

**PENGARUH MEDIA *SPIN WHELL* TERHADAP PEMAHAMAN SISWA
PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS V DI SDN 104202
BANDAR SETIA**

SKRIPSI

*Diajukan guna melengkapi Tugas-tugas Memenuhi syarat-syarat
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

SHERA AGIL LAYSYAH
NPM. 2202090143



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATRA UTARA
MEDAN
2026**

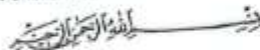


**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 39
Website: <http://www.ikp.umsumu.ac.id> E-mail: ikp@umsumu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Senin, Tanggal 10 Agustus 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin Whell* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
2. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
3. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

1.

3.

2.

3.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: fkip@umma.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin Whell* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

Sudah Layak untuk disidangkan :

Medan, Agustus 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umhu.ac.id> E-mail: fkip@umhu.ac.id

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin Whell* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
9 Juni 2026	perbaiki bab IV	
10 Juni 2026	perbaiki data yg diperoleh	
10 Juni 2026	perbaiki grafik di bab IV	
12 Juli 2026	kesimpulan sesuai rumusan masalah	
13 Juli 2026	Lengkap lampiran	
30 Juli 2026	: ACC sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Agustus 2026
Dosen Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin Wheel* terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 104202 Bandar Setia

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media *Spin Wheel* terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 104202 Bandar Setia" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenarnya.

Medan, Agustus 2026
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Shera Agil Laysyah
NPM: 2202090143

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Shera Agil Laysyah. NPM 2202090143. *Pengaruh Media Spin Wheel terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 104202 Bandar Setia*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan proses IPAS siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan proses IPAS siswa, salah satunya melalui media permainan dadu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Spin Wheel terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 104202 Bandar Setia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol sebanyak 23 orang yang mengikuti pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 20. Nilai rata-rata pretest sebesar 49 dengan standar deviasi 20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS masih relatif rendah serta terdapat variasi kemampuan yang cukup besar antarsiswa. Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, sedangkan nilai terendah menjadi 50. Nilai rata-rata juga meningkat dari 49 pada pretest menjadi 75 pada posttest. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan dari 20 menjadi 13, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa pada posttest lebih homogen dibandingkan saat pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan tingkat pemahaman antarsiswa semakin kecil setelah mengikuti pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan Media Spin Wheel terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 104202 Bandar Setia.

Kata Kunci: Media Spin Wheel, Keterampilan Proses IPAS, Pembelajaran IPAS.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Spin Whell Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia’’. Shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW sebagai teladan umat sedunia dalam kehidupan dan menyinari kita dengan cahaya cinta Islam. Penelitian ini disusun guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam menulis skripsi ini, penulis banyak mengalami kesulitan karena terbatasnya pengetahuan, pengalaman, dan buku yang relevan. Namun berkat bantuan dan motivasi baik dari orang tua, dosen, keluarga, dan teman-teman sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan sebaik mungkin. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Pada kesempatan yang teristimewa ini untuk pertama kali penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dimana menjadi tempat penulis menempuh pendidikan S1 tepatnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Penulis juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan bimbingan Kepada Ayah Herdi, Ibu Wiwik Saidah Tanjung dan Ibu Nani Yusnita tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu menyertai yaitu kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Akrim, M.Pd. selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

2. Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan D Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, M.Hum. selaku Wakil Dekan I FKIP Univeritas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Dr. Mandra Saragih S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan.
5. Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
6. Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
7. Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran dan tenaga sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
8. Seluruh Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga selama penulis menempuh pendidikan.
9. Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepada Ayah Herdi, Ibu Wiwik Saidah Tanjung dan Ibu Nani Yusnita tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungan yang selalu menyertai.
11. Kepada Adik tercinta Shakilla Laysyah Billa atas dukungan, motivasi, dan doa yang senantiasa diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Sahabat penulis Wira, Dosmaita, Nazra yang telah banyak membantu dan menjalani proses penelitian bersama-sama.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Medan, Agustus 2026
Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'SHERA AGIL LAYSYAH', with a stylized, cursive script.

SHERA AGIL LAYSYAH
NPM. 2202090143

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Pembatasan Masalah.....	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kerangka Teoristis.....	6
2.1.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	12
2.1.1.5 Langkah-langkah Media Pembelajaran <i>Spin Wheel</i>	13
2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	21
2.1.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)...	21
2.1.4 Pemahaman Siswa	26
2.1.4.1 Pengertian Pemahaman Siswa	26
2.1.4.2 Indikator Pemahaman Siswa	29
2.2 Kerangka Konseptual.....	31
2.3 Penelitian Relevan	33
2.4 Hipotesis	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
3.1 Pendekatan Penelitian.....	36
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian	37
3.3 Populasi Dan Sampel.....	38

3.4 Variabel dan Definisi Operasional.....	39
3.5 Instrumen Penelitian	43
3.6 Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian.....	51
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian	54
4.1.1.1 Kecenderungan Pada Kelas Kontrol	55
4.1.1.2 Kecenderungan Pada Kelas Eksperimen.....	59
4.1.1.3 Perbandingan Kecenderungan Variabel Antar Kelas.....	63
4.1.2 Pengujian Prasyarat Data.....	65
4.1.2.1 Uji Normalitas Data	66
4.1.2.2 Uji Homogenitas Data.....	68
4.1.2.3 Pengujian Hipotesis.....	69
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan <i>Quasi Experimental Design</i>	37
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	37
Tabel 3.3 Populasi Penelitian.....	38
Tabel 3.4 Variabel Penelitian.....	40
Tabel 3.5 Definisi Operasional	41
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kemampuan Menganalisis	43
Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Reliabel	46
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen	51
Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas.....	51
Tabel 4.3 Daftar Siswa/I Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia.....	52
Tabel 4.4 Data Nilai IPAS Kelas Kontrol.....	54
Tabel 4.5 Distribusi hasil pretest kelas control	56
Tabel 4.6 Distribusi hasil posttest kelas control.....	57
Tabel 4.7 Data Nilai IPAS Siswa Kelas Eksperimen.....	58
Tabel 4.8 Distribusi Hasil Pretest Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.9 Distribusi Hasil Posttest Kelas Eksperimen.....	61
Tabel 4.10 Pengujian Prasyarat Data	65
Tabel 4.11 Hasil Uji Normalitas Pretest/posttest Kontrol dan Eksperimen.....	66
Tabel 4.12 Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.13 Hasil Uji Independent Samples T-Test	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	33
Gambar 4.1 Nilai Ipas Siswa Kelas Kontrol	55
Gambar 4.2 Nilai IPAS Siswa Kelas Eksperimen	59

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam pembentukan pemahaman dasar siswa terhadap fenomena alam maupun sosial yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam praktiknya, pembelajaran IPAS seringkali masih bersifat tekstual dan kurang melibatkan interaksi aktif siswa, sehingga kemampuan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dasar masih rendah. Sejumlah penelitian pendidikan dasar menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat menjadi salah satu strategi untuk mengatasi kelemahan tersebut, karena media interaktif mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual bagi siswa sekolah dasar. Kajian literatur tentang media interaktif dalam pembelajaran IPA pada tingkat sekolah dasar memperlihatkan bahwa penggunaan media interaktif seperti simulasi digital, animasi, dan aplikasi pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman konsep sains yang kompleks secara visual dan dinamis, sehingga menambah motivasi dan hasil belajar mereka dibandingkan metode konvensional saja.

Menurut Heinich (2020) media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang mempermudah komunikasi konsep, membantu memvisualisasikan ide abstrak, dan memperkuat keterlibatan kognitif siswa selama proses belajar. Mereka menyatakan bahwa media yang dipilih dengan tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena media tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga

memotivasi siswa untuk berpikir dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran (Heinich, 2020). Konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar memerlukan media yang mampu membawa materi ke dalam pengalaman nyata yang dapat dialami oleh siswa secara langsung maupun melalui representasi visual yang kontekstual.

Dalam rangka menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna, media *Spin Wheel* telah diadopsi oleh sejumlah pendidik sebagai salah satu bentuk media pembelajaran inovatif. Media ini menawarkan mekanisme pembelajaran yang bersifat acak dan partisipatif, sehingga siswa mengikuti alur pembelajaran secara aktif dan motivatif. Hasil penelitian dari bidang pendidikan dasar menunjukkan bahwa media pembelajaran yang bersifat interaktif dapat meningkatkan keterlibatan belajar dan hasil belajar siswa secara signifikan. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Lestari dan Putri memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif memberikan dampak positif terhadap kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran IPA karena media tersebut menyediakan variasi stimulus yang mengaktifkan aspek visual, auditori, dan kinestetik siswa (Lestari & Putri, 2023). Temuan ini menguatkan asumsi bahwa media pembelajaran yang melibatkan elemen interaksi dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih baik dibandingkan strategi konvensional yang cenderung pasif.

Selain itu, penelitian yang lebih khusus mengenai media *Spin Wheel* dalam pembelajaran dasar juga menunjukkan hasil yang konsisten. Penelitian empiris terbaru menemukan bahwa penggunaan *Spin Wheel* membantu siswa meningkatkan keterlibatan belajar dan pemahaman konsep karena siswa dituntut

untuk berpikir cepat, merespon pertanyaan, serta melakukan refleksi singkat setelah setiap aktivitas putaran roda (Saputra, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa media *Spin Wheel* bukan sekadar alat bantu visual, tetapi juga memfasilitasi proses berpikir siswa dalam memahami materi secara aktif dan kritis.

Berdasarkan kajian teori dan temuan penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa dalam pembelajaran IPAS sangat bergantung pada strategi dan media pembelajaran yang digunakan. Kebutuhan akan media pembelajaran inovatif seperti *Spin Wheel* menjadi semakin penting karena media tersebut diharapkan dapat meningkatkan interaksi belajar, membantu siswa menangkap konsep secara bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia masih didominasi oleh metode konvensional.
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS.
3. Tingkat pemahaman siswa terhadap materi IPAS Kelas V masih dianggap rendah.
4. Perlu adanya media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* dalam pembelajaran IPAS kelas V di SDN 104202 Bandar Setia. Fokus penelitian hanya mengukur pemahaman siswa pada ranah kognitif . Materi yang diteliti terbatas pada topik yang diajarkan selama penelitian berlangsung. Subjek penelitian dibatasi pada satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pemahaman siswa dikelas kontrol pada pembelajaran IPAS di kelas V di SDN 104202 Bandar Setia?
2. Bagaimana pemahaman siswa dikelas eksperimen pada kelas V di SDN 104202 Bandar Setia?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di kelas kontrol SDN 104202 Bandar Setia tanpa menggunakan media *Spin Wheel*.

2. Untuk mengetahui pemahaman siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di kelas eksperimen SDN 104202 Bandar Setia dengan menggunakan media *Spin Wheel*.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN 104202 Bandar Setia.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau wahana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari guru kepada peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung secara efektif dan bermakna. Dalam konteks pendidikan modern, media tidak hanya dipahami sebagai perangkat fisik seperti gambar, video, atau alat peraga, tetapi juga mencakup perangkat lunak, lingkungan belajar, serta objek atau aktivitas yang membantu peserta didik memahami konsep. Media bertindak sebagai perantara yang menjembatani gagasan abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Seiring perkembangan teknologi dan perubahan cara belajar peserta didik, pemahaman tentang media pembelajaran mengalami perluasan. Dalam penelitian lima tahun terakhir, media pembelajaran ditekankan sebagai elemen strategis yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan hasil belajar. Dengan pemanfaatan media yang tepat, guru dapat mengatasi keterbatasan penyampaian lisan, memperkaya pengalaman belajar, serta membuat materi pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, perkembangan digital mendorong guru untuk lebih kreatif dalam memilih dan mengombinasikan media sesuai karakteristik materi dan

kebutuhan peserta didik. Penggunaan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, animasi, simulasi, dan platform digital dinilai mampu meningkatkan interaksi serta memberikan lingkungan belajar yang lebih variatif. Penelitian terbaru juga menekankan pentingnya integrasi media tradisional dan modern agar proses belajar tetap relevan, efisien, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Dengan demikian, media pembelajaran memegang peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena berperan sebagai sarana untuk memperjelas pesan, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik. Sebagai perantara penyampaian informasi, media membantu mengonversi materi yang abstrak menjadi lebih konkret. Penelitian yang dilakukan oleh Eka (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dapat membuat penyajian informasi menjadi lebih jelas sehingga siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Temuan mereka menegaskan bahwa media berfungsi mengurangi verbalisme dan memperkaya proses penyampaian pesan sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran juga memiliki fungsi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian Putri dan Yuli (2023) membuktikan bahwa pembelajaran berbasis media dapat memunculkan rasa ingin tahu dan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi sehingga mereka lebih fokus selama pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Syahril (2021) yang menunjukkan bahwa media video,

khususnya berbasis YouTube, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga meningkatkan motivasi dan retensi siswa. Secara praktis, media membuat pembelajaran tidak onoton dan membantu siswa mempertahankan perhatian mereka lebih lama.

Selain meningkatkan motivasi, media juga berfungsi untuk meningkatkan hasil belajar dan retensi siswa. Menurut penelitian Rika dan Krisno (2025), penggunaan media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan daya ingat siswa dan membuat pemahaman konsep bertahan lebih lama. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Desriwita dan Mahyudin (2020) menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berkontribusi langsung terhadap peningkatan motivasi sekaligus hasil belajar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini menguatkan pemahaman bahwa media tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga membangun pengalaman belajar yang lebih dalam.

Dalam konteks pembelajaran modern, media juga menjalankan fungsi penting sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi dan kolaborasi. Berbagai penelitian terbaru menekankan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat mempercepat komunikasi dua arah antara guru dan siswa, serta memungkinkan pembelajaran kolaboratif melalui platform digital. Media digital seperti kuis interaktif, simulasi, atau video pembelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk aktif terlibat, berdiskusi, dan mengevaluasi pemahamannya secara langsung. Dengan demikian, media berfungsi meningkatkan kualitas interaksi dan memberikan alternatif evaluasi yang lebih efektif.

Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi bukan hanya sebagai alat bantu visual atau audio, tetapi

sebagai komponen integral yang mampu memperjelas informasi, meningkatkan motivasi, memperkuat retensi, memperbaiki hasil belajar, serta meningkatkan interaksi dalam proses pendidikan. Peran media menjadi semakin penting seiring perkembangan teknologi, sehingga guru dituntut mampu mengintegrasikannya dalam pembelajaran secara kreatif dan sesuai kebutuhan siswa.

2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran

1. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media yang mengandalkan unsur penglihatan sebagai saluran utama dalam menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa. Media ini menampilkan informasi dalam bentuk gambar, ilustrasi, grafik, bagan, simbol, warna, maupun animasi sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Menurut Mayer (2020), media visual sangat efektif dalam pembelajaran karena mampu membantu siswa membangun representasi mental yang lebih jelas, sehingga proses pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dibandingkan penyajian materi secara verbal semata.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Arsyad (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis visual berfungsi untuk memperjelas pesan pembelajaran, mengurangi verbalisme, serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, media visual sangat penting karena karakteristik siswa yang masih berada pada tahap berpikir konkret, sehingga membutuhkan bantuan visual untuk memahami konsep-konsep abstrak, termasuk dalam pembelajaran IPAS.

Selanjutnya, Sanjaya (2022) menjelaskan bahwa media visual tidak hanya berperan sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga sebagai sarana untuk menumbuhkan aktivitas belajar siswa. Media visual mampu merangsang indera penglihatan siswa sehingga informasi yang diterima lebih mudah diingat dan dipahami. Penggunaan media visual yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta mendorong proses berpikir analitis dan pemahaman konseptual.

Pendapat lain dikemukakan oleh Putri dan Lestari (2024) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis visual memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa karena menyajikan materi secara menarik, sistematis, dan kontekstual. Media visual membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat hafalan semata.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang menyajikan pesan pembelajaran melalui perpaduan unsur suara dan gambar yang saling melengkapi sehingga mampu merangsang lebih dari satu indera siswa secara bersamaan. Russell (2021) menjelaskan bahwa media audio visual sangat efektif dalam pembelajaran karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui visualisasi dan suara, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Heinich dan Molenda (2020) menyatakan bahwa media audio visual berfungsi sebagai sarana untuk menyederhanakan konsep pembelajaran yang kompleks dengan menampilkan peristiwa, proses, atau objek yang sulit diamati secara langsung. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, media audio visual sangat membantu karena siswa masih membutuhkan representasi konkret untuk memahami materi, termasuk materi IPAS yang berkaitan dengan fenomena alam dan sosial.

Pendapat lain dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (2022) yang menegaskan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena penyajian materi yang menarik dan variatif. Media ini mampu mengurangi kejenuhan belajar serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan meningkatnya perhatian dan motivasi, pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran juga akan meningkat.

Selanjutnya, Hwang dan Chang (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual mendukung pembelajaran bermakna karena membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengalaman belajar yang mereka lihat dan dengar secara langsung. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana bagi siswa untuk membangun pemahaman konsep melalui pengamatan dan refleksi terhadap materi yang disajikan.

2.1.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan ilmiah agar media yang digunakan benar-benar mendukung proses belajar siswa. Creswell (2021) menegaskan bahwa media pembelajaran yang dipilih guru harus selaras dengan konteks pembelajaran dan mampu memfasilitasi interaksi antara siswa, materi, dan lingkungan belajar. Media yang tepat akan membantu siswa membangun pemahaman secara aktif, bukan sekadar menerima informasi secara pasif.

Selanjutnya, Branch dan Dousay (2020) menjelaskan bahwa salah satu kriteria penting dalam pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian media dengan struktur materi dan tingkat kompleksitas konsep yang diajarkan. Media pembelajaran harus mampu menyederhanakan konsep tanpa menghilangkan makna inti materi. Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, media yang bersifat konkret dan interaktif sangat dianjurkan karena dapat membantu siswa memahami konsep secara bertahap dan sistematis.

Menurut Russell (2022), pemilihan media pembelajaran juga harus mempertimbangkan keterlibatan aktif siswa. Media yang baik adalah media yang memungkinkan siswa berpartisipasi, berdiskusi, dan berpikir kritis selama pembelajaran berlangsung. Media yang hanya menyajikan informasi satu arah dinilai kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, terutama pada siswa sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas belajar yang variatif dan menyenangkan.

Selain itu, Huang dan Hew (2023) menyatakan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemudahan akses dan fleksibilitas

penggunaannya. Media yang mudah dioperasikan, tidak memerlukan teknologi yang rumit, serta dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran akan lebih efektif mendukung proses belajar. Media yang sederhana namun interaktif cenderung lebih berhasil meningkatkan pemahaman siswa dibandingkan media yang kompleks tetapi sulit digunakan.

2.1.1.5 Langkah-langkah Media Pembelajaran *Spin Wheel*

Penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* diawali dengan tahap perencanaan, yaitu guru menyiapkan media *Spin Wheel* sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Guru terlebih dahulu menentukan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai, kemudian menyusun pertanyaan, soal, atau tugas yang relevan dengan materi IPAS kelas V. Pertanyaan atau tugas tersebut selanjutnya ditempatkan pada setiap bagian roda *Spin Wheel* agar selaras dengan kompetensi yang diharapkan. Menurut Smaldino (2021), perencanaan media yang matang sangat penting agar media benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah tahap pelaksanaan pembelajaran, di mana guru memulai pembelajaran dengan apersepsi dan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari. Setelah itu, guru memperkenalkan media *Spin Wheel* kepada siswa serta menjelaskan aturan dan cara penggunaannya. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk memutar roda secara bergantian, baik secara individu maupun kelompok. Setiap siswa atau kelompok yang mendapatkan giliran wajib menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas sesuai hasil putaran roda. Proses ini mendorong siswa untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan berpartisipasi dalam pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Sanjaya (2022) bahwa media

interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar.

Selanjutnya, pada tahap interaksi dan penguatan, guru membimbing siswa dalam membahas jawaban atau hasil diskusi dari setiap pertanyaan yang muncul pada *Spin Wheel*. Guru memberikan penguatan, klarifikasi, serta umpan balik terhadap jawaban siswa agar tidak terjadi kesalahan konsep. Pada tahap ini, siswa diajak untuk saling menanggapi pendapat teman dan mengaitkan jawaban dengan konsep IPAS yang sedang dipelajari. Putri dan Handayani (2023) menyatakan bahwa diskusi yang terarah dalam penggunaan media interaktif dapat memperdalam pemahaman konsep siswa karena siswa belajar melalui pengalaman dan interaksi sosial.

Tahap terakhir adalah tahap evaluasi dan refleksi, di mana guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa berdasarkan jawaban, keaktifan, dan hasil diskusi selama penggunaan media *Spin Wheel*. Guru juga mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran dengan menanyakan kesan, kesulitan, dan pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media *Spin Wheel* berpengaruh terhadap pemahaman siswa serta sebagai bahan perbaikan pembelajaran selanjutnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran harus diakhiri dengan evaluasi agar efektivitas media dapat diukur secara objektif.

2.1.2 Media *Spin Wheel* (Roda Putar)

2.1.2.1 Pengertian Media *Spin Wheel*

Media *Spin Wheel* (roda putar) merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif melalui mekanisme permainan edukatif berupa pemutaran roda yang berisi pertanyaan, tugas, atau konsep pembelajaran. Media ini menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran yang aktif karena siswa harus merespons hasil putaran roda dengan berpikir, berdiskusi, dan menjawab sesuai materi yang dipelajari. Sari dan Nugroho (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan seperti roda putar mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar karena menggabungkan unsur visual, aktivitas fisik, dan keterlibatan kognitif secara bersamaan.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Rahmawati dan Widodo (2021) menjelaskan bahwa media *Spin Wheel* termasuk dalam kategori media pembelajaran interaktif yang berfungsi untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPA melalui pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Media ini mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif bertanya, serta berani mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, Putri dan Handayani (2023) mengemukakan bahwa media *Spin Wheel* efektif digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS yang bersifat abstrak karena media ini menyajikan materi secara kontekstual dan interaktif. Melalui aktivitas

memutar roda dan menjawab pertanyaan yang muncul, siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mengonstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar langsung yang mereka alami di kelas.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hairunisa (2024) yang menyatakan bahwa media *Spin Wheel* berperan sebagai stimulus pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui keterlibatan aktif, interaksi sosial, dan penguatan konsep secara berulang. Media ini sangat relevan diterapkan pada pembelajaran IPAS kelas V karena mampu mengintegrasikan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa dalam satu kegiatan pembelajaran yang bermakna.

2.1.2.2 Manfaat Dan penggunaan Media *Spin Wheel* Dalam Pembelajaran

1. Manfaat Media Permainan *Spin Wheel*

Media permainan *Spin Wheel* memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa karena mengandung unsur interaktif dan kompetitif yang sehat. Chen (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif siswa karena siswa terdorong untuk aktif merespons stimulus pembelajaran. Aktivitas bermain yang terstruktur membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk memahami materi yang disajikan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif.

Manfaat lain dari media *Spin Wheel* adalah kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman konsep melalui pengalaman belajar yang konkret. Mayer (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas visual dan tindakan langsung dapat membantu siswa membangun pemahaman konseptual yang lebih kuat. Dalam media *Spin Wheel*, siswa

tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat, melakukan, dan memikirkan jawaban dari setiap putaran roda, sehingga pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi lebih mendalam.

Selain itu, media permainan *Spin Wheel* juga berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pengambilan keputusan siswa. Branch dan Dousay (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif yang menuntut respon cepat dan tepat dapat melatih kemampuan analisis siswa. Setiap hasil putaran roda menuntut siswa untuk memahami permasalahan, menganalisis informasi, dan menyampaikan jawaban secara logis, sehingga kemampuan berpikir siswa berkembang seiring dengan proses pembelajaran.

Media *Spin Wheel* juga bermanfaat dalam meningkatkan interaksi sosial dan kepercayaan diri siswa. Johnson (2022) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok dan permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan komunikasi serta rasa percaya diri siswa. Dalam penggunaan *Spin Wheel*, siswa berkesempatan untuk berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan berinteraksi dengan teman sekelas, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kolaboratif dan mendukung perkembangan sosial siswa.

2. Penggunaan Media Permainan Spin Wheel Dalam Pembelajaran

Dari segi penggunaan, *Spin Wheel* dapat diterapkan dalam berbagai tahap pembelajaran, mulai dari apersepsi, kegiatan inti, hingga evaluasi. Penggunaan pada tahap apersepsi membantu guru mengaktifkan pengetahuan awal siswa. Ketika digunakan pada kegiatan inti, roda putar

menjadi alat untuk memperdalam pemahaman konsep melalui pertanyaan atau tugas yang muncul secara acak. Sementara itu, pada tahap evaluasi, *Spin Wheel* dapat menjadi sarana penilaian formatif yang tidak menegangkan, karena siswa menjalani evaluasi dalam suasana permainan. Pandangan ini sesuai dengan pemikiran Bloom, yang menyatakan bahwa evaluasi sebaiknya menciptakan suasana belajar yang konstruktif dan tidak menakutkan. Dengan menggunakan roda putar, guru dapat menilai kemampuan siswa tanpa menciptakan tekanan berlebihan.

Penggunaan *Spin Wheel* dalam pembelajaran juga mendukung terciptanya pembelajaran kolaboratif. Vygotsky mengemukakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi melalui interaksi sosial dalam *zone of proximal development*. Pada saat roda diputar, siswa saling memberi dukungan, berdiskusi, mengoreksi, atau memberikan alternatif jawaban. Interaksi ini memperkaya pemahaman siswa karena memungkinkan terjadinya pertukaran gagasan. Dengan demikian, penggunaan *Spin Wheel* tidak hanya memperkuat kemampuan kognitif, tetapi juga kemampuan sosial siswa.

Lebih jauh lagi, media ini membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang variatif. Arsyad menjelaskan bahwa guru harus mampu menggunakan berbagai jenis media untuk menghindari kejenuhan dan untuk memenuhi perbedaan gaya belajar siswa. Roda putar merupakan salah satu alternatif media yang mudah digunakan, menarik, dan dapat disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran. Guru dapat mengisi segmen

roda dengan pertanyaan singkat, studi kasus, tantangan, atau permainan bahasa, sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan fleksibel.

Dengan demikian, manfaat dan penggunaan *Spin Wheel* dalam pembelajaran tidak sekadar memberikan hiburan, tetapi juga mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, menyenangkan, kolaboratif, dan bermakna. Media ini mendorong motivasi, memperkuat retensi, meningkatkan partisipasi, mengembangkan keterampilan sosial, dan membantu guru menciptakan variasi pembelajaran yang lebih efektif.

2.1.2.3 Kelebihan Media *Spin Wheel*

Media *Spin Wheel* memiliki kelebihan utama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Gee (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan keterlibatan kognitif yang tinggi karena siswa terlibat langsung dalam aktivitas pengambilan keputusan dan pemecahan masalah. Aktivitas memutar roda dan menanggapi hasil putaran menimbulkan rasa antusias pada siswa, sehingga pembelajaran IPAS di kelas V menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Kelebihan lainnya adalah kemampuan media *Spin Wheel* dalam meningkatkan pemahaman konsep pembelajaran. Kinzer (2021) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat memperkuat pemahaman konseptual karena siswa belajar melalui pengalaman langsung yang bermakna dan melibatkan emosi positif. Dengan menjawab pertanyaan atau tugas yang muncul dari hasil putaran roda, siswa terdorong untuk mengingat, memahami, dan mengaitkan konsep IPAS secara lebih mendalam.

Media *Spin Wheel* juga unggul dalam mengembangkan interaksi sosial dan keterampilan komunikasi siswa. Slavin (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang melibatkan kerja sama dan interaksi sosial dapat meningkatkan kemampuan komunikasi serta kolaborasi siswa. Dalam penggunaan *Spin Wheel*, siswa berkesempatan berdiskusi, menyampaikan pendapat, dan bekerja sama dengan teman sekelas, sehingga tercipta lingkungan belajar yang partisipatif dan mendukung perkembangan sosial siswa.

Selain itu, media *Spin Wheel* mampu menciptakan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Hwang (2021) menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membantu siswa mengaitkan materi dengan pengalaman belajar yang kontekstual. Melalui permainan *Spin Wheel*, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar, sehingga materi IPAS lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang.

2.1.2.4 Kelemahan Media *Spin Wheel*

Media *Spin Wheel* memiliki kelemahan dalam hal pengendalian fokus belajar siswa. Kirschner dan Hendrick (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis permainan berpotensi menimbulkan distraksi apabila unsur permainan lebih dominan dibandingkan tujuan pembelajaran. Dalam kondisi tersebut, siswa dapat lebih tertarik pada aktivitas memutar roda daripada memahami materi IPAS yang sedang dipelajari, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran menjadi kurang optimal.

Kelemahan lainnya adalah keterbatasan media *Spin Wheel* dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat kompleks dan membutuhkan

penjelasan mendalam. Reigeluth (2021) menyatakan bahwa media interaktif sederhana lebih efektif digunakan sebagai media penguatan atau evaluasi pembelajaran, bukan sebagai media utama untuk penyampaian konsep yang memerlukan penalaran tingkat tinggi. Oleh karena itu, penggunaan *Spin Wheel* tanpa didukung metode lain seperti diskusi atau penjelasan langsung dapat menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang menyeluruh.

Selain itu, penggunaan media *Spin Wheel* menuntut kesiapan dan keterampilan guru dalam perencanaan serta pengelolaan pembelajaran. Branch dan Dousay (2020) menegaskan bahwa media pembelajaran interaktif memerlukan perencanaan yang matang, terutama dalam penyusunan pertanyaan, pengaturan waktu, dan manajemen kelas. Apabila guru kurang siap, penggunaan *Spin Wheel* dapat menghabiskan waktu pembelajaran dan mengurangi efektivitas proses belajar.

Kelemahan lain dari media *Spin Wheel* berkaitan dengan ketergantungan pada kondisi kelas dan karakteristik siswa. OECD (2023) menyatakan bahwa keberhasilan penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh jumlah siswa, tingkat kedisiplinan, serta lingkungan belajar. Pada kelas dengan jumlah siswa yang besar atau kondisi kelas yang kurang kondusif, penggunaan *Spin Wheel* berpotensi menimbulkan suasana belajar yang tidak terkendali sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal.

2.1.3 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan ruang lingkup Ilmu

Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan ini dirancang agar peserta didik memahami fenomena alam dan fenomena sosial sebagai satu kesatuan yang saling terkait. Dalam konteks ini, IPAS tidak hanya berfokus pada penguasaan konsep sains atau sosial secara terpisah, tetapi pada kemampuan siswa untuk melihat hubungan, sebab-akibat, dan keterkaitan antara gejala alam dan aktivitas manusia. Pandangan ini sejalan dengan penjelasan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang menyatakan bahwa IPAS dikembangkan untuk membantu peserta didik memahami dunia secara utuh melalui pendekatan tematik, inkuiri, dan penyelidikan ilmiah yang mengaitkan konteks alam dengan kehidupan sosial masyarakat. Pendekatan ini menjadikan IPAS sebagai mata pelajaran yang memperkuat literasi sains sekaligus literasi sosial.

Secara konsep, bagian Ilmu Pengetahuan Alam dalam IPAS merujuk pada pemahaman tentang gejala alam melalui proses ilmiah. IPA adalah ilmu yang mempelajari alam secara sistematis melalui pengamatan, penyelidikan, dan eksperimen untuk membangun konsep yang dapat diuji secara empiris. Penekanan ini menjelaskan bahwa salah satu fondasi IPAS adalah kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan proses sains, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, menafsirkan data, dan menyimpulkan. Dalam IPAS, proses ini tidak dilakukan secara abstrak, tetapi dikaitkan langsung dengan kehidupan sehari-hari, misalnya perubahan cuaca, ekosistem, atau gaya dan gerak yang siswa temui dalam pengalaman nyata.

Di sisi lain, bagian Ilmu Pengetahuan Sosial dalam IPAS memfokuskan pada pemahaman tentang perilaku manusia, lingkungan sosial, dan dinamika kehidupan

bermasyarakat. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep IPA dan IPS untuk membantu peserta didik memahami fenomena kehidupan secara menyeluruh. Menurut Kemendikbudristek (2022), IPAS dirancang agar siswa mampu melihat keterkaitan antara peristiwa alam dan kehidupan sosial manusia. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak lagi memisahkan aspek sains dan sosial, melainkan mengaitkannya dalam konteks kehidupan nyata.

IPAS mempelajari manusia dalam konteks sosial, ekonomi, budaya, serta lingkungan geografis yang saling berinteraksi. Konsep-konsep seperti kebutuhan manusia, keberagaman budaya, lingkungan permukiman, dan interaksi sosial tidak berdiri sendiri, tetapi dipahami dalam hubungannya dengan kondisi alam yang memengaruhinya. Sebagai contoh, keadaan geografis suatu wilayah dapat menentukan jenis pekerjaan masyarakatnya, sementara kondisi lingkungan alam dapat berdampak pada aktivitas ekonomi dan pola kehidupan sosial. Dengan demikian, IPAS membantu siswa memahami realitas kehidupan secara holistik.

Secara teoritis, pendekatan terpadu dalam IPAS sejalan dengan teori *spiral curriculum* yang dikemukakan oleh Jerome Bruner (1960). Bruner menyatakan bahwa pembelajaran hendaknya membantu siswa memahami keterkaitan antarkonsep sehingga konsep yang kompleks dapat diperkenalkan sejak dini dalam bentuk sederhana dan dikembangkan secara bertahap. Dalam konteks IPAS, siswa tidak hanya mempelajari hujan sebagai proses ilmiah, tetapi juga memahami dampaknya terhadap pertanian, banjir, maupun aktivitas masyarakat. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Selain itu, IPAS juga bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan memecahkan masalah. National Research Council (2012) menekankan pentingnya literasi sains dan sosial untuk membekali generasi muda menghadapi tantangan global. IPAS mendukung pengembangan literasi tersebut melalui kegiatan observasi, eksperimen sederhana, diskusi, dan proyek berbasis masalah yang melibatkan aspek sains dan sosial secara terpadu. Dengan demikian, IPAS tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan akademik, tetapi juga membentuk karakter ilmiah dan kesadaran sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang menggabungkan konsep IPA dan IPS untuk membantu siswa memahami hubungan antara alam dan manusia secara menyeluruh. Melalui pendekatan inkuiri dan pembelajaran kontekstual, IPAS mendorong terbentuknya peserta didik yang kritis, peduli lingkungan, serta mampu memahami perannya sebagai bagian dari masyarakat.

2.1.3.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran integratif dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penggabungan dua disiplin ilmu ini dirancang agar peserta didik di SD dapat memahami lingkungan alam dan lingkungan sosial secara terpadu, karena kenyataannya fenomena yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari tidak pernah berdiri sendiri antara aspek alam dan sosial. Pendekatan integratif ini membantu siswa melihat hubungan antara peristiwa alam, aktivitas manusia, serta dampaknya terhadap kehidupan masyarakat.

Pembelajaran IPAS di SD menekankan proses penyelidikan dan inkuiri. Anak-anak diajak untuk mengamati, menanya, mencoba, dan menyimpulkan melalui kegiatan yang dekat dengan kehidupan mereka, seperti mengamati cuaca, lingkungan sekitar, hewan, tumbuhan, serta interaksi sosial di rumah atau sekolah. Dengan cara ini, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan secara teoritis, tetapi juga belajar bagaimana menerapkan cara berpikir ilmiah dalam memahami dunia. IPAS di SD juga memberikan banyak ruang untuk eksperimen sederhana yang membantu siswa menemukan konsep sains secara mandiri, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Selain aspek alam, IPAS di SD mengajarkan anak mengenali diri dan lingkungan sosialnya. Mereka belajar tentang keberagaman keluarga, kegiatan ekonomi sederhana, peran masyarakat, serta cara hidup berdampingan dengan orang lain. Konsep-konsep IPS yang dipadukan ke dalam IPAS bertujuan menanamkan sikap tanggung jawab, toleransi, kepedulian sosial, serta kemampuan memahami perbedaan. Dengan begitu, siswa tidak hanya dibekali pemahaman ilmiah, tetapi juga dibimbing untuk menjadi bagian masyarakat yang baik.

IPAS di SD juga dirancang untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis sejak dini. Melalui pertanyaan terbuka, kegiatan eksplorasi, dan pemecahan masalah, siswa belajar menganalisis sebab-akibat, membangun penalaran logis, dan membuat keputusan berdasarkan bukti. Proses ini mendukung perkembangan kecerdasan intelektual sekaligus karakter, seperti rasa ingin tahu, ketekunan, dan kejujuran dalam bekerja dengan data atau informasi.

Dalam pelaksanaannya, IPAS sering disajikan dalam bentuk pembelajaran tematik. Hal ini membuat siswa lebih mudah memahami konsep karena materi dipadukan dalam konteks kehidupan sehari-hari. Misalnya, tema “Lingkungan Sekitar” dapat mencakup pembahasan tentang ekosistem, cuaca, kebiasaan masyarakat, dan kegiatan ekonomi. Pembelajaran tematik seperti ini membantu siswa melihat dunia secara utuh dan mengurangi kesulitan dalam mempelajari materi yang terlalu terpisah-pisah.

Secara keseluruhan, IPAS di SD bertujuan membentuk peserta didik yang mampu memahami alam dan masyarakat secara terintegrasi, memiliki kemampuan berpikir ilmiah, serta menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan dan sesama. Dengan pendekatan eksploratif dan kontekstual, IPAS menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk membangun dasar literasi sains dan literasi sosial anak sejak usia dini.

2.1.4 Pemahaman Siswa

2.1.4.1 Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa merupakan salah satu aspek kognitif yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena menjadi dasar bagi penguasaan konsep dan penerapan pengetahuan. Pemahaman menunjukkan sejauh mana siswa mampu menangkap makna dari materi yang dipelajari, tidak hanya sekadar mengingat informasi, tetapi juga mampu menjelaskan kembali isi pembelajaran dengan bahasa sendiri. Menurut Anderson dan Krathwohl (2020), pemahaman adalah kemampuan individu untuk mengonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran yang diterima, baik melalui aktivitas membaca, mendengarkan, maupun mengamati.

Pemahaman siswa juga mencerminkan proses berpikir yang aktif dan bermakna. Siswa yang memiliki pemahaman yang baik akan mampu menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya. Bloom (revisi 2021) menyatakan bahwa pemahaman berada pada tingkat kedua dalam ranah kognitif, di mana siswa mampu menafsirkan, menjelaskan, mengklasifikasikan, dan merangkum informasi yang diperoleh selama proses pembelajaran.

Selain itu, pemahaman siswa tidak terlepas dari kemampuan siswa dalam menginterpretasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Sanjaya (2021) menjelaskan bahwa pemahaman terjadi ketika siswa mampu memberi makna terhadap materi pembelajaran serta dapat menjelaskan hubungan antarkonsep secara logis. Dengan demikian, pemahaman tidak hanya berkaitan dengan hasil belajar, tetapi juga dengan proses internal siswa dalam membangun pengetahuan.

Pemahaman siswa juga berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran jangka panjang. Menurut Slavin (2022), siswa yang memahami materi dengan baik akan lebih mudah mengingat informasi dalam jangka waktu lama dan mampu menerapkannya dalam situasi yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman yang mendalam lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada hafalan.

Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman siswa menjadi tujuan utama pembelajaran karena siswa berada pada tahap perkembangan kognitif konkret. Suyono (2020) menyatakan bahwa anak usia sekolah dasar belajar paling efektif ketika mereka dapat mengaitkan konsep dengan pengalaman nyata. Oleh karena

itu, pembelajaran yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman harus melibatkan aktivitas yang kontekstual dan bermakna.

Pemahaman siswa juga dipengaruhi oleh metode dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Arsyad (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat membantu memperjelas pesan pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Media yang bersifat visual dan interaktif mampu merangsang perhatian serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPAS, pemahaman siswa memiliki peran strategis karena materi IPAS mengintegrasikan konsep-konsep ilmu alam dan ilmu sosial. Kemendikbud (2022) menekankan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan agar siswa tidak hanya mengetahui fakta, tetapi juga memahami hubungan antara manusia, lingkungan, dan fenomena alam secara menyeluruh. Oleh karena itu, pemahaman menjadi indikator utama keberhasilan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Pemahaman siswa juga dapat dilihat dari kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi pembelajaran secara lisan maupun tulisan. Widodo (2020) menyatakan bahwa siswa yang memiliki pemahaman baik mampu menyampaikan kembali isi materi dengan runtut dan logis serta dapat memberikan contoh yang relevan. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa telah menguasai konsep secara bermakna.

Selain itu, pemahaman siswa berkaitan erat dengan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Retnawati (2021) menjelaskan bahwa pemahaman menjadi dasar bagi keterampilan berpikir analitis, kritis, dan kreatif. Tanpa pemahaman yang

kuat, siswa akan mengalami kesulitan dalam menganalisis permasalahan atau menarik kesimpulan dari suatu konsep pembelajaran.

Secara keseluruhan, pemahaman siswa dapat diartikan sebagai kemampuan menyeluruh yang mencakup proses menangkap makna, mengolah informasi, serta menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman yang baik menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung secara efektif dan bermakna. Dengan demikian, peningkatan pemahaman siswa menjadi salah satu tujuan utama dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

2.1.4.2 Indikator Pemahaman Siswa

Indikator pemahaman siswa merupakan tanda atau ciri yang menunjukkan bahwa siswa telah memahami materi pembelajaran secara bermakna. Indikator ini digunakan untuk menilai sejauh mana siswa tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga mampu memaknai, mengolah, dan menggunakan pengetahuan tersebut. Pemahaman siswa dapat diamati melalui perilaku belajar, respons terhadap pertanyaan, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan dan menerapkan konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, indikator pemahaman menjadi bagian penting dalam evaluasi hasil belajar.

Menurut Anderson dan Krathwohl (2020) dalam revisi Taksonomi Bloom, pemahaman siswa dapat diukur melalui beberapa indikator berikut:

1. Menjelaskan, yaitu kemampuan siswa untuk menguraikan kembali materi pembelajaran dengan menggunakan bahasa sendiri secara lisan maupun tulisan.

2. Menafsirkan, yaitu kemampuan siswa dalam mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lain, misalnya dari teks ke gambar, tabel, atau diagram.
3. Mengklasifikasikan, yaitu kemampuan siswa dalam mengelompokkan objek, konsep, atau informasi berdasarkan karakteristik tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran.
4. Memberi contoh, yaitu kemampuan siswa untuk menyebutkan contoh yang sesuai dengan konsep atau materi yang telah dipelajari.
5. Meringkas, yaitu kemampuan siswa dalam menyajikan inti atau pokok-pokok materi pembelajaran secara ringkas namun tetap bermakna.

Selain itu, pemahaman siswa juga dapat diukur melalui kemampuan mengklasifikasikan. Siswa yang memiliki pemahaman baik mampu mengelompokkan objek, peristiwa, atau konsep berdasarkan ciri-ciri tertentu yang relevan dengan materi pembelajaran. Widodo (2020) menjelaskan bahwa kemampuan mengklasifikasikan menunjukkan adanya proses berpikir logis dan sistematis dalam memahami konsep.

Kemampuan memberi contoh juga menjadi indikator penting pemahaman siswa. Siswa yang memahami suatu konsep akan mampu memberikan contoh yang sesuai dan relevan, baik dari buku pelajaran maupun dari kehidupan sehari-hari. Arsyad (2021) menyatakan bahwa kemampuan memberi contoh menunjukkan bahwa siswa telah mengaitkan konsep pembelajaran dengan pengalaman nyata.

Indikator pemahaman selanjutnya adalah kemampuan menarik kesimpulan. Siswa yang memiliki pemahaman baik mampu menyimpulkan informasi atau materi pembelajaran secara sederhana dan logis berdasarkan data

atau peristiwa yang disajikan. Menurut Retnawati (2021), kemampuan menarik kesimpulan merupakan bukti bahwa siswa mampu memproses informasi dan memahami hubungan antar konsep.

Indikator terakhir adalah kemampuan menghubungkan konsep dengan situasi nyata. Siswa yang memahami materi pembelajaran dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Kemendikbud (2022) menegaskan bahwa dalam pembelajaran IPAS, pemahaman siswa ditunjukkan melalui kemampuan mengaitkan konsep ilmu alam dan sosial dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2.2 Kerangka Kenseptual

Kerangka konseptual merupakan landasan berpikir yang menggambarkan hubungan antarvariabel dalam suatu penelitian yang disusun berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian sebelumnya. Menurut Miles dan Huberman (2020), kerangka konseptual berfungsi sebagai struktur konseptual yang membantu peneliti menjelaskan hubungan logis antarvariabel yang diteliti sehingga penelitian memiliki arah dan fokus yang jelas. Kerangka ini tidak hanya memuat definisi variabel, tetapi juga menunjukkan bagaimana variabel tersebut saling berinteraksi dalam konteks penelitian.

Dalam konteks pembelajaran, kerangka konseptual sering digunakan untuk menjelaskan hubungan antara strategi atau media pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Creswell (2021) menyatakan bahwa kerangka konseptual membantu peneliti mengaitkan teori pembelajaran dengan praktik di lapangan, sehingga hubungan sebab akibat antarvariabel dapat dijelaskan secara sistematis. Dengan

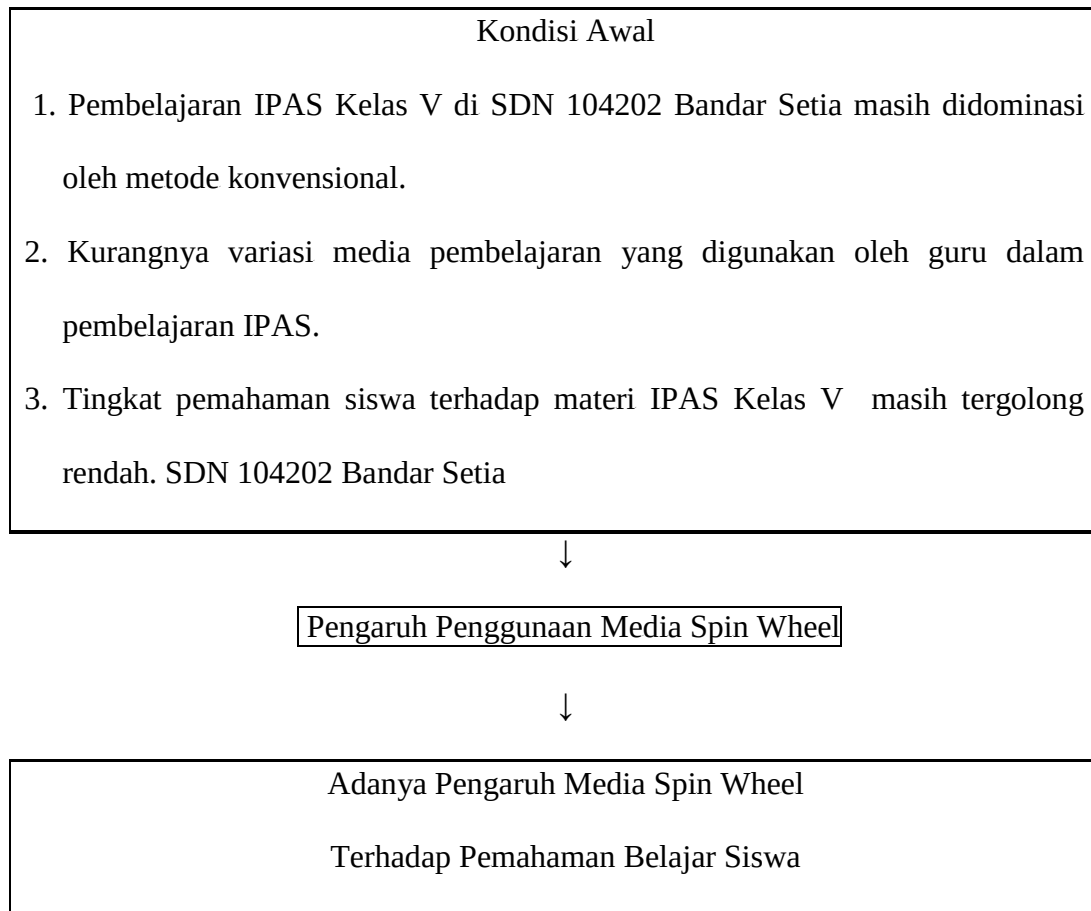
adanya kerangka konseptual, peneliti dapat menentukan variabel bebas, variabel terikat, serta indikator yang digunakan untuk mengukur masing-masing variabel.

Kerangka konseptual dalam penelitian ini didasarkan pada teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar. Slavin (2022) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi. Media Spin Wheel sebagai media permainan edukatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, berdiskusi, dan berpikir kritis selama pembelajaran IPAS berlangsung.

Selanjutnya, pemahaman siswa sebagai variabel terikat dijelaskan melalui teori kognitif. Anderson dan Krathwohl (2020) dalam revisi Taksonomi Bloom menyatakan bahwa pemahaman mencakup kemampuan siswa untuk menjelaskan, menafsirkan, mengklasifikasikan, memberi contoh, menarik kesimpulan, dan menghubungkan konsep dengan situasi nyata. Dalam kerangka konseptual penelitian ini, penggunaan media Spin Wheel diharapkan mampu memfasilitasi tercapainya indikator-indikator pemahaman tersebut melalui aktivitas pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini menggambarkan hubungan antara penggunaan media Spin Wheel sebagai variabel bebas dengan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas V sebagai variabel terikat. Berdasarkan pandangan para ahli, media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar diyakini mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan berdampak positif terhadap pemahaman siswa. Kerangka

konseptual ini menjadi dasar dalam merumuskan hipotesis serta menentukan metode dan instrumen penelitian.



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

2.3 Penelitian Relevan

Penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman siswa telah banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Siregar dan Lubis (2021) yang meneliti penggunaan media permainan edukatif pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan.

karena siswa lebih aktif, fokus, dan termotivasi selama proses pembelajaran. Media permainan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Suryani dan Wahyudi (2022) yang mengkaji pengaruh media *Spin Wheel* terhadap hasil belajar dan pemahaman siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Media *Spin Wheel* memberikan unsur kejutan dan interaksi yang membuat siswa terdorong untuk berpikir, menjawab pertanyaan, dan mendiskusikan materi secara aktif, sehingga pemahaman siswa meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Pramesti (2023) pada pembelajaran IPAS di kelas V menunjukkan bahwa penggunaan media visual-interaktif memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media yang melibatkan unsur visual dan aktivitas langsung dapat membantu siswa mengaitkan konsep IPAS dengan pengalaman nyata. Hal ini sejalan dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, sehingga membutuhkan media yang dapat memvisualisasikan konsep pembelajaran secara jelas.

Penelitian terbaru oleh Harahap (2024) juga menguatkan temuan sebelumnya dengan menyatakan bahwa media permainan edukatif seperti *Spin Wheel* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik dan IPAS. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *Spin Wheel* memiliki pemahaman yang lebih baik

dibandingkan siswa yang belajar tanpa media. Hal ini disebabkan oleh adanya keterlibatan aktif siswa, suasana belajar yang menyenangkan, serta kesempatan siswa untuk menjelaskan dan menghubungkan konsep pembelajaran secara langsung.

Berdasarkan beberapa penelitian relevan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* memiliki potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian tentang pengaruh media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa menjadi penting untuk dilakukan guna memperkuat temuan-temuan sebelumnya serta memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran IPAS yang lebih efektif dan inovatif.

2.4 Hipotesis

hipotesis penelitian dirumuskan berdasarkan landasan teoritis yang kuat dan hubungan variabel yang logis sebagaimana dijelaskan dalam kerangka konseptual menurut para ahli.

1. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN 104202 Bandar Setia.
2. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS kelas V di SDN 104202 Bandar Setia.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian merupakan seluruh cara, langkah, dan prosedur yang peneliti gunakan untuk mencapai tujuan penelitian serta memperoleh jawaban yang tepat terhadap permasalahan yang diajukan (Sugiyono, 2022). Pemilihan pendekatan yang tepat sangat menentukan kualitas hasil penelitian, karena pendekatan akan memengaruhi proses pengumpulan data, teknik analisis, serta interpretasi hasil.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian eksperimen dengan desain *quasi-experimental design*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berupaya mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *spin wheel* terhadap kemampuan menganalisis siswa secara objektif dan dapat diuji secara statistik. Penelitian eksperimen memungkinkan peneliti melakukan perlakuan (*treatment*) secara terkontrol untuk mengetahui perubahan yang terjadi sebagai akibat dari perlakuan tersebut.

Dalam penelitian eksperimen, peneliti menguji hubungan sebab-akibat dengan cara memberikan perlakuan khusus kepada satu kelompok dan membandingkannya dengan kelompok lain yang tidak diberikan perlakuan. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan dua kelompok, yaitu:

1. Kelas eksperimen, yaitu kelompok yang menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel*

Bimbingan Proposal									
Seminar Proposal									
Revisi Proposal									
Penelitian Skripsi									
Penyusunan Skripsi									
Bimbingan Skripsi									
Sidang Skripsi									

3.3 Populasi Dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2020:80) populasi merupakan keseluruhan area generalisasi yang di dalamnya terdapat objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk diteliti dan kemudian dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan. Berdasarkan pengertian tersebut, populasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 104202 Bandar Setia pada Tahun Ajaran 2025/2026.

Populasi dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian, yaitu kemampuan menganalisis pada mata pelajaran IPAS dengan materi serta penggunaan media Spin Wheel sebagai variabel perlakuan.

Adapun rincian populasi penelitian disajikan dalam Tabel 3.2

Tabel 3.3 Populasi Penelitian

No	Kelas	LK	PR	Jumlah Siswa
1	V A	11	11	22

2	V B	15	8	23
3	V C	14	14	28
Jumlah Keseluruhan				73

3.3.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu dan dipandang dapat merepresentasikan populasi tersebut. Menurut (Sugiyono, 2022:81), sampel adalah bagian dari populasi yang memuat sejumlah karakteristik yang sama dengan populasi asalnya. Penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Pemilihan kelas dalam penelitian ini mempertimbangkan kesetaraan karakteristik akademik, jumlah siswa, serta kesiapan guru kelas dalam mendukung pelaksanaan penelitian. Selain itu, kedua kelas memiliki jadwal pembelajaran IPAS yang memungkinkan pelaksanaan perlakuan (*treatment*) dan pengukuran kemampuan menganalisis secara optimal.

Dalam penelitian ini ditetapkan bahwa:

1. Kelas V A berjumlah 22 siswa sebagai kelas kontrol, yang akan belajar menggunakan metode konvensional tanpa media *Spin Wheel*.
2. Kelas V B berjumlah 23 siswa sebagai kelas kontrol, yang akan belajar menggunakan metode konvensional tanpa media *Spin Wheel*.

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan objek yang diukur dan diamati untuk mengetahui adanya hubungan, pengaruh, atau perbedaan antarvariabel dalam

suatu penelitian. Menurut (Sugiyono, 2022) variabel penelitian adalah sifat atau atribut yang dimiliki oleh individu maupun organisasi yang bisa diukur atau diamati, memiliki nilai yang bervariasi, dan sengaja ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari serta dijadikan dasar dalam pengambilan kesimpulan. Setiap variabel tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan hingga membentuk suatu model penelitian yang utuh.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Kedua variabel dijelaskan secara operasional melalui indikator-indikator yang dapat diamati dan diuji secara kuantitatif.

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *spin Wheel*.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan menganalisis siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Spin Wheel*

3.4.2 Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran *Spin Wheel* (Variabel X)

Media pembelajaran *Spin Wheel* adalah media yang berbentuk roda putar terdapat gambar dan tulisan. Media ini digunakan sebagai alat bantu visual untuk mendukung pembelajaran pada siswa kelas V SDN 104202 Bandar Setia.

2. Kemampuan Menganalisis Siswa (Variabel Y)

Kemampuan menganalisis merupakan bagian dari keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menggambarkan kemampuan siswa dalam

mencocokkan, mengklasifikasikan, menganalisis kesalahan, menggeneralisasikan dan menentukan.

Tabel 3.4 Variabel Penelitian

No	Variabel	Jenis Variabel
1	Media Spin Wheel	Variabel Bebas (X)
2	Keaktifan Belajar Siswa	Variabel Antara (Intervening)
3	Motivasi Belajar Siswa	Variabel Antara (Intervening)
4	Pemahaman Siswa	Variabel Terikat (Y)

Tabel 3.5 Definisi Operasional

No	Definisi Operasional	Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen	Skala Pengukuran
1	Media pembelajaran berupa permainan roda putar yang digunakan dalam pembelajaran IPAS kelas V untuk melibatkan siswa secara	Kesesuaian penggunaan media dengan langkah pembelajaran, keterlibatan siswa, interaksi siswa dengan media	Observasi	Lembar observasi	Skala Likert

	aktif melalui kegiatan memutar roda, membaca soal, dan menjawab pertanyaan sesuai materi pembelajaran				
2	Tingkat keterlibatan siswa secara fisik dan mental selama proses pembelajaran IPAS berlangsung	Bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, mengikuti kegiatan pembelajaran	Observasi	Lembar observasi	Skala Likert
3	Dorongan internal dan eksternal siswa untuk mengikuti pembelajaran IPAS dengan sungguh-sungguh	Antusias mengikuti pelajaran, perhatian terhadap materi, kemauan menyelesaikan tugas	Angket	Angket motivasi belajar	Skala Likert

4	Tingkat kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS setelah mengikuti proses pembelajaran	Menjelaskan konsep, menafsirkan informasi, mengklasifikasi materi, memberikan contoh, menarik kesimpulan, menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari	Tes	Tes esai	Skala Interval
---	--	---	-----	----------	----------------

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang peneliti gunakan untuk memperoleh data sesuai variabel yang diteliti. Instrumen harus dirancang secara sistematis agar mampu menghasilkan data yang akurat, objektif, dan dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini, instrumen disusun peneliti sendiri berdasarkan kajian teori, tujuan penelitian, serta indikator yang telah dirumuskan pada bagian definisi operasional variabel.

Instrumen penelitian diberikan kepada peserta didik kelas V yang ditetapkan sebagai sampel penelitian, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Tujuan pemberian instrumen ini adalah mengukur kemampuan menganalisis siswa setelah memperoleh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran *Spin Whell*.

3.5.1 Tes

(Sunaryati et al., 2024) menyatakan bahwa tes adalah sarana yang efisien untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi, kemampuan mereka dalam

menerapkan konsep, serta perkembangan yang mereka capai selama proses belajar.

Pada penelitian ini, digunakan tes esai yang terdiri dari 25 butir soal. Tes ini terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada sample untuk menilai sejauh mana pengaruh media *Spin Wheel* terhadap kemampuan menganalisis siswa, sekaligus mengetahui apakah terdapat peningkatan setelah media yang dikembangkan peneliti diterapkan. Adapun kisi-kisi kemampuan menganalisis sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Kemampuan Menganalisis

NO	Indikator Kemampuan Menganalisis	Level Kognitif Taksonomi Bloom	Penjelasan	Nomor Soal	skor
1	Menyebutkan konsep	C1 (Mengingat)	Menyebutkan pengertian tata surya dan nama-nama planet.	1–4	4
2	Menjelaskan informasi	C2 (Memahami)	Menjelaskan ciri-ciri planet dalam tata surya.	5–8	4
3	Menggunakan konsep	C3 (Menerapkan)	Menentukan planet berdasarkan karakteristik yang diberikan.	9–12	4
4	Menganalisis hubungan	C4 (Menganalisis)	Menganalisis pengaruh jarak planet dari Matahari terhadap suhu planet.	13–16	4

5	Menilai dan memberikan alasan	C5 (Mengevaluasi)	Menilai planet yang paling memungkinkan mendukung kehidupan disertai alasan yang logis.	17–20	4
Skor Maksimal				20	

3.5.2 Uji Validitas

Uji validasi, atau validitas, berasal dari istilah *validity* yang mengacu pada tingkat kesesuaian antara data yang dilaporkan peneliti dengan kondisi objek penelitian yang sebenarnya. Validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur mampu mengukur variabel yang seharusnya diukur secara tepat dan akurat (Sugiyono, 2022). Instrumen yang valid memiliki tingkat validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang tidak valid memiliki validitas yang rendah.

Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien validitas butir soal
- N : Jumlah responden
- X : Skor tiap butir soal
- Y : Skor total tiap responden

Kriteria Penentuan Uji Validitas Instrumen

- Instrumen dinyatakan valid apabila nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 0,05.

- b. Instrumen dinyatakan tidak valid apabila nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ pada tingkat signifikansi 0,05

3.5.3 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan prosedur untuk menilai sejauh mana suatu tes mampu memberikan hasil yang konsisten dalam mengukur objek yang sama. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa instrumen yang digunakan tetap stabil dan dapat dipercaya meskipun dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini, reliabilitas instrumen dihitung menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas Instrumen
- k : Jumlah butir soal
- $\sum a^2 b$: Total varians setiap butir soal
- $a^2 t$: Varian total skor

Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Reliabel

Koefisien Reliabel	Makna
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

Nilai Cronbach's Alpha yang rendah menunjukkan bahwa suatu butir soal memiliki reliabilitas yang kurang baik. Koefisien alpha di bawah 0,40 mengindikasikan reliabilitas rendah; nilai antara 0,40–0,60 menunjukkan reliabilitas sedang; nilai antara 0,60–0,80 menandakan reliabilitas tinggi; sedangkan nilai 0,80–1,00 menunjukkan reliabilitas sangat tinggi. Semakin kecil nilai alpha, semakin banyak item yang tidak reliabel. Suatu item atau instrumen dinyatakan reliabel apabila nilai Cronbach's Alpha atau r-hitung berada di atas 0,60, sedangkan nilai di bawah angka tersebut menunjukkan bahwa instrumen tidak reliabel.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan untuk menentukan hasil Uji Normalitas, Uji Homogenitas, serta Uji Hipotesis. Adapun prosedur analisis data yang digunakan dijabarkan sebagai berikut:

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan prosedur untuk mengetahui apakah data yang digunakan berdistribusi normal sehingga layak dianalisis menggunakan statistik parametrik. Penulis akan melakukan uji normalitas menggunakan metode Shapiro–Wilk, karena jumlah sampel dalam penelitian tergolong kecil. Data yang diuji normalitasnya meliputi nilai pretest dan posttest. Uji Shapiro–Wilk dipilih untuk memastikan apakah data kedua nilai tersebut berdistribusi normal (Zulkifli et al., 2025).

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: apabila nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan berada pada taraf $> 0,05$, maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data

dianggap tidak berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan dalam uji normalitas ini yaitu:

- a. H_1 : Data tidak berdistribusi normal apabila $\text{Sig.} < 0,05$
- b. H_2 : Data berdistribusi normal apabila $\text{Sig.} > 0,05$

3.6.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah prosedur statistik yang digunakan untuk menentukan apakah dua atau lebih kelompok data memiliki varians yang sama atau seragam. Pengujian ini bertujuan memastikan bahwa penyebaran data pada setiap kelompok tidak berbeda secara signifikan, sehingga data memenuhi salah satu asumsi penting dalam analisis statistik parametrik.

Dengan varians yang homogen, hasil analisis menjadi lebih valid dan dapat diandalkan. Berikut Adalah rumus uji homogenitas:

$$W = \frac{(N - k)}{(k - 1)} \cdot \frac{\sum_{i=1}^k N_i (Z_{i\cdot} - Z_{\cdot\cdot})^2}{\sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{N_i} (Z_{ij} - Z_{i\cdot})^2}$$

Keterangan:

- W : nilai statistic Levene
- N : jumlah total sampel
- k : jumlah kelompok
- N_i : jumlah sampel pada kelompok ke-i
- Z_i : nilai deviasi absolut dari median/mean kelompok
- $Z_{i\cdot}$: rata-rata deviasi absolut dalam kelompok
- $Z_{\cdot\cdot}$: rata-rata keseluruhan deviasi absolut

Kriteria Keputusan (SPSS)

- Jika Sig. > 0,05 → data homogen
- Jika Sig. < 0,05 → data tidak homogeny

3.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode statistik yang bertujuan untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan peneliti dapat diterima atau ditolak berdasarkan hasil analisis data. Uji ini digunakan untuk menilai adanya perbedaan atau pengaruh yang signifikan antara dua kelompok, sehingga kesimpulan penelitian dapat diambil secara objektif dan terukur. Dalam penelitian dengan dua kelompok, pengujian hipotesis biasanya dilakukan menggunakan rumus *uji t* sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- $\bar{X}_1$ = Rata-rata kelompok 1
- $\bar{X}_2$ = Rata-rata kelompok 2
- S_1^2 = Varians kelompok 1
- S_2^2 = Varians kelompok 2
- n_1 = Jumlah sampel kelompok 1
- n_2 = Jumlah sampel kelompok 2

Kriteria Pengambilan Keputusan Uji Hipotesis

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel} \rightarrow H_0$ ditolak, H_1 diterima (ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan).

- b. Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel} \rightarrow H_0$ diterima, H_1 ditolak (tidak ada perbedaan atau pengaruh yang signifikan).

Bentuk Hipotesis

- a. H_a (Hipotesis Nol) : Tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan.
- b. H_0 (Hipotesis Alternatif) : Terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental design*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* terhadap kemampuan menganalisis siswa secara objektif melalui data yang dapat dianalisis secara statistik. Desain eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak dapat mengacak subjek penelitian secara penuh, sehingga memanfaatkan kelas yang telah ada sebagai kelompok penelitian.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok memperoleh pembelajaran dengan tujuan, materi, alokasi waktu, dan kompetensi yang sama. Perbedaan perlakuan terletak pada media pembelajaran yang digunakan. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *Spin Wheel*, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional yang biasa diterapkan oleh guru di sekolah. Perbandingan hasil belajar antara kedua kelompok digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Spin Wheel* terhadap kemampuan pemahaman siswa.

Sebelum melakukan analisis terhadap data hasil pretest dan posttest, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes yang diberikan kepada siswa untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS.

Instrumen tes yang disusun dalam penelitian ini berjumlah 20 butir soal pilihan ganda.

Soal-soal tersebut kemudian diuji cobakan kepada siswa di luar sampel penelitian, yaitu pada kelas yang berada satu tingkat di atas kelas yang dijadikan sampel penelitian. Uji coba instrumen ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas setiap butir soal sebelum digunakan dalam penelitian utama. Berdasarkan hasil uji validitas yang telah dilakukan, diperoleh bahwa dari 20 butir soal yang diuji, terdapat 10 butir soal yang dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian, sedangkan 10 butir soal lainnya dinyatakan tidak valid sehingga tidak digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

Tabel 4.1
Hasil Uji Validitas Instrumen

Klasifikasi	Jumlah soal	Nomor soal
Valid	10	1,3,5,7,9,11,13,15,18,19
Tidak valid	10	2,4,6,8,10,12,14,16,17,20

Selain uji validitas, instrumen tes juga diuji reliabilitasnya untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas instrumen sebesar 0.716 yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tes memiliki tingkat konsistensi yang baik dan layak digunakan untuk mengukur pemahaman siswa melalui penggunaan media *Spin Wheel*.

Tabel 4.2 Hasil Uji Reliabilitas

No	Cronbach's Alpha	Interpretasi
1	0.716	Tinggi

Berdasarkan hasil uji validitas dan reliabilitas tersebut, butir soal yang dinyatakan valid selanjutnya digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam pelaksanaan pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen adalah siswa kelas V A, sedangkan kelas kontrol adalah siswa kelas V B di SD Negeri 104202 Bandar Setia.

Tabel 4.3
Daftar Siswa/I Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

No	Kelas		Laki - laki	Perempuan	Jumlah
1	V A	Eksperimen	11	11	22
2	V B	Kontrol	15	8	23
Jumlah			26	19	45

Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan media *Spin Wheel*, sedangkan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan tersebut dan tetap mengikuti pembelajaran konvensional seperti biasa dengan menggunakan buku siswa sebagai media pendukung. Sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data kemampuan awal siswa melalui pretest. Data tersebut digunakan untuk mengetahui gambaran awal pembelajaran IPA pada materi Tata Surya, sehingga dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada tingkat yang relatif setara.

Selanjutnya, kegiatan pembelajaran pada kedua kelas dilaksanakan berdasarkan modul ajar pembelajaran mendalam yang telah disusun oleh peneliti. Pada kelas eksperimen, pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan

pembelajaran dan pemberian motivasi kepada siswa. Selanjutnya, siswa mengikuti pembelajaran dengan menerapkan media *Spin Wheel*.

Sementara itu, pembelajaran pada kelas kontrol dilaksanakan dengan alur yang hampir sama, namun tidak menerapkan media *Spin Wheel*. Kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada penjelasan guru serta penggunaan buku siswa sebagai sumber belajar utama.

Setelah seluruh rangkaian pembelajaran selesai dilaksanakan pada kedua kelas, peneliti memberikan instrumen tes posttest kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada saat pretest. Tes tersebut bertujuan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah penerapan metode pembelajara eksperimen, serta untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian

Kecenderungan variabel penelitian adalah gambaran umum mengenai tingkat pemahaman siswa selama mengikuti pembelajaran di luar kelas, yang dilihat dari hasil pengolahan data penelitian. Kecenderungan ini menunjukkan apakah pemahaman siswa berada pada kategori tinggi, sedang, atau rendah berdasarkan skor yang diperoleh dari responden.

Secara sederhana, kecenderungan variabel pemahaman menggambarkan bagaimana kondisi partisipasi siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *Spin Wheel*. Penilaian kecenderungan tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata (mean), persentase, maupun pengelompokan kategori skor yang telah ditetapkan oleh peneliti. Dengan mengetahui kecenderungan ini, peneliti dapat

melihat sejauh mana media *Spin Wheel* mampu mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

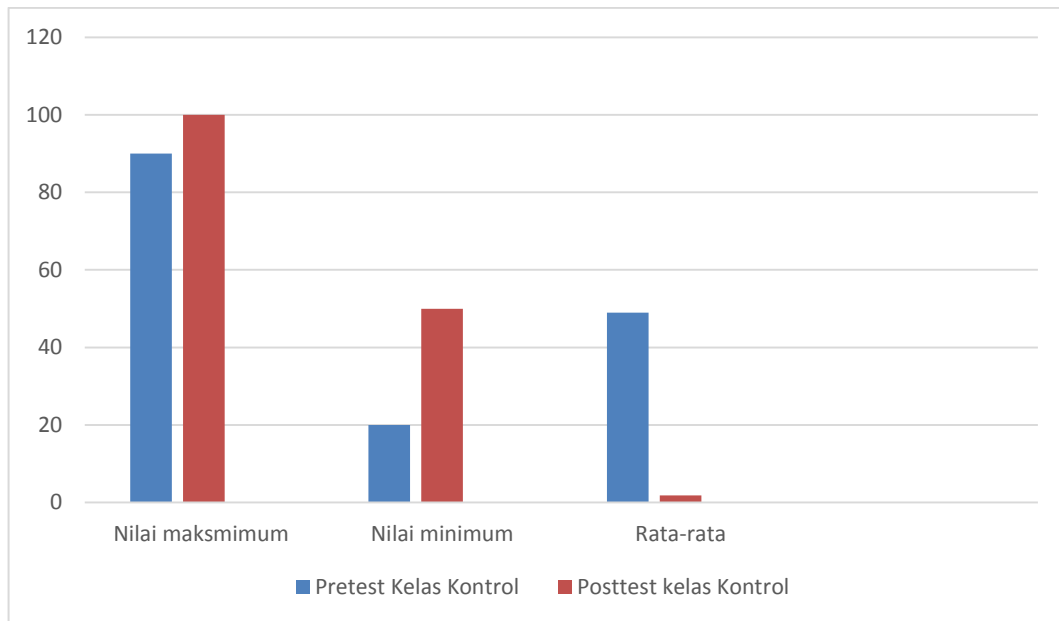
4.1.1.1 Kecenderungan Pada Kelas Kontrol

Penyajian kecenderungan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dilakukan melalui deskripsi statistik berdasarkan hasil pretest dan posttest. Data ini digunakan untuk mengetahui gambaran tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas yang tidak menggunakan media *Spin Wheel*. Melalui analisis tersebut dapat dilihat perkembangan pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung tanpa penerapan media *Spin Wheel*, sehingga dapat menjadi pembanding dengan kelas yang menggunakan media *Spin Wheel*.

Tabel 4.4
Data Nilai IPAS Kelas Kontrol

Statistic	Pretest	Posttest
Jumlah siswa	23	23
Nilai maksimum	90	100
Nilai minimum	20	50
Rata-rata	49	75
Standar deviasi	20	13

Untuk memperjelas penyebaran nilai IPAS siswa pada kelas kontrol, data pada Tabel 4.4 kemudian ditampilkan dalam bentuk diagram. Penyajian diagram tersebut bertujuan agar distribusi frekuensi dan persentase nilai siswa dapat dilihat secara lebih jelas, sehingga penyebaran nilai menjadi lebih mudah diamati dan dipahami secara visual.



Gambar 4.1 Nilai Ips Siswa Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 4.4, diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas kontrol sebanyak 23 orang yang mengikuti pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 20. Nilai rata-rata pretest sebesar 49 dengan standar deviasi 20. Hasil tersebut menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS masih relatif rendah serta terdapat variasi kemampuan yang cukup besar antarsiswa.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan metode konvensional, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, sedangkan nilai terendah menjadi 50. Nilai rata-rata juga meningkat dari 49 pada pretest menjadi 75 pada posttest. Peningkatan rata-rata ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan dari 20 menjadi 13, yang menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa

pada posttest lebih homogen dibandingkan saat pretest. Hal ini mengindikasikan bahwa perbedaan tingkat pemahaman antarsiswa semakin kecil setelah mengikuti pembelajaran.

Secara keseluruhan, data pada kelas kontrol menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS setelah mengikuti pembelajaran. Meskipun demikian, pembelajaran pada kelas kontrol masih menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan media *Spin Wheel*. Oleh karena itu, hasil pada kelas kontrol selanjutnya dibandingkan dengan hasil pada kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kemampuan pemahaman konsep siswa pada kelas kontrol, data hasil posttest kemudian dikelompokkan ke dalam beberapa interval nilai yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.5
Distribusi hasil pretest kelas kontrol

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
20–37	7	30%
38–55	7	30%
56–73	7	30%
74–91	2	10%
Jumlah	23	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai pretest kelas kontrol, diketahui bahwa dari 23 siswa, sebanyak 7 siswa (30%) memperoleh nilai pada interval 20–37. Selanjutnya, sebanyak 7 siswa (30%) berada pada interval 38–55, dan 7 siswa (30%) lainnya berada pada interval 56–73. Sementara itu, hanya 2 siswa (10%) yang memperoleh nilai pada interval 74–91.

Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori nilai rendah hingga sedang sebelum diberikan pembelajaran. Hal ini terlihat dari 21 siswa (90%) yang memperoleh nilai di bawah interval tertinggi, sedangkan hanya 2 siswa (10%) yang mampu mencapai nilai pada interval 74–91. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman awal siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas kontrol masih belum optimal. Temuan ini juga sejalan dengan nilai rata-rata pretest sebesar 49, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa masih relatif rendah sehingga diperlukan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Tabel 4.6
Distribusi hasil posttest kelas kontrol

Interval Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
50–62	5	22%
63–75	6	26%
76–88	8	35%
89–101	4	17%
Jumlah	23	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi nilai posttest kelas kontrol, diketahui bahwa dari 23 siswa, sebanyak 5 siswa (22%) memperoleh nilai pada interval 50–62. Selanjutnya, 6 siswa (26%) berada pada interval 63–75, sedangkan 8 siswa (35%) memperoleh nilai pada interval 76–88. Sementara itu, 4 siswa (17%) memperoleh nilai pada interval 89–101.

Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada interval 76–88, yaitu sebanyak 35% dari seluruh siswa. Hal ini mengindikasikan

bahwa setelah mengikuti pembelajaran, tingkat pemahaman siswa pada kelas kontrol mengalami peningkatan dibandingkan saat pretest. Selain itu, terdapat 17% siswa yang telah mencapai interval nilai tertinggi (89–101), menunjukkan bahwa sebagian siswa telah memiliki pemahaman yang sangat baik terhadap materi IPAS. Temuan ini juga didukung oleh peningkatan nilai rata-rata posttest menjadi 75, yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mampu meningkatkan pemahaman siswa meskipun masih menggunakan metode konvensional. Selanjutnya, hasil posttest kelas kontrol akan dibandingkan dengan kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Spin Wheel terhadap pemahaman siswa.

4.1.1.2 Kecenderungan Pada Kelas Eksperimen

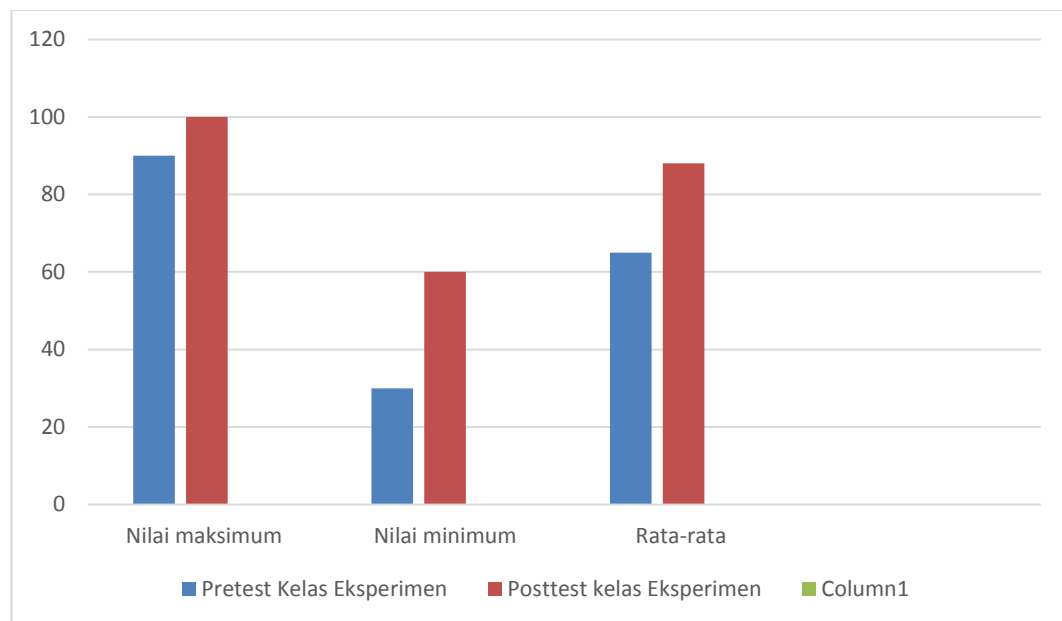
Penyajian kecenderungan pemahaman siswa pada kelas kontrol dilakukan melalui deskripsi statistik berdasarkan hasil pretest dan posttest. Data ini digunakan untuk mengetahui gambaran pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran pada kelas yang menggunakan media Spin Wheel. Deskripsi statistic tersebut mencakup jumlah siswa, nilai minimum, nilai maksimum, dan rata – rata, sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan

Tabel 4.7

Data Nilai IPAS Siswa Kelas Eksperimen

Statistik	pretest	Posttest
Jumlah siswa	22	22
Nilai maksimum	90	100
Nilai minimum	30	60
Rata-rata	65	88
Standar deviasi	16	11

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sebaran nilai IPAS siswa pada kelas eksperimen, data pada Tabel 4.6 selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram. Penyajian diagram ini bertujuan untuk mempermudah dalam melihat distribusi frekuensi dan persentase nilai siswa secara visual sehingga dapat dipahami dengan lebih jelas.



Gambar 4.2 Nilai IPAS Siswa Kelas Eksperimen

Berdasarkan Tabel 4.7, diketahui bahwa jumlah siswa pada kelas eksperimen sebanyak 22 orang yang mengikuti pretest dan posttest. Hasil pretest menunjukkan bahwa nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah adalah 30. Nilai rata-rata pretest sebesar 65 dengan standar deviasi sebesar 16. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS berada pada kategori sedang, namun masih terdapat perbedaan kemampuan yang cukup besar antarsiswa.

Setelah diberikan pembelajaran menggunakan media *Spin Wheel*, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi

IPAS. Nilai tertinggi meningkat menjadi 100, sedangkan nilai terendah meningkat menjadi 60. Nilai rata-rata siswa juga mengalami peningkatan dari 65 pada pretest menjadi 88 pada posttest. Peningkatan rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS.

Selain itu, standar deviasi mengalami penurunan dari 16 pada pretest menjadi 11 pada posttest. Penurunan standar deviasi menunjukkan bahwa penyebaran nilai siswa setelah pembelajaran menjadi lebih homogen, sehingga perbedaan tingkat pemahaman antarsiswa semakin kecil. Dengan kata lain, sebagian besar siswa mengalami peningkatan pemahaman setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Spin Wheel*.

Secara keseluruhan, data pada kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi IPAS setelah diterapkannya media *Spin Wheel*. Hal ini terlihat dari meningkatnya nilai maksimum, nilai minimum, dan rata-rata, serta menurunnya standar deviasi pada hasil posttest. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa media *Spin Wheel* efektif dalam membantu siswa memahami materi IPAS.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci mengenai hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, data hasil posttest selanjutnya dikelompokkan ke dalam beberapa interval nilai yang disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8
Distribusi Hasil Pretest Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
30–44	3	14%
45–59	3	14%

60–74	10	45%
75–90	6	27%
Jumlah	22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai pretest kelas eksperimen, diketahui bahwa sebanyak 3 siswa (14%) memperoleh nilai pada interval 30–44, kemudian 3 siswa (14%) berada pada interval 45–59. Selanjutnya, sebagian besar siswa yaitu 10 siswa (45%) memperoleh nilai pada interval 60–74, sedangkan 6 siswa (27%) memperoleh nilai pada interval 75–90.

Distribusi tersebut menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan menggunakan media *Spin Wheel*, sebagian besar siswa telah berada pada kategori pemahaman sedang, namun masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai rendah. Hal ini didukung oleh nilai rata-rata pretest sebesar 65, yang menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa pada kelas eksperimen masih perlu ditingkatkan melalui proses pembelajaran.

Tabel 4.9

Distribusi Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
60–69	1	5%
70–79	3	14%
80–89	6	27%
90–100	12	54%
Jumlah	22	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi nilai posttest kelas eksperimen, diketahui bahwa 1 siswa (5%) memperoleh nilai pada interval 60–69, 3 siswa (14%) berada pada interval 70–79, dan 6 siswa (27%) memperoleh nilai pada interval 80–89.

Sementara itu, sebagian besar siswa yaitu 12 siswa (54%) memperoleh nilai pada interval 90–100.

Distribusi tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Spin Wheel*. Lebih dari separuh siswa berhasil mencapai interval nilai tertinggi, sedangkan hanya sebagian kecil siswa yang masih berada pada interval nilai rendah. Peningkatan ini juga terlihat dari nilai rata-rata posttest yang mencapai 88, lebih tinggi dibandingkan rata-rata pretest sebesar 65. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* mampu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS. Selain itu, standar deviasi yang menurun dari 16 menjadi 11 mengindikasikan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih merata dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

4.1.1.3 Perbandingan Kecenderungan Variabel Antar Kelas

Perbandingan kecenderungan variabel dilakukan untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Perbandingan ini didasarkan pada nilai rata-rata, nilai maksimum, nilai minimum, serta standar deviasi hasil pretest dan posttest masing-masing kelas.

Pada saat pretest, kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata sebesar 49, sedangkan kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata sebesar 65. Selisih rata-rata sebesar 16 poin menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai maksimum kedua kelas sama-sama mencapai 90, namun nilai minimum kelas eksperimen (30) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (20). Selain itu, standar deviasi kelas eksperimen

sebesar 16, lebih kecil dibandingkan kelas kontrol sebesar 20, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa pada kelas eksperimen lebih merata.

Setelah proses pembelajaran, hasil posttest menunjukkan bahwa kedua kelas mengalami peningkatan pemahaman siswa. Pada kelas kontrol, nilai rata-rata meningkat dari 49 menjadi 75, atau mengalami peningkatan sebesar 26 poin. Sementara itu, pada kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 65 menjadi 88, atau mengalami peningkatan sebesar 23 poin. Meskipun peningkatan absolut pada kelas kontrol sedikit lebih besar, rata-rata akhir kelas eksperimen tetap lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, yaitu 88 berbanding 75.

Dilihat dari nilai maksimum, kedua kelas sama-sama mencapai nilai 100 pada posttest. Namun, nilai minimum kelas eksperimen mencapai 60, sedangkan kelas kontrol hanya 50. Hal ini menunjukkan bahwa tidak hanya siswa berkemampuan tinggi yang mengalami peningkatan, tetapi siswa dengan kemampuan rendah pada kelas eksperimen juga memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan penyebaran data, standar deviasi kelas kontrol menurun dari 20 menjadi 13, sedangkan kelas eksperimen menurun dari 16 menjadi 11. Penurunan standar deviasi pada kedua kelas menunjukkan bahwa kemampuan siswa setelah pembelajaran menjadi lebih homogen. Akan tetapi, kelas eksperimen memiliki standar deviasi yang lebih kecil, sehingga menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada kelas eksperimen lebih merata dibandingkan kelas kontrol.

Hasil distribusi frekuensi juga memperlihatkan adanya perbedaan kecenderungan antara kedua kelas. Pada posttest kelas kontrol, sebagian besar

siswa (35%) berada pada interval nilai 76–88, sedangkan hanya 17% siswa yang mencapai interval nilai tertinggi (89–101). Sebaliknya, pada kelas eksperimen, lebih dari separuh siswa (54%) berada pada interval nilai 90–100, sementara hanya 5% siswa yang berada pada interval nilai terendah (60–69). Distribusi ini menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen cenderung memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa pada kelas kontrol.

Secara keseluruhan, kedua kelas mengalami peningkatan pemahaman siswa setelah pembelajaran. Namun, kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Spin Wheel* menunjukkan kecenderungan hasil yang lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Hal tersebut ditunjukkan oleh nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi, nilai minimum yang lebih baik, penyebaran nilai yang lebih homogen, serta proporsi siswa yang lebih besar pada interval nilai tertinggi. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* memberikan hasil yang lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS.

4.1.2 Pengujian Prasyarat Data

Pengujian prasyarat data dilakukan untuk memastikan bahwa analisis lanjutan yang digunakan dalam penelitian ini dapat menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pengujian prasyarat data meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

Perlu ditegaskan bahwa data yang digunakan dalam uji normalitas dan uji homogenitas adalah data hasil pretest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelas berasal dari populasi yang berdistribusi normal serta memiliki varians yang

homogen, sehingga kedua kelas dapat dibandingkan secara adil dan objektif sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 4.10 Pengujian Prasyarat Data

No	Kriteria	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
1	Format Observasi	1. Format jelas hingga memudahkan melakukan penelitian.				✓
		2. Proposional.			✓	
2	Isi	3. Dirumuskan secara jelas dan operasional sehingga mudah diukur				✓
		4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			✓	
		5. Dapat digunakan untuk mengukur keterampilan proses IPA				✓
3	Bahan dan Tulisan	6. Bahasa yang digunakan baik dan benar			✓	
		7. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami			✓	
		8. Penyampaian petunjuk jelas				✓

4.1.2.1 Uji Normalitas Data

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro–Wilk karena jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 siswa.

Analisis uji normalitas dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 22 dengan kriteria pengambilan keputusan berdasarkan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.11
Hasil Uji Normalitas Pretest/posttest Kontrol dan Eksperimen

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	pretest kontrol	.156	23	.151	.944	23	.215
	posttest kontrol	.177	23	.061	.944	23	.220
	pretest eksperimen	.177	22	.072	.951	22	.332
	posttest eksperimen	.263	22	.000	.867	22	.057

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 4.10, diperoleh nilai signifikansi Shapiro-Wilk untuk pretest kelas kontrol sebesar 0,215, posttest kelas kontrol sebesar 0,220, pretest kelas eksperimen sebesar 0,332, dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,057. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen berdistribusi normal.

Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi asumsi normalitas sehingga analisis selanjutnya dapat menggunakan uji statistik parametrik, seperti uji homogenitas dan uji hipotesis sesuai dengan tujuan penelitian.

4.1.2.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua sampel penelitian memiliki varians yang sama atau berbeda. Pengujian ini menggunakan uji Levene dengan bantuan program SPSS. Pengambilan keputusan dalam uji homogenitas didasarkan pada nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$, maka varians antar kelompok dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$, maka varians antar kelompok dinyatakan tidak homogen.

Tabel 4.12

Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Based on Mean	1.006	1	43	.322
Based on Median	1.080	1	43	.305
Based on Median and with adjusted df	1.080	1	42.264	.305
Based on trimmed mean	1.232	1	43	.273

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 4.11, diperoleh nilai signifikansi Based on Mean sebesar 0,322. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,322 > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data antara kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah homogen.

Hasil pengujian lainnya juga menunjukkan nilai signifikansi yang lebih besar dari 0,05, yaitu Based on Median sebesar 0,305, Based on Median and with Adjusted df sebesar 0,305, dan Based on Trimmed Mean sebesar 0,273. Seluruh hasil tersebut memperkuat bahwa varians kedua kelompok tidak memiliki perbedaan yang signifikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memenuhi asumsi homogenitas. Oleh karena itu, data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik, seperti Independent Samples t-test, untuk mengetahui perbedaan pemahaman siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pembelajaran.

4.1.2.3 Pengujian Hipotesis

4.1.2.3.1 Uji Independent Samples T-Test

Tabel 4.13
Hasil Uji Independent Samples T-Test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.006	.322	-3.569	43	.001	-12.945	3.627	-20.259	-5.630
	Equal variances not assumed			-3.582	42.397	.001	-12.945	3.613	-20.235	-5.655

Hasil uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai t hitung = -3,569 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 43 dan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah pembelajaran.

Nilai Mean Difference sebesar -12,945 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kedua kelompok berbeda sebesar 12,945 poin. Tanda negatif muncul karena SPSS menghitung selisih berdasarkan urutan kelompok yang dibandingkan (kelas kontrol dikurangi kelas eksperimen). Dengan melihat rata-rata posttest, yaitu 75 pada kelas kontrol dan 88 pada kelas eksperimen, dapat disimpulkan bahwa rata-rata pemahaman siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Selain itu, interval kepercayaan 95% (95% Confidence Interval) berada pada rentang -20,259 hingga -5,630 dan tidak melintasi angka nol. Hal ini semakin memperkuat bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kedua kelompok.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Spin Wheel memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS. Siswa yang belajar menggunakan media Spin Wheel memperoleh tingkat pemahaman yang lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Berdasarkan hasil analisis data, diketahui bahwa penggunaan media *Spin Wheel* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa.

Sebelum diberikan perlakuan, dilakukan pretest pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest kelas kontrol sebesar 49, sedangkan rata-rata nilai pretest kelas eksperimen sebesar 65. Nilai tersebut menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas masih perlu ditingkatkan. Distribusi frekuensi pretest juga memperlihatkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada kategori nilai rendah hingga sedang, sehingga pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman mereka.

Setelah proses pembelajaran, kedua kelas mengalami peningkatan hasil posttest. Pada kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, rata-rata nilai meningkat dari 49 menjadi 75. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *Spin Wheel*, rata-rata nilai meningkat dari 65 menjadi 88. Selain peningkatan rata-rata, nilai minimum kelas eksperimen juga meningkat dari 30 menjadi 60, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 90 menjadi 100. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa secara umum, tetapi juga mampu

membantu siswa yang memiliki kemampuan rendah untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Hasil distribusi frekuensi posttest semakin memperkuat temuan tersebut. Pada kelas kontrol, sebagian besar siswa berada pada interval nilai 76–88 dengan persentase 35%, sedangkan hanya 17% siswa yang mencapai interval nilai tertinggi. Sebaliknya, pada kelas eksperimen lebih dari separuh siswa (54%) berada pada interval nilai 90–100. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *Spin Wheel* cenderung memperoleh pemahaman yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menggunakan Levene's Test memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,322 ($>0,05$), yang berarti varians kedua kelompok bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, analisis dapat dilanjutkan menggunakan Independent Samples t-test.

Hasil uji Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS. Perbedaan rata-rata nilai posttest antara kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar 12,945 poin menunjukkan bahwa siswa yang belajar

menggunakan media *Spin Wheel* memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa pemahaman akan terbentuk lebih baik ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Media *Spin Wheel* memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung melalui kegiatan menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memecahkan masalah yang muncul dari putaran roda. Aktivitas tersebut menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga konsep yang dipelajari lebih mudah dipahami.

Selain itu, media *Spin Wheel* juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya unsur permainan (*game-based learning*) dalam proses pembelajaran membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar. Siswa menjadi lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi dengan teman sekelompok. Kondisi ini menciptakan suasana belajar yang tidak monoton sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran meningkat. Ketika motivasi belajar meningkat, proses memahami konsep juga menjadi lebih optimal.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya media berbasis permainan seperti *Spin Wheel*, dapat meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, mengurangi kejenuhan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan seluruh hasil analisis tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Spin Wheel* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, media *Spin Wheel* dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk membantu guru menciptakan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Pengaruh Media *Spin Wheel* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS di kelas kontrol mengalami peningkatan setelah mengikuti pembelajaran dengan metode konvensional. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 49 pada pretest menjadi 75 pada posttest. Selain itu, nilai maksimum meningkat dari 90 menjadi 100, nilai minimum meningkat dari 20 menjadi 50, serta standar deviasi menurun dari 20 menjadi 13, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih baik dan penyebaran nilai lebih merata setelah pembelajaran.
2. Pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS di kelas eksperimen mengalami peningkatan yang lebih tinggi setelah diterapkan media pembelajaran *Spin Wheel*. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 65 pada pretest menjadi 88 pada posttest. Nilai maksimum meningkat dari 90 menjadi 100, nilai minimum meningkat dari 30 menjadi 60, serta standar deviasi menurun dari 16 menjadi 11. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Spin Wheel* mampu meningkatkan pemahaman siswa secara lebih optimal dibandingkan sebelum diberikan perlakuan.

3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Spin Wheel* terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia. Hasil uji hipotesis menggunakan Independent Samples t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. (2-tailed)) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,05 ($0,001 < 0,05$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Spin Wheel* berpengaruh signifikan terhadap pemahaman siswa. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen (88) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (75), sehingga media *Spin Wheel* terbukti lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPAS dibandingkan pembelajaran konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti media *Spin Wheel*, sebagai salah satu alternatif dalam proses pembelajaran IPAS maupun mata pelajaran lainnya. Selain itu, sekolah perlu memfasilitasi guru melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai serta mengadakan pelatihan atau kegiatan pengembangan profesional agar guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik.

2. Bagi Guru

Guru disarankan untuk memanfaatkan media *Spin Wheel* sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan berpusat pada siswa. Guru juga perlu menyesuaikan penggunaan media dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, guru diharapkan terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Bagi Siswa

Siswa diharapkan lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta memanfaatkan media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi IPAS. Selain itu, siswa diharapkan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi, berani mengemukakan pendapat, bekerja sama dengan teman, dan terus mengembangkan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai aktivitas pembelajaran.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian mengenai penggunaan media *Spin Wheel* pada mata pelajaran, jenjang pendidikan, atau materi pembelajaran yang berbeda sehingga diperoleh hasil penelitian yang lebih luas. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat melibatkan jumlah sampel yang lebih besar, menggunakan desain penelitian yang berbeda, atau mengkaji pengaruh media *Spin Wheel*

terhadap variabel lain, seperti motivasi belajar, hasil belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, maupun keterampilan kolaborasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2021). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (6th ed.). Pearson Education.
- Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional media and technologies for learning*. Prentice Hall.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS sekolah dasar*. Kemendikbudristek.
- Lestari, I., & Putri, R. A. (2023). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–124.
- Sanjaya, W. (2020). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
- Saputra, D. A. (2024). Pengaruh penggunaan media Spin Wheel terhadap pemahaman dan hasil belajar IPA siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–53.
- Slavin, R. E. (2020). *Educational psychology: Theory and practice* (13th ed.). Pearson Education.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya. (Masih diperbolehkan karena sering dijadikan rujukan utama evaluasi pembelajaran)
- Wulandari, S., & Pratama, F. (2022). Pengembangan media Spin Wheel berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 210–219.
- Hasnawiyah, H., & Maslena, M. (2025). Dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap prestasi belajar sains siswa sekolah dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 10(2), 167–172. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v10n2.p167-172>
- Meilina, D. M., & Afriyah, N. (2024). Penggunaan media digital untuk meningkatkan pemahaman konsep dasar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Didika: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 145–154. <https://doi.org/10.29408/didika.v10i2.26436>

Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Pratiwi, N. A., & Handayani, R. (2022). Pengaruh media permainan edukatif terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(2), 112–120.

Sari, M., & Nugroho, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 201–210.

Rahmawati, D. (2024). Penggunaan media interaktif berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 9(1), 45–53.

Susanto, H. (2021). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 89–98.

Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2020). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Pearson Education.

Hidayat, T., & Suryani, N. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis permainan terhadap pemahaman konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6543–6552.*

Arianti, Y. (2021). Inovasi media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 98–105.

Prayoga, B. G., Wardani, S., Harniangsih, H., Subali, B., & Widiati, N. (2025). *Literature review on the application of interactive media in science learning in elementary schools for the period 2020–2025*. Journal of Educational Sciences, 9(4), 2084–2100. <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/517>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01

SOAL VALIDITAS

1. Tata surya adalah sistem yang terdiri dari
 - A. Bintang dan galaksi
 - B. Matahari dan benda-benda langit yang mengelilinginya
 - C. Planet saja
 - D. Awan dan udara
2. Pusat tata surya adalah
 - A. Bulan
 - B. Bumi
 - C. Matahari
 - D. Mars
3. Planet yang dikenal sebagai Planet Merah adalah
 - A. Venus
 - B. Mars
 - C. Jupiter
 - D. Saturnus
4. Planet terbesar di tata surya adalah
 - A. Bumi
 - B. Mars
 - C. Jupiter
 - D. Venus
5. Planet dalam adalah planet yang
 - A. Jauh dari Matahari
 - B. Dekat dengan Matahari
 - C. Tidak memiliki orbit
 - D. Tidak memiliki cahaya
6. Matahari disebut pusat tata surya karena
 - A. Mengelilingi planet
 - B. Menjadi sumber cahaya dan gravitasi utama
 - C. Berputar mengelilingi Bumi
 - D. Berwarna terang
7. Bumi dapat dihuni makhluk hidup karena
 - A. Tidak memiliki atmosfer
 - B. Memiliki air dan suhu yang sesuai
 - C. Terletak paling dekat Matahari
 - D. Tidak memiliki gravitasi
8. Planet-planet dapat mengelilingi Matahari karena adanya
 - A. Angin

- B. Gravitasi
- C. Air
- D. Cahaya

9. Planet yang memiliki cincin dan sebagian besar tersusun dari gas adalah

- A. Bumi
- B. Mars
- C. Saturnus
- D. Merkurius

10. Jika sebuah planet sangat dekat dengan Matahari, maka kemungkinan

- A. Suhu sangat dingin
- B. Suhu sangat panas
- C. Selalu hujan
- D. Tidak memiliki cahaya

11. Planet yang memiliki satelit alami bernama Bulan adalah

- A. Venus
- B. Bumi
- C. Mars
- D. Jupiter

12. Planet yang memiliki air dalam bentuk es dan berpotensi memiliki kehidupan adalah

- A. Mars
- B. Saturnus
- C. Jupiter
- D. Merkurius

13. Semakin jauh planet dari Matahari, maka suhu planet akan

- A. Semakin panas
- B. Tetap
- C. Semakin dingin
- D. Tidak berubah

14. Merkurius sangat panas di siang hari dan sangat dingin di malam hari karena

- A. Banyak air
- B. Tidak memiliki atmosfer yang melindungi
- C. Terlalu besar
- D. Dekat dengan Bumi

15. Mengapa Bumi lebih cocok untuk kehidupan dibandingkan Mars?

- A. Karena lebih kecil
- B. Karena memiliki air cair dan atmosfer
- C. Karena paling jauh dari Matahari
- D. Karena tidak memiliki gravitasi

16. Planet A dekat Matahari, Planet B sedang, Planet C jauh. Urutan suhu dari paling panas ke paling dingin adalah

- A. C – B – A
- B. A – B – C
- C. B – A – C
- D. C – A – B

17. Mengapa Bumi lebih layak dihuni dibandingkan planet lain?

- A. Karena paling kecil
- B. Karena memiliki air, udara, dan suhu sesuai
- C. Karena paling jauh
- D. Karena tidak berputar

18. Jika ditemukan planet baru dengan air dan atmosfer, maka planet tersebut

- A. Pasti tidak layak dihuni
- B. Berpotensi layak dihuni manusia
- C. Tidak menarik untuk diteliti
- D. Tidak memiliki hubungan dengan kehidupan

19. Menurutmu, apakah manusia bisa tinggal di Mars di masa depan?

- A. Tidak mungkin sama sekali
- B. Mungkin jika ada teknologi pendukung
- C. Tidak perlu dipikirkan
- D. Sudah pasti bisa sekarang

20. Penelitian tata surya penting karena

- A. Hanya untuk hiburan
- B. Tidak ada manfaatnya
- C. Membantu memahami alam semesta dan kemungkinan kehidupan lain
- D. Hanya untuk pelajaran sekolah

KUNCI JAWABAN

1. 1 B

2 C

3 B

4 C

5 B

6 B

7 B

8 B

9 C

10 B

11 B

12 A

13 C

14 B

15 B

16 B

17 B

18 B

19 B

20 C

Lampiran 02 Wawancara

LEMBAR OBSERVASI

Nama: Shera Agil Laysyah

NPM: 2202090143

Nama Sekolah: SDN 104201 Bandar Setia

Nama Guru:

Kelas yang Diambil:

5. Apa kesulitan yang ibu rasakan selama mengajar di kelas, terkhusus pada mata pembelajaran IPAS kelas V?

Tanggapan: Kurangnya minat dan perhatian siswa pada materi IPAS dan perbedaan kemampuan dan kecepatan belajar siswa

6. Bagaimana cara ibu mengatasi kesulitan itu selama mengajar dikelas V?

Tanggapan: menggunakan metode pembelajaran aktif (diskusi, simulasi, dan eksperimen) dan membuat kelompok belajar untuk diskusi dan kolaborasi.

3. Model pembelajaran apa saja yang sudah ibu terapkan kepada peserta didik dalam pelajaran IPAS?

Tanggapan: Model kooperatif, dimana siswa bekerja sama dalam kelompok

4. Sebelumnya, apakah ibu sudah pernah menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dalam pembelajaran?

Tanggapan: Belum

5. Apakah ibu pernah mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari?

Tanggapan: Iya saya pernah mengaitkan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, karena dengan mengaitkan kehidupan sehari-hari siswa dapat lebih mudah memahami pembelajaran.

6. Berapakah jumlah siswa di kelas V ini bu?

Tanggapan: Jumlah siswa perempuan ada 11 dan untuk jumlah siswa laki laki ada 11, jadi jumlah keseluruhan siswa di kelas ini ada 22 siswa

Lampiran 03 Modul Ajar

PEMETAAN KEBUTUHAN BERDASARKAN KESIAPAN BELAJAR PESERTA DIDIK

KESIAPAN BELAJAR	MAHIR	CUKUP MAHIR	PERLU BIMBINGAN
	Peserta Didik yang memahami tentang Tata surya dan Urutannya	Peserta didik yang memahami tentang susunan planet tetapi belum begitu mahir tentang ciri planet	Peserta didik yang belum memahami susunan planet dan nama planet
Peserta Didik	1.Nabila 2.Rafi 3.Rachita 4.Mulia 5.Asyraf	1.Rayhan 2.Cinta 3.Nurul 4.Rama 5.Ali	1. Putri 2.Novel 3. Tabita 4.Apulina
Proses	Peserta Didik diajak untuk membuat miniatur planet dari plastisin, mulai dari tahap awal hingga menghasilkan produk akhir yang menarik. Peserta didik diberikan kesempatan untuk	Peserta didik diberikan bentuk bola-bola planet yang mewakili Planet-planet dalam Tata Surya. Mereka diminta untuk menyusun Bola-bola tersebut sesuai urutan planet dari Matahari dan memberikan ciri-ciri masing-masing planet, seperti ukuran, warna, dan karakteristik lainnya. Hal ini bertujuan untuk memahami urutan planet dan karakteristik planet.	Peserta didik diajak untuk mengenali dan memberi nama pada miniatur planet yang sudah disusun, untuk memperkuat pemahaman mereka tentang nama planet dalam Tata surya.
Produk	Peserta Didik membuat miniatur dan semua planet dalam tersebut diatas alas.	Model miniatur planet disertai dengan presentasi singkat yang menjelaskan ciri-ciri unik dan tiap planet yang mereka buat.	Dengan menggunakan proyek ini peserta didik lebih memahami planet dengan ikut terlibat dalam menamai planet.

--	--	--	--

INFORMASI UMUM PERANGKAT AJAR

13. Nama Penulis : Shera Agil Laysyah
 Instansi : SD Negeri 104202 Bandar Setia
 Tahun : 2026
14. Jenjang Sekolah : Sekolah Dasar
15. Kelas V
16. Alokasi Waktu : 2 x 35 menit
17. Fase : C
18. Elemen : Tata Surya
19. Capaian pembelajaran :
- Peserta didik mendemonstrasikan bagaimana sistem tata surya bekerja
 - mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
20. KOMPETENSI AWAL ;
21. Peserta didik pada awalnya belum memahami Tata Surya. Setelah pembelajaran, peserta didik dapat mengetahui Tata surya
22. Peserta didik pada awalnya belum mengetahui Nama – nama planet di Tata Surya. Setelah pembelajaran, peserta mengetahui Nama – nama planet di Tata Surya
23. Dimensi Profil Lulusan (DEEP LEARNING)
- Beriman,bertaqwa kepada Tuhan yang maha Esa
 - Berpikir kritis
 - Mandiri

• Kreatif • Gotong Royong 12. Target Peserta Didik 24. Reguler 25. Moda Pembelajaran • Tatap muka ,22 Peserta Didik 26. Pendekatan Pembelajaran ; • Pendekatan TaRL (Teaching at the Right Level) 27. Model Pembelajaran yang Digunakan ; • Project Based Learning (PjBL) 28. Metode pembelajaran • Ceramah Diskusi Tanya jawab Penugasan 29. Sarana & Prasarana • Sumber Belajar: Buku paket, Bahan ajar, Internet • Media Pembelajaran: Permainan Roda Putar (Spin Wheel).
18. Sumber belajar : • Video tentang tata surya Youtube, Buku paket siswa kelas 6
LANGKAH LANGKAH PEMBELAJARAN
TUJUAN PEMBELAJARAN :
1. Mengurutkan nama – nama planet pada Tata Surya . 2. Menganalisis ciri-ciri khusus sebuah planet. 3. Mengkreasikan simulasi urutan planet dalam tata surya menggunakan alat bantu sederhana
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN

1. Melalui kegiatan menyimak penjelasan dari video Youtube tentang Planet di Tata surya, Peserta didik mampu menjelaskan Planet yang ada di tata surya dengan tepat 2. Peserta Didik mampu mengurutkan Planet Tata surya dengan menggunakan project miniatur yang dibuat dengan benar.				
PEMAHAMAN BERMAKNA				
Melalui kegiatan proyek, siswa dapat membuat sistem tata surya menggunakan alat sederhana				
PERTANYAAN PEMANTIK				
1. Pernahkah kalian mendengar tentang tata surya? 2. Tahukah kalian apa yang dimaksud planet?				
RENCANA ASESMEN				
TUJUAN PEMBELAJARAN	RANAH	BENTUK INSTRUMEN	INSTRUMEN	TEKNIK
URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN				
Pertemuan 1				
Kegiatan Awal				
1. Guru memberi salam dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. 2. Salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. 3. Guru memeriksa kehadiran siswa. 4. Guru membuka proses pembelajaran dengan menjelaskan capaian pembelajaran, ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.				
1. Menyampaikan pertanyaan seperti “Pernahkah kalian mendengar tentang tata surya?” dan “Pernahkah kalian melihat planet?” kepada siswa. 2. Mulai mengerjakan proyek miniatur planet dari plastisin hingga menjadi bola bola planet. 3. Menyusun dan memberi nama planet sesuai dengan letak urutan planet.	Cukup Mahir Siswa diminta menyusun bola-bola tersebut sesuai dengan letak urutan planet di tata surya. 3. Lalu siswa diminta untuk memberikan ciri-ciri masing-masing	Perlu bimbingan Peserta didik dikenalkan dengan planet yang sudah dikenal, untuk mengenali dan memberi nama pada miniatur planet yang sudah disusun, untuk memperkuat pemahaman mereka tentang nama planet dalam Tata surya.		

Kegiatan inti
1. Menentukan pertanyaan atau masalah utama a. Guru menayangkan video berupa system Tata Surya b. Siswa mengamati tayangan video tersebut. c. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa :
2. 1. Dari video yang kalian lihat, ada berapa jumlah planet? 3. 2. Coba sebutkan dan urutkan nama – nama planet tersebut? 4. Merencanakan proyek a. Siswa dibagi menjadi 3 kelompok sesuai dengan tingkat pemahaman siswa, tiap kelompok beranggotakan 5 siswa. b. Siswa menyiapkan alat dan bahan yang telah mereka bawa. c. Siswa berdiskusi dengan guru tentang tata cara pembuatan proyek. d. Siswa secara berkelompok merangkai dan membuat rangkaian sistem tata surya secara berkelompok dengan menggunakan alat sederhana. e. Setiap kelompok berdiskusi untuk membagi tugas dari proyek yang mereka buat kepada masing-masing anggota. f. Setiap kelompok membuat rangkaian sistem tata surya sesuai pemahaman kelompok masing – masing berdasarkan video yang mereka amati. 5. Membuat jadwal penyelesaian proyek a. Guru dan peserta didik membuat kesepakatan tentang jadwal pembuatan proyek selama 30 menit. b. Peserta didik menyelesaikan proyek dengan memperhatikan batas waktu yang telah ditentukan bersama. c. Setiap anggota kelompok berkewajiban menyelesaikan tugas masing-masing. 6. Memonitor kemajuan penyelesaian proyek a. Siswa mencatat setiap tahapan dalam melaksanakan proyek. b. Siswa mendiskusikan masalah yang muncul selama penyelesaian

proyek dengan guru.

7. Mempresentasikan dan menguji hasil penyelesaian proyek

- a. Guru membimbing jalannya presentasi.
- b. Setiap kelompok membuat laporan proyek yang telah dibuat.
- c. Setiap kelompok melakukan presentasi hasil proyek yang dibuat secara bergantian.
- d. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok yang telah melakukan presentasi.

8. Mengevaluasi dan refleksi proses dan hasil proyek

- a. Siswa memberikan tanggapan atau masukan dengan bimbingan guru.
- b. Siswa bersama guru membuat kesimpulan.
- c. Siswa mengerjakan soal evaluasi.

Kegiatan Akhir

1. Siswa mendapatkan penguatan terhadap materi yang telah disampaikan.
2. Siswa mendapatkan informasi tentang rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar selalu rajin belajar.
4. Salah satu siswa memimpin doa bersama.

REFLEKSI PENDIDIK

1. Apakah dengan memotivasi siswa dapat meningkatkan semangat belajar siswa?

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Nurliana Pohan, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 196812312008012145

Bandar Setia, Juli 2026
Guru Kelas V



Maulida Sari, S.Pd
NIP.199510042022212006

Peneliti

Shera Agil Laysyah
NPM. 2202090143



BAHAN AJAR IPAS

SISTEM TATA SURYA

A. Identitas Bahan Ajar

- **Mata Pelajaran:** IPAS
 - **Materi:** Sistem Tata Surya
 - **Jenjang:** Sekolah Dasar (SD)
 - **Topik:** Mengenal Matahari, planet, satelit, asteroid, komet, dan benda langit lainnya.
-

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi ini, siswa diharapkan mampu:

1. Menjelaskan pengertian tata surya.
 2. Menyebutkan anggota-anggota tata surya.
 3. Menjelaskan kedudukan Matahari sebagai pusat tata surya.
 4. Menyebutkan dan mengurutkan delapan planet berdasarkan jaraknya dari Matahari.
 5. Menjelaskan ciri-ciri setiap planet.
 6. Membedakan planet dalam dan planet luar.
 7. Menjelaskan pengertian rotasi dan revolusi.
 8. Menjelaskan akibat rotasi dan revolusi Bumi.
 9. Menjelaskan pengertian satelit, asteroid, meteoroid, meteor, meteorit, dan komet.
 10. Menunjukkan sikap ingin tahu terhadap alam semesta.
-

C. Pengertian Sistem Tata Surya

Tata surya adalah kumpulan benda-benda langit yang terdiri atas **Matahari sebagai pusat** dan benda-benda langit yang bergerak mengelilinginya karena gaya gravitasi.

Anggota tata surya terdiri atas:

- Matahari

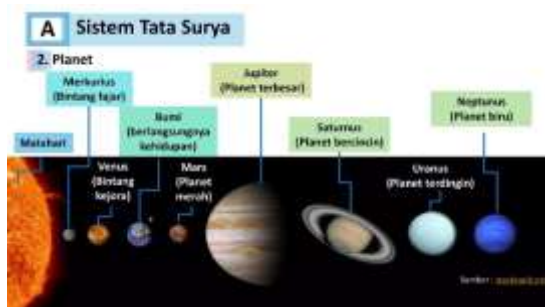
- Planet
- Satelit
- Asteroid
- Komet
- Meteoroid
- Benda-benda langit lainnya

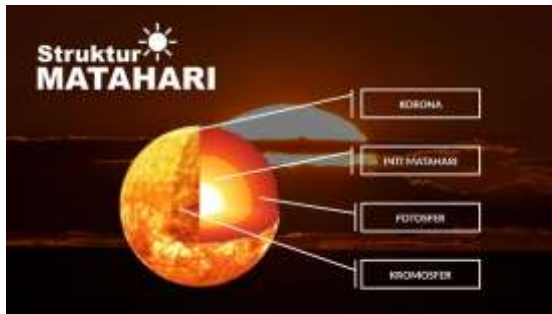
Matahari mempunyai massa yang sangat besar sehingga gaya gravitasinya mampu menjaga planet dan benda langit lainnya tetap berada dalam orbitnya.

Tahukah Kamu?

☼ Matahari bukanlah sebuah planet. Matahari adalah **bintang** yang menghasilkan cahaya dan panas sendiri.

D. Matahari





6

Matahari adalah **bintang yang menjadi pusat tata surya**. Matahari merupakan sumber utama cahaya dan panas bagi Bumi.

Tanpa energi Matahari, kehidupan di Bumi akan sangat sulit berlangsung.

Fungsi Matahari

1. Memberikan cahaya bagi Bumi.
2. Memberikan panas bagi Bumi.
3. Membantu proses fotosintesis tumbuhan.
4. Menjaga planet-planet tetap berada pada orbitnya melalui gravitasi.
5. Membantu mengatur kondisi lingkungan di tata surya.

Bagian-bagian Matahari

Secara sederhana, Matahari memiliki beberapa lapisan, yaitu:

1. **Inti Matahari**
Bagian paling dalam dan tempat berlangsungnya reaksi yang menghasilkan energi.
2. **Fotosfer**
Lapisan yang tampak seperti permukaan Matahari.
3. **Kromosfer**
Lapisan atmosfer Matahari di atas fotosfer.
4. **Korona**
Lapisan atmosfer Matahari paling luar.

E. Planet dalam Tata Surya

Planet adalah benda langit yang:

- mengelilingi Matahari,

- memiliki gravitasi sendiri,
- bentuknya hampir bulat,
- dan tidak menghasilkan cahaya sendiri.

Dalam tata surya terdapat **8 planet**.

Urutannya dari yang paling dekat dengan Matahari adalah:

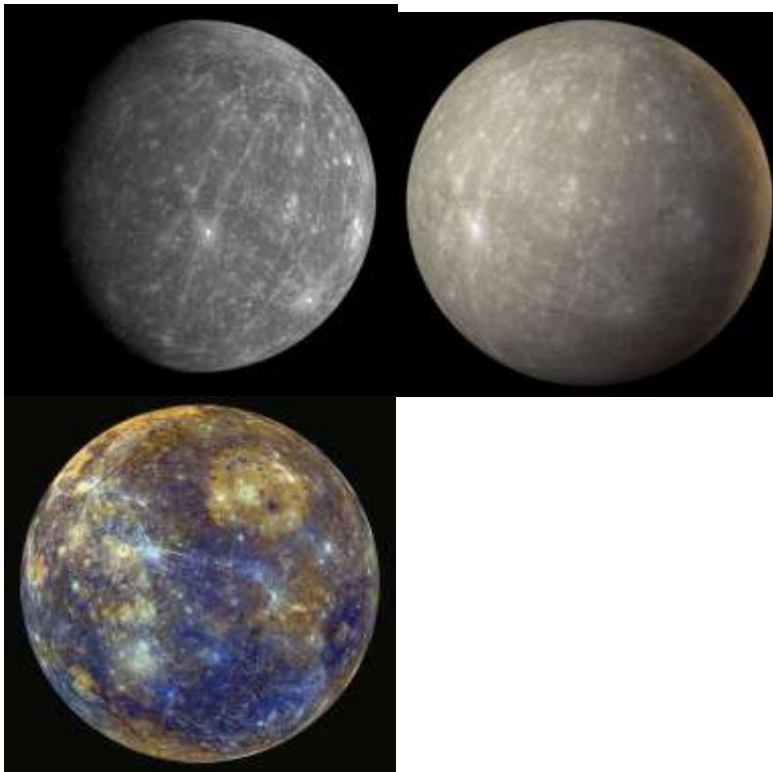
Merkurius → Venus → Bumi → Mars → Jupiter → Saturnus → Uranus → Neptunus

Agar mudah diingat:

Me-Ve-Bu-Ma-Ju-Sa-Ura-Ne

F. Ciri-Ciri 8 Planet

1. Merkurius



5

Merkurius merupakan planet yang **paling dekat dengan Matahari** dan planet terkecil dalam tata surya.

Ciri-ciri:

- Planet terdekat dari Matahari.

- Planet terkecil.
- Tidak memiliki satelit alami.
- Tidak memiliki atmosfer tebal.
- Permukaannya banyak memiliki kawah.
- Suhu permukaannya mengalami perubahan yang sangat besar.

2. Venus



Venus adalah planet kedua dari Matahari.

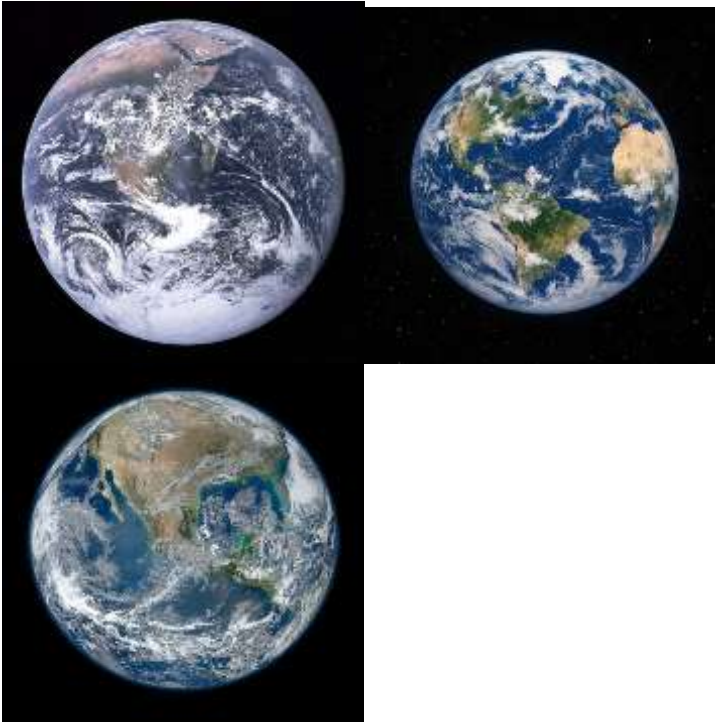
Ciri-ciri:

- Planet kedua dari Matahari.
- Ukurannya hampir mirip dengan Bumi.
- Tidak memiliki satelit.
- Memiliki atmosfer sangat tebal.

- Merupakan planet terpanas di tata surya.
- Berputar pada porosnya dengan arah yang berlawanan dengan sebagian besar planet.

Venus sering disebut **Bintang Kejora** ketika terlihat dari Bumi pada waktu tertentu.

3. Bumi



4

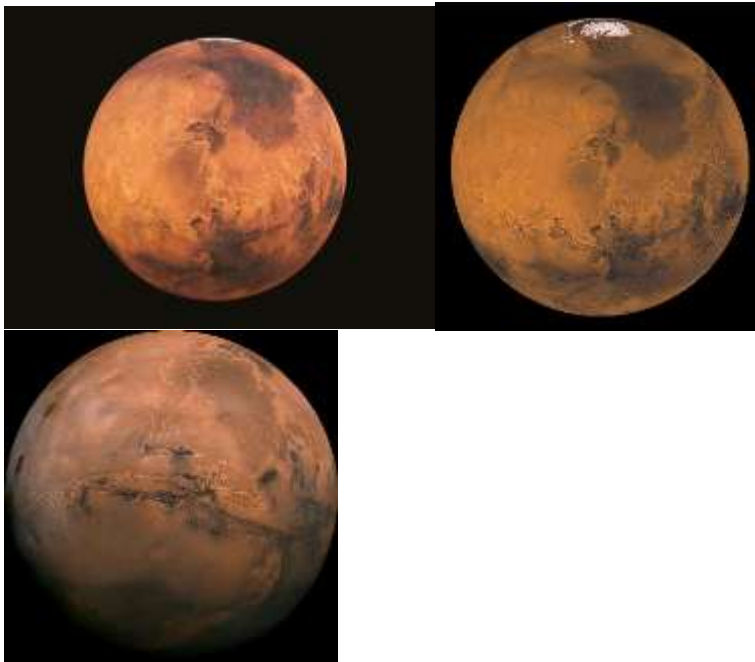
Bumi merupakan planet ketiga dari Matahari dan tempat manusia, hewan, serta tumbuhan hidup.

Ciri-ciri:

- Planet ketiga dari Matahari.
- Memiliki air dalam jumlah besar.
- Memiliki atmosfer yang mendukung kehidupan.
- Memiliki satu satelit alami, yaitu Bulan.
- Memiliki kondisi yang sesuai untuk kehidupan.

Bumi disebut juga **Planet Biru** karena sebagian besar permukaannya tertutup oleh air.

4. Mars



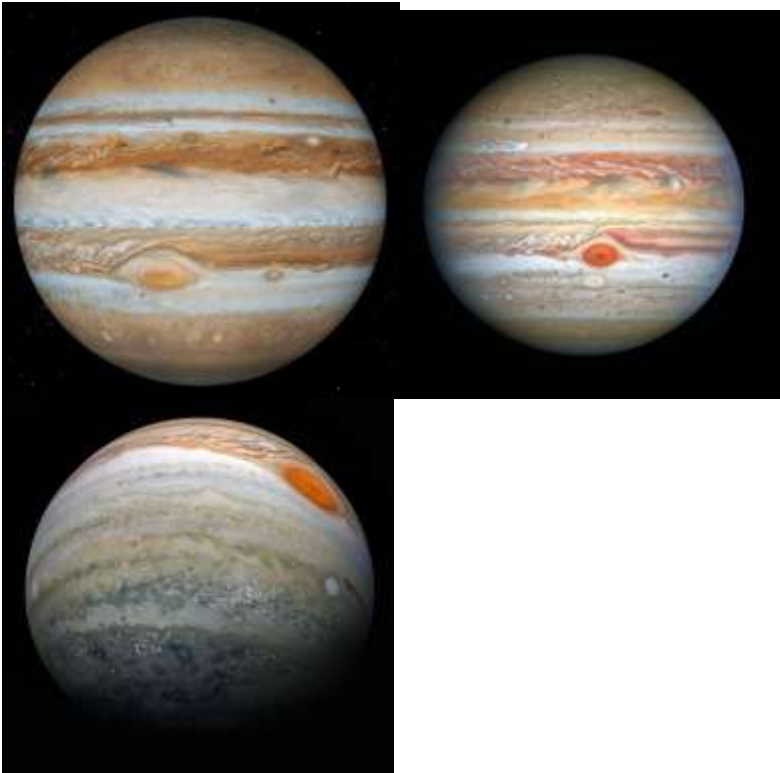
5

Mars merupakan planet keempat dari Matahari.

Ciri-ciri:

- Berwarna kemerahan.
- Sering disebut **Planet Merah**.
- Memiliki dua satelit, yaitu **Phobos dan Deimos**.
- Permukaannya memiliki gunung, lembah, dan kawah.
- Memiliki atmosfer yang sangat tipis dibandingkan Bumi.

5. Jupiter

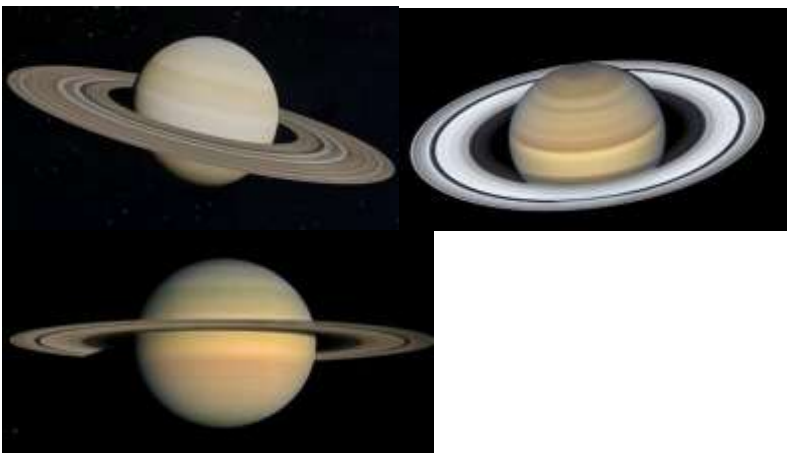


Jupiter adalah planet kelima dari Matahari.

Ciri-ciri:

- Planet terbesar dalam tata surya.
- Termasuk planet raksasa gas.
- Memiliki banyak satelit.
- Memiliki sistem cincin yang sangat tipis.
- Memiliki badai besar yang dikenal sebagai **Bintik Merah Besar**.

6. Saturnus



5

Saturnus merupakan planet keenam dari Matahari.

Ciri-ciri:

- Planet terbesar kedua setelah Jupiter.
- Terkenal karena memiliki sistem cincin yang sangat jelas.
- Termasuk planet raksasa gas.
- Memiliki banyak satelit.
- Sebagian besar tersusun dari hidrogen dan helium.

7. Uranus

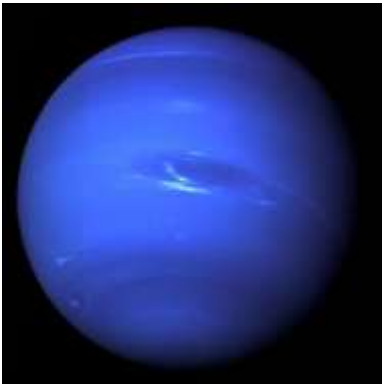


Uranus merupakan planet ketujuh dari Matahari.

Ciri-ciri:

- Berwarna biru kehijauan.
- Termasuk planet raksasa es.
- Memiliki cincin.
- Memiliki banyak satelit.
- Sumbu rotasinya sangat miring sehingga tampak seperti berputar dalam posisi hampir menyamping.

8. Neptunus



Neptunus merupakan planet kedelapan dan paling jauh dari Matahari.

Ciri-ciri:

- Planet terjauh dari Matahari.
- Berwarna biru.
- Termasuk planet raksasa es.
- Memiliki cincin yang tipis.
- Memiliki beberapa satelit.
- Memiliki angin yang sangat kuat.

G. Pengelompokan Planet

Planet dapat dikelompokkan berdasarkan beberapa karakteristik.

1. Planet Dalam

Planet dalam adalah planet yang berada lebih dekat dengan Matahari.

Planet dalam terdiri atas:

- Merkurius
- Venus
- Bumi
- Mars

Ciri-ciri planet dalam:

- Ukurannya relatif lebih kecil.

- Permukaannya berupa batuan.
- Memiliki permukaan padat.
- Tidak memiliki sistem cincin yang menonjol.

Planet dalam juga disebut **planet kebumihan atau planet terestrial**.

2. Planet Luar

Planet luar adalah planet yang berada lebih jauh dari Matahari.

Planet luar terdiri atas:

- Jupiter
- Saturnus
- Uranus
- Neptunus

Ciri-ciri:

- Ukurannya relatif besar.
- Tidak memiliki permukaan padat seperti Bumi.
- Memiliki atmosfer tebal.
- Memiliki cincin.
- Memiliki banyak satelit.

H. Planet Raksasa Gas dan Planet Raksasa Es

Planet raksasa gas:

- Jupiter
- Saturnus

Sebagian besar penyusunnya berupa gas, terutama hidrogen dan helium.

Planet raksasa es:

- Uranus
- Neptunus

Disebut raksasa es karena memiliki kandungan zat seperti air, amonia, dan metana dalam bentuk yang berbeda dari planet batuan.

I. Gerakan Benda Langit

Benda-benda langit dalam tata surya mengalami berbagai gerakan.

Pada Bumi terdapat dua gerakan utama:

1. Rotasi Bumi

Rotasi adalah gerakan Bumi berputar pada porosnya.

Bumi membutuhkan waktu sekitar **24 jam** untuk melakukan satu kali rotasi.

Akibat rotasi Bumi:

1. Terjadinya siang dan malam.
2. Terjadinya perbedaan waktu.
3. Gerak semu harian Matahari.
4. Benda langit tampak bergerak dari timur ke barat.

J. Revolusi Bumi

Revolusi adalah gerakan Bumi mengelilingi Matahari.

Bumi membutuhkan waktu sekitar **365½ hari** untuk melakukan satu kali revolusi.

Akibat revolusi Bumi:

1. Terjadinya perubahan posisi Matahari yang tampak sepanjang tahun.
2. Terjadinya pergantian musim di wilayah yang mengalami empat musim.
3. Terjadinya perubahan lama siang dan malam.
4. Menjadi dasar penentuan satu tahun.

Tahun Kabisat

Karena satu kali revolusi Bumi berlangsung sekitar 365½ hari, setiap beberapa tahun dilakukan penambahan satu hari pada bulan Februari sehingga menjadi **29 hari**.

K. Rotasi dan Revolusi Bulan

Bulan merupakan **satelit alami Bumi**.

Bulan melakukan:

Rotasi

Bulan berputar pada porosnya.

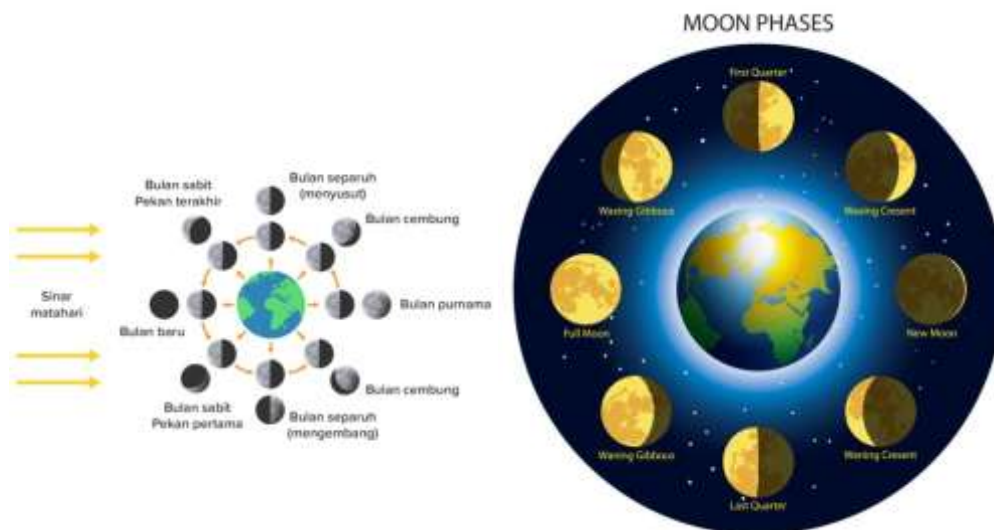
Revolusi

Bulan bergerak mengelilingi Bumi.

Bulan juga bersama-sama dengan Bumi mengelilingi Matahari.

Karena periode rotasi Bulan hampir sama dengan periode revolusinya mengelilingi Bumi, dari Bumi kita umumnya melihat sisi Bulan yang sama.

L. Fase-Fase Bulan





5

Bentuk Bulan yang tampak dari Bumi berubah-ubah. Perubahan tampilan ini disebut **fase Bulan**.

Fase-fase utama Bulan:

1. Bulan baru
2. Bulan sabit awal
3. Perbani awal
4. Cembung awal
5. Bulan purnama
6. Cembung akhir
7. Perbani akhir
8. Bulan sabit akhir

Fase Bulan terjadi karena posisi Bulan terhadap Bumi dan Matahari berubah saat Bulan mengelilingi Bumi.

M. Satelit

Satelit adalah benda langit yang bergerak mengelilingi benda langit lainnya.

Satelit dibedakan menjadi:

1. Satelit alami

Satelit yang terbentuk secara alami.

Contoh:

Bulan adalah satelit alami Bumi.

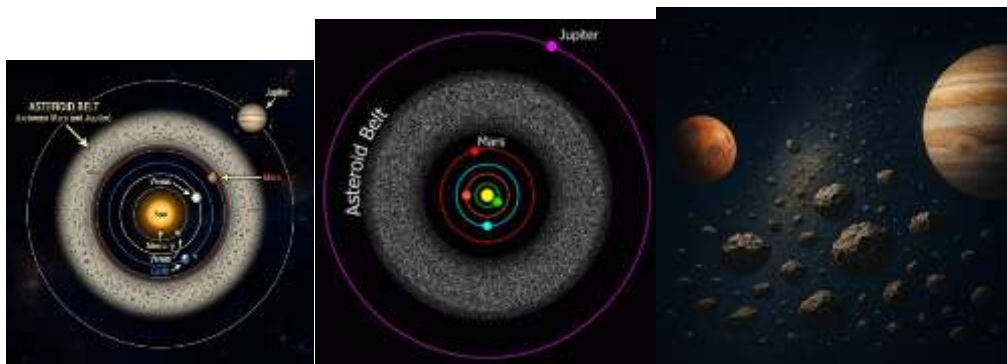
2. Satelit buatan

Satelit yang dibuat oleh manusia dan diluncurkan ke luar angkasa.

Satelit buatan digunakan untuk:

- komunikasi,
- televisi,
- internet,
- navigasi,
- pemantauan cuaca,
- penelitian,
- pengamatan Bumi.

N. Asteroid



5

Asteroid adalah benda langit berukuran relatif kecil yang tersusun terutama dari batuan dan logam.

Sebagian besar asteroid berada di **sabuk asteroid** yang terletak di antara orbit Mars dan Jupiter.

Asteroid memiliki bentuk yang tidak beraturan.

O. Komet



5

Komet adalah benda langit yang tersusun dari es, debu, dan material lainnya serta mengelilingi Matahari.

Ketika mendekati Matahari, panas Matahari menyebabkan material pada komet menghasilkan koma dan ekor yang dapat terlihat.

Bagian komet

1. **Inti** – bagian utama yang terdiri dari es dan material padat.
2. **Koma** – selubung gas dan debu di sekitar inti.
3. **Ekor** – material yang tampak memanjang menjauhi arah Matahari.

Catatan: Ekor komet tidak selalu terlihat. Biasanya menjadi lebih jelas ketika komet mendekati Matahari.

P. Meteoroid, Meteor, dan Meteorit

Ketiga istilah ini sering dianggap sama, padahal berbeda.

1. Meteoroid

Meteoroid adalah benda kecil dari batuan atau logam yang berada di ruang angkasa.

2. Meteor

Jika meteoroid memasuki atmosfer Bumi dan terbakar sehingga menghasilkan cahaya, fenomena cahaya tersebut disebut **meteor**.

Meteor sering disebut sebagai **bintang jatuh**, walaupun sebenarnya bukan bintang.

3. Meteorit

Jika sebagian benda tersebut berhasil mencapai permukaan Bumi, benda yang sampai ke permukaan disebut **meteorit**.

Cara mudah mengingat:

Ruang angkasa → Meteoroid

Masuk atmosfer dan bercahaya → Meteor

Sampai ke permukaan Bumi → Meteorit

Q. Gravitasi

Gravitasi adalah gaya tarik yang dimiliki oleh benda yang mempunyai massa.

Gravitasi Matahari sangat besar sehingga planet-planet tetap bergerak mengelilingi Matahari.

Gravitasi Bumi juga menyebabkan:

- manusia tetap berada di permukaan Bumi,
- benda yang dilempar ke atas kembali jatuh,
- air tetap berada di permukaan Bumi.

R. Mengapa Planet Tidak Jatuh ke Matahari?

Planet bergerak mengelilingi Matahari karena adanya keseimbangan antara:

- **gaya gravitasi Matahari**, dan
- **gerak planet**.

Gravitasi Matahari menarik planet, sementara gerak planet membuatnya terus bergerak mengelilingi Matahari dalam orbit.

S. Perbedaan Planet dan Bintang

Planet	Bintang
Tidak menghasilkan cahaya sendiri	Menghasilkan cahaya sendiri
Mengelilingi bintang	Menjadi sumber cahaya dan energi
Contoh: Bumi	Contoh: Matahari
Memantulkan cahaya bintang	Memancarkan cahaya sendiri

T. Perbedaan Rotasi dan Revolusi

Rotasi	Revolusi
Berputar pada poros	Bergerak mengelilingi benda lain
Bumi berotasi sekitar 24 jam	Bumi berevolusi sekitar 365¼ hari
Menyebabkan siang dan malam	Berkaitan dengan pergantian tahun dan perubahan musim di wilayah tertentu

U. Urutan Planet dari Matahari

No. Planet	Keterangan Singkat
1	Merkurius Paling dekat dengan Matahari
2	Venus Planet terpanas
3	Bumi Tempat kehidupan
4	Mars Planet Merah
5	Jupiter Planet terbesar
6	Saturnus Memiliki cincin yang sangat jelas
7	Uranus Berputar dengan kemiringan sangat besar

No. Planet Keterangan Singkat

8 Neptunus Planet paling jauh dari Matahari

Lampiran 04 Penilaian Untuk Uji Validitas

nama	soal																				total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
siswa1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	7
siswa2	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	9
siswa3	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	13
siswa4	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	11
siswa5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	15
siswa6	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	14
siswa7	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	8
siswa8	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	13
siswa9	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	10
siswa10	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	9
siswa11	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	14
siswa12	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	12
siswa13	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	7
siswa14	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	13
siswa15	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	13
siswa16	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	14
siswa17	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	14
siswa18	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	14
siswa19	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	8
siswa20	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	11
siswa21	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	9
siswa22	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	16

Lampiran 05 Hasil Uji Validitas

		Correlations														
		soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15
soal1	Pearson Correlation	1	.356	.174	.165	.174	-.165	.375	.250	-.018	.289	.295	.165	.386	.111	.379
	Sig. (2- tailed)		.104	.440	.463	.440	.463	.085	.261	.937	.193	.182	.463	.076	.624	.082
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal2	Pearson Correlation	.356	1	.024	-.103	.024	.103	-.111	-.156	.134	.103	.437*	-.103	-.241	-.069	-.082
	Sig. (2- tailed)	.104		.915	.649	.915	.649	.622	.488	.553	.649	.042	.649	.281	.760	.712
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal3	Pearson Correlation	.174	.024	1	.134	.312	.356	.039	.054	.039	-.134	.239	.134	-.146	.418	.242
	Sig. (2- tailed)	.440	.915		.553	.157	.104	.865	.811	.865	.553	.284	.553	.517	.053	.282
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal4	Pearson Correlation	.165	-.103	.134	1	.134	.048	-.165	.087	-.165	.048	.149	-.048	.134	.319	.103
	Sig. (2- tailed)	.463	.649	.553		.553	.833	.463	.701	.463	.833	.508	.833	.553	.147	.649
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal5	Pearson Correlation	.174	.024	.312	.134	1	.356	.039	-.243	.251	-.134	.020	.134	.312	.418	.242
	Sig. (2- tailed)	.440	.915	.157	.553		.104	.865	.275	.260	.553	.930	.553	.157	.053	.282
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal6	Pearson Correlation	-.165	.103	.356	.048	.356	1	-.289	-.087	.165	-.048	-.149	.048	-.134	.149	-.103
	Sig. (2- tailed)	.463	.649	.104	.833	.104		.193	.701	.463	.833	.508	.833	.553	.508	.649
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal7	Pearson Correlation	.375	-.111	.039	-.165	.039	-.289	1	.025	.411	.165	.314	-.165	.463*	.092	.111
	Sig. (2- tailed)	.085	.622	.865	.463	.865	.193		.912	.058	.463	.155	.463	.030	.683	.622
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal8	Pearson Correlation	.250	-.156	.054	.087	-.243	-.087	.025	1	.025	-.087	.297	.087	.054	-.297	.500
	Sig. (2- tailed)	.261	.488	.811	.701	.275	.701	.912		.912	.701	.179	.701	.811	.179	.018
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal9	Pearson Correlation	-.018	.134	.039	-.165	.251	.165	.411	.025	1	.165	.111	-.165	.251	.092	-.134
	Sig. (2- tailed)	.937	.553	.865	.463	.260	.463	.058	.912		.463	.624	.463	.260	.683	.553
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal10	Pearson Correlation	.289	.103	-.134	.048	-.134	-.048	.165	-.087	.165	1	.319	.048	.356	.149	-.103
	Sig. (2- tailed)	.193	.649	.553	.833	.553	.833	.463	.701	.463		.147	.833	.104	.508	.649
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

soal11	Pearson Correlation	.295	.437*	.239	.149	.020	-.149	.314	.297	.111	.319	1	.149	.458*	.048	.184
	Sig. (2-tailed)	.182	.042	.284	.508	.930	.508	.155	.179	.624	.147		.508	.032	.833	.411
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal12	Pearson Correlation	.165	-.103	.134	-.048	.134	.048	-.165	.087	-.165	.048	.149	1	.134	-.149	.103
	Sig. (2-tailed)	.463	.649	.553	.833	.553	.833	.463	.701	.463	.833	.508		.553	.508	.649
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal13	Pearson Correlation	.386	-.241	-.146	.134	.312	-.134	.463*	.054	.251	.356	.458*	.134	1	-.020	-.020
	Sig. (2-tailed)	.076	.281	.517	.553	.157	.553	.030	.811	.260	.104	.032	.553		.930	.915
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal14	Pearson Correlation	.111	-.069	.418	.319	.418	.149	.092	-.297	.092	.149	.048	-.149	-.020	1	.069
	Sig. (2-tailed)	.624	.760	.053	.147	.053	.508	.683	.179	.683	.508	.833	.508	.930		.760
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal15	Pearson Correlation	.379	-.083	.241	.103	.241	-.103	.111	.500*	-.134	-.103	.184	.103	-.024	.069	
	Sig. (2-tailed)	.082	.712	.281	.649	.281	.649	.622	.018	.553	.649	.412	.649	.915	.760	
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal16	Pearson Correlation	.289	.103	-.134	.048	-.134	-.048	.165	-.087	-.289	-.048	-.149	.048	-.134	.149	-.103
	Sig. (2-tailed)	.193	.649	.553	.833	.553	.833	.463	.701	.193	.833	.508	.833	.553	.508	.649
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal17	Pearson Correlation	-.266	.026	.089	-.118	-.155	.118	-.184	.215	.041	.118	-.095	-.118	-.399	.095	-.020
	Sig. (2-tailed)	.231	.910	.695	.600	.491	.600	.411	.335	.856	.600	.673	.600	.066	.673	.910
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal18	Pearson Correlation	.090	-.261	.516*	.069	.161	-.069	.239	.335	.239	-.069	.463*	.069	.161	.216	.261
	Sig. (2-tailed)	.692	.241	.014	.760	.473	.760	.284	.127	.284	.760	.030	.760	.473	.334	.241
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal19	Pearson Correlation	.039	-.289	.146	-.134	.375	.134	-.039	-.054	.174	.134	.418	.356	.146	.020	.289
	Sig. (2-tailed)	.865	.193	.517	.553	.085	.553	.865	.811	.440	.553	.053	.104	.517	.930	.193
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
soal20	Pearson Correlation	-.184	-.307	-.089	-.402	.155	-.118	.184	.101	.410	-.118	.095	.118	.155	-.095	.307
	Sig. (2-tailed)	.411	.165	.695	.063	.491	.600	.411	.656	.058	.600	.673	.600	.491	.673	.165
	N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
total	Pearson Correlation	.574*	-.052	.503*	.118	.541*	.125	.479*	.277	.479*	.287	.573*	.199	.465*	.405	.489

Sig. (2-tailed)	.005	.819	.017	.601	.009	.579	.024	.212	.024	.195	.005	.375	.029	.061	.029
N	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

No	R hitung	R tabel	keterangan
1	0,574	0.444	Valid
2	-0,052	0.444	Tidak Valid
3	0,503	0.444	Valid
4	0,118	0.444	Tidak Valid
5	0,541	0.444	Valid
6	0,125	0.444	Tidak Valid
7	0,479	0.444	Valid
8	0,277	0.444	Tidak Valid
9	0,479	0.444	Valid
10	0,287	0.444	Tidak Valid
11	0,573	0.444	Valid
12	0,199	0.444	Tidak Valid
13	0,485	0.444	Valid
14	0,405	0.444	Tidak Valid
15	0,489	0.444	Valid
16	-0,118	0.444	Tidak Valid
17	-0,070	0.444	Tidak Valid
18	0,534	0.444	Valid
19	0,445	0.444	Valid
20	0,271	0.444	Tidak Valid

Lampiran 06 Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	22	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.716	10

Lampiran 07 Hasil Pretest Posttest

Pretest Kontrol												
NAMA	INSTRUMEN										total	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
siswa 1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	6	60
siswa 2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	50
siswa 3	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	7	70
siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90
siswa 5	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70
siswa 6	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6	60
siswa 7	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	70
siswa 8	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	30
siswa 9	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	4	40
siswa 10	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	20
siswa 11	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	5	50
siswa 12	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	30
siswa 13	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	7	70
siswa 14	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	30
siswa 15	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	4	40
siswa 16	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3	30
siswa 17	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80
siswa 18	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	40
siswa 19	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	20
siswa 20	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	4	40
siswa 21	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	5	50
siswa 22	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	3	30
siswa 23	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	6	60
nilai maksimum											90	
nilai minimum											20	
rata-rata											49	
standar deviasi											20	

Posttest Kontrol												
NAMA	INSTRUMEN										total	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
siswa 1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	7	80
siswa 2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	70
siswa 3	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80
siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	100
siswa 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
siswa 6	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	70
siswa 7	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90

siswa 8	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	6	60
siswa 9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	50
siswa 10	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	90
siswa 11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	70
siswa 12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	80
siswa 13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90
siswa 14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	60
siswa 15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	70
siswa 16	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	70
siswa 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90
siswa 18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	80
siswa 19	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	80
siswa 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	60
siswa 21	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	80
siswa 22	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	50
siswa 23	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	70
nilai maksimum											100	
nilai minimum											50	
rata-rata											75	
standar deviasi											13	

Pretest Eksperimen												
NAMA	INSTRUMEN										total	nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
siswa 1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	5	50
siswa 2	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	6	70
siswa 3	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	4	40
siswa 4	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	6	60
siswa 5	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80
siswa 6	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70
siswa 7	1	0	1	1	1	0		1	0	1	6	60
siswa 8	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	3	30
siswa 9	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80
siswa 10	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	50
siswa 11	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	6	60
siswa 12	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	7	70
siswa 13	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
siswa 14	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	5	50
siswa 15	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	7	70
siswa 16	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	6	60
siswa 17	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
siswa 18	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	70

Lampiran 08 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	posttest kontrol	.156	23	.151	.944	23	.215
	posttest kontrol	.177	23	.061	.944	23	.220
	pretest eksperimen	.177	22	.072	.951	22	.332
	posttest eksperimen	.263	22	.000	.867	22	.057

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 09 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	1.006	1	43	.322
	Based on Median	1.080	1	43	.305
	Based on Median and with adjusted df	1.080	1	42.264	.305
	Based on trimmed mean	1.232	1	43	.273

Lampiran 10 Hasil Uji T

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil	posttest kontrol	23	74.78	13.097	2.731
	posttest eksperimen	22	87.73	11.098	2.366

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil	Equal variances assumed	1.006	.322	-3.569	43	.001	-12.945	3.627	-20.259	-5.630
	Equal variances not assumed			-3.582	42.397	.001	-12.945	3.613	-20.235	-5.655

Lampiran 11 Dokumentasi



Lampiran 12 Dokumentasi





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM 15.3

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Shera Agil Laysyah

NPM : 2202090143

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,80

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Spin Whell Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V Di 104202 Bandar Setia	
	Pengaruh Media Kooperatif Program Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di SDN 104202 Bandar Setia	
	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis E-BOOK Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 104202 Bandar Setia	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 05 Januari 2026

Hormat Pemohon,

Shera Agil Laysyah

Dibuat Rangkap 3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

FORM K 2

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shera Agil Laysyah
 NPM : 2202090143
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

Pengaruh Media Spin Whell Terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V

Di SDN 104202 Bandar Setia

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai : Dosen Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 05 Januari 2026
 Hormat Pemohon,

Shera Agil Laysyah
 Npm. 2202090143



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 124/IL3-AU//UMSU-02/ F/2026
 Lamp : ---
 Hal : Pengesahan Proyek Proposal
 Dan Dosen Pembimbing

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Shera Agil Laysyah
 N P M : 2202090143
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengaruh Media Spin Whell terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 104202 Bandar Setia

Pembimbing : Indah Pratiwi, S.Pd.,M.Pd

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **13 Januari 2027**

Medan, 24 Rajab 1447 H
 13 Januari 2026 M



Wassalam
 Dekan

 Dr. H. Syamsuddin M.Pd.
 NIDN 000866701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, 10 Maret 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media *Spin Whell* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	1. memperbaiki KISI - KISI 2. membuat media ajar

Medan, Juni 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id



BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Selasa, 10 Maret 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media *Spin Wheel* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	1. Memperbaiki kisi-kisi 2. Membuat media ajar

Medan, Juni 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juni 2026

H a l : Permohonan Riset

Kepada Yth, Bapak/ Ibu Dekan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
di
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamualaikum Wr. Wb.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Bapak/ Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media *Spin Whell* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

****Pertinggal****



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6619056 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: fkip@ummu.ac.id

SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Shera Agil Laysyah
NPM : 2202090143
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : Pengaruh Media *Spin Whell* terhadap Pemahaman Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SDN 104202 Bandar Setia

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,

Shera Agil Laysyah



PEMERINTAH KABUPATEN DELI SERDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPT SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SD NEGERI 104202
DESA BANDAR SETIA KECAMATAN PERCUT SEI TUAN

Jl. Terusan Dusun V Bandar Setia Kode Pos 20371 Email : sdn_104202@yahoo.com NPSN : 10213273

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5.1/145/SDN/BS/V/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **NURLIANA POHAN, S.Pd.I., M.Pd.**
 NIP : 19681231 200801 2 145
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : UPT SPF SD Negeri 104202 Bandar Setia
 Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I/ IV/b

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : **SHERA AGIL LAYSIAH**
 NIM : 2202090143
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Media *Spin Well* terhadap Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V di SD Negeri 104202 Bandar Setia.**

adalah benar nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian yang dimulai sejak 18 s/d 23 Mei 2026 pada kelas V UPT SPF SD Negeri 104202 Bandar Setia Kec. Percut Sei Tuan.

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih

Bandar Setia, 23 Mei 2026

Kepala Sekolah,



NURLIANA POHAN, S.Pd.I., M.Pd.
 NIP. 19681231 200801 2 145

PENGARUH MEDIA SPIN WHELL TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS
V DI SDN 104202 BANDAR SETIA

ORIGINALITY REPORT

16%
SIMILARITY INDEX

11%
INTERNET SOURCES

4%
PUBLICATIONS

10%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.umsu.ac.id Internet Source	8%
2	Submitted to Universitas PGRI Palembang Student Paper	1%
3	Submitted to LL Dikti IX Turnitin Consortium Student Paper	1%
4	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	<1%
5	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1%
6	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	<1%
7	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	<1%
8	repository.unissula.ac.id Internet Source	<1%
9	Submitted to Universitas Muhammadiyah Kotabumi Student Paper	<1%
10	Submitted to LPPM Student Paper	<1%
11	repo.undiksha.ac.id Internet Source	<1%
12	Submitted to Universitas Raharja Student Paper	<1%
13	Submitted to Universitas Muria Kudus Student Paper	<1%
14	Submitted to Badan PPSDM Kesehatan Kementerian Kesehatan Student Paper	<1%
	Submitted to UIN Jambi	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Shera Agil Laysyah
 Tempat /Tgl Lahir : Bandar Setia, 05 Maret 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Warga Negara : Indonesia
 Alamat : Jl. Buntu Bandar Setia Dusun VIII
 Anak Ke : 1 dari 2 bersaudara



Nama Orang Tua

Ayah : Herdi
 Ibu : Wiwik Saidah Tanjung
 Alamat : Jl. Buntu Bandar Setia Dusun VIII

Pendidikan Formal

1. SD Negeri 104202 Bandar Setia
2. SMP Negeri 1 Percut Sei Tuan
3. SMA Swasta Teladan Medan
4. Kuliah pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara