

**PENGARUH MEDIA *SPIN THE WHEEL* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI
KELAS IV SD SWASTA TANJUNG ANOM**

SKRIPSI

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat-
Syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Disusun Oleh :

ALYDA RIZKIAH PUTRI SIREGAR
2002090278



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

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

MEDAN

2024



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

BERITA ACARA

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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diseleenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 31 Juli 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa :

Nama Lengkap : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

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

Ditetapkan : () Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua


Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris


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

ANGGOTA PENGUJI :

1. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit.

1.

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



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media Spin The Wheel Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

Sudah layak disidangkan.

Medan, Juni 2024

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuarnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
27 Mei 2024	Perbaiki bab IV dan bab V	
30 Mei 2024	Perbaiki abstrak	
5 Juni 2024	Perbaiki tabel rencana dan pelaksanaan penelitian.	
7 Juni 2024	Perbaiki bab V kesimpulan.	
13 Juni 2024	Perbaiki lampiran dan daftar lampiran.	
25 Juni 2024	ACC Sidang	

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juni 2024
Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit



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

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Media Spin The Wheel Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom**" 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 sebenar-benarnya.

Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



ALYDA RIZKIAH PUTRI SIREGAR

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Alyda Rizkiah Putri Siregar, 2002090278, FKIP, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara: “Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom”

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom. Tujuan lainnya yaitu untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas eksperimen serta untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar di kelas kontrol. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian kuasi eksperimental yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuannya adalah untuk mengukur dampak perlakuan tanpa pemilihan subjek secara acak. Kedua kelas diberikan tes sebanyak dua kali yaitu sebelum menggunakan media (Pre-Test) dan setelah menggunakan media (Post-Tets). Kelas eksperimen yaitu kelas IV-A yang menggunakan media *Spin The Wheel* sedangkan kelas kontrol yaitu kelas IV-B yang menggunakan media gambar. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A sebanyak 21 siswa dan kelas IV-B sebanyak 23 siswa. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar angket yang berjumlah 25 pernyataan yang sudah di validasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh menunjukkan bahwa nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Hasil analisis data yang dilakukan diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar siswa setelah menggunakan *Media Spin The Wheel* di kelas eksperimen adalah sebesar 79,28. Sedangkan rata-rata nilai motivasi belajar siswa setelah menggunakan media gambar di kelas kontrol sebesar 63,30. Maka, terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai kelas eksperimen dengan rata-rata nilai kelas kontrol. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa “Terdapat Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.”

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media *Spin The Wheel*, Motivasi Belajar, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, nikmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom”. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW karena telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang penuh dengan pengetahuan. Semoga syafaatnya kita peroleh hingga yaumul akhir kelak.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam penyusunan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan dan maupun doa dari berbagai pihak. Dan dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nasution, S.S.,M.Hum**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasuition, S.Pd., M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Mawar Sari, S.Pd., M.Pd. AIFO Fit** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen **Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)** yang telah memberi bekal ilmu selama belajar di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
9. **Ibu Sri Lestari, S.Pd.** selaku Kepala Sekolah SD Swasta Tanjung Anom
10. **Ibu Sri Wati, S.Pd.** selaku Guru Pamong Kelas IV-A dan **Ibu Siti Aisyah, S.Pd.** selaku Guru Pamong Kelas IV-B di SD Swasta Tanjung Anom.
11. Kepada Ayah penulis yaitu **Ali Mukmin Siregar** yang telah membesarkan, mendidik dan tidak pernah lelah dalam memberikan dukungan, tidak henti-hentinya memberi kasih sayang dengan penuh

cinta dan selalu memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis berharap dapat menjadi anak yang bisa dibanggakan.

12. Terima kasih untuk Kakak penulis yaitu **Atika Sarah, Muslena Layla, Saila Amelina** serta abang penulis yaitu **Hadi Fachrozi** dan **Billy Abdillah** yang selalu mendukung, mendoakan dan memberikan motivasi kepada penulis.
13. Terimakasih untuk sahabat tercinta penulis yaitu **Desi Suci, Widya Yunisa, Amelia Mardani, Rini Wulandari, Isnaini Alawiyah, Bella Tricahayu, Nahdatul Amna,** dan **Bella Saputri** yang selalu ada saat senang dan sedih yang telah berjuang bersama hingga sekarang dan tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan, perhatian dan memberikan yang terbaik bagi kelancaran penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Rekan-rekan seperjuangan angkatan 2020 kelas F Pagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang sama-sama berjuang untuk mendapatkan gelar S.Pd.
15. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri, telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Akhir kata penulis ucapkan semoga Allah SWT selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu penulis selama penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Medan, Juli 2024

Penulis

Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM. 2002090278

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat penelitian	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Kerangka Teori	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.2 Media <i>Spin The Wheel</i>	21
2.1.3 Motivasi Belajar	29
2.1.4 Pembelajaran IPAS	37
2.2 Penelitian Yang Relevan	43
2.3 Kerangka Konseptual	45
2.4 Hipotesis	48
BAB III METODE PENELITIAN	49
3.1 Desain Penelitian	49
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	50
3.2.1 Lokasi	50
3.2.2 Waktu	50
3.3 Populasi dan Sampel	51

3.3.1 Populasi	51
3.3.2 Sampel	51
3.4 Variabel dan Definisi Operasional	51
3.4.1 Media <i>Spin The Wheel</i>	51
3.4.2 Motivasi Belajar	52
3.5 Instrumen Penelitian	52
3.6 Teknik Analisis Data	54
3.6.1 Uji Analisis	55
3.6.2 Uji Prasyarat	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Pengujian Persyaratan Data	58
4.1.1 Hasil Validitas <i>Expert Judgement</i>	58
4.1.2 Analisis Deskriptif	59
4.1.3 Uji Normalitas	65
4.1.4 Uji Homogenitas	66
4.1.5 Pengujian Hipotesis	67
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar Siswa	36
Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>Non-equivalent Control Group Design</i>	49
Tabel 3.2 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian	50
Tabel 3.3 Jumlah Sampel Siswa	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar	53
Tabel 3.5 Penilaian Skala <i>Likert</i>	54
Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Kontrol	60
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Pre-test Kelas Eksperimen	61
Table 4.3 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Kontrol	63
Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen	64
Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.6 Hasil Uji Homegenitas	67
Tabel 4.7 Uji Hipotesis	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Daur Hidup Kucing	41
Gambar 2.2 Daur Hidup Ayam	41
Gambar 2.3 Daur Hidup Kupu-Kupu.....	42
Gambar 2.4 Daur Hidup Nyamuk	42
Gambar 2.5 Daur Hidup Belalang	43
Gambar 2.6 Kerangka Konseptual	47
Gambar 4.1 Diagram Data Pre-Test Kelas IV-B	61
Gambar 4.2 Diagram Data Pre-Test Kelas IV-A	62
Gambar 4.3 Diagram Data Post-Test Kelas IV-B	64
Gambar 4.4 Diagram Data Post-Test Kelas IV-A	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Kelas Eksperimen	80
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol	87
Lampiran 3 Lembar Instrumen Validasi Angket	97
Lampiran 4 Surat Pernyataan Validasi Instrumen Angket	99
Lampiran 5 Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa	100
Lampiran 6 Hasil Pre-Test Angket Siswa Kelas IV-A dan IV-B	102
Lampiran 7 Hasil Post-Test Angket Siswa Kelas IV-A dan IV-B	106
Lampiran 8 Daftar Kehadiran/Absensi Siswa Kelas IV SD	110
Lampiran 9 Daftar Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen	112
Lampiran 10 Daftar Nilai Pre-Test Kelas Kontrol.....	113
Lampiran 11 Daftar Nilai Post-Test Kelas Eksperimen	114
Lampiran 12 Daftar Nilai Post-Test Kelas Kontrol	115
Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas	116
Lampiran 14 Hasil Uji Homogenitas	117
Lampiran 15 Hasil Uji Hipotesis	118
Lampiran 16 Lembar Wawancara Bersama Guru Pamong	119
Lampiran 17 Dokumentasi Observasi Pra-Penelitian	123
Lampiran 18 Dokumentasi Penelitian	124
Lampiran 19 K1	127
Lampiran 20 K2	128
Lampiran 21 K3	129
Lampiran 22 Surat Izin Riset	130
Lampiran 23 Surat Balasan Penelitian	131
Lampiran 24 Hasil Turnitin	137
Daftar Riwayat Hidup	138

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam memajukan potensi manusia untuk membangun bangsa di segala aspek kehidupan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan harus difokuskan pada usaha meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk kualitas guru, kualitas proses belajar mengajar, kualitas pelayanan, serta kualitas lulusan yang dimana dapat tercermin dalam pembangunan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. Tanpa adanya pendidikan, manusia akan menghadapi kesulitan dalam mengoptimalkan potensi yang dimilikinya, dan melalui pendidikan, perkembangan manusia dapat menuju arah yang lebih positif.

Secara mendasar, pendidikan merupakan bagian integral yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia. Prinsip ini tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1, yang menjelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya, termasuk kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara." Menurut (N. L. Andriyani & Suniasih, 2021) menyatakan bahwa melalui pendidikan disekolah, anak dapat mengembangkan aspek pengetahuan (kognitif), sikap (emosional), dan keterampilan (psikomotor).

Hal ini tentu menjadi tantangan tersendiri karena pemerintah terus berupaya meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan. Keberhasilan pendidikan dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang menyenangkan. Pendidikan merupakan tahapan untuk mengembangkan intelektualitas manusia dan membentuk individu yang berkomitmen untuk berbakti kepada bangsa dan negara. Peran pendidik dalam proses pembelajaran terfokus sebagai koordinator yang dimana bertugas untuk menyediakan perlengkapan dan menciptakan situasi pembelajaran yang aktif dan kreatif. Sedangkan siswa diharapkan berperan tidak hanya sebagai penerima informasi dari pendidik, namun juga sebagai partisipan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Interaksi antara pendidik dan siswa terfokus pada penyelesaian masalah yang berkaitan dengan materi yang dipelajari. Keberhasilan akademik dapat dipengaruhi oleh kualitas komunikasi antara siswa dan pendidik, yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan, nyaman, dan kondusif di dalam kelas yang bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini tak lepas dari kebutuhan akan fasilitas dan lingkungan yang mendukung, di antaranya adalah pemanfaatan alat peraga untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah.

Pada dasarnya motivasi penting dalam proses pembelajaran berlangsung. Karena tanpa motivasi, seseorang cenderung sulit untuk melakukan aktivitas belajar. Oleh karena itu, pendidik perlu mempertimbangkan cara untuk menarik perhatian dan merangsang motivasi belajar siswa dalam setiap pembelajaran yang disampaikan. Siswa yang memiliki motivasi yang tinggi cenderung memiliki

energi yang cukup untuk mengikuti kegiatan belajar dengan antusias. Tingkat motivasi dapat mempengaruhi sejauh mana siswa berusaha dalam proses pembelajaran. Kurangnya motivasi belajar dapat berdampak pada hasil akhir yang dicapai oleh siswa.

Motivasi belajar yang rendah terjadi ketika siswa tidak memiliki dorongan internal untuk terlibat dalam aktivitas belajar serta tidak mendapatkan panduan yang jelas, yang mengakibatkan kurangnya semangat dan ketidakmampuan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Handu, 2018) ciri-ciri motivasi belajar yang rendah yaitu sebagai berikut : cenderung cepat bosan dengan kegiatan belajar, kurang semangat dalam belajar, perhatiannya tidak fokus pada pembelajaran dan hal-hal yang membuat diri merasa kesulitan dalam memecahkan soal, menunda mengerjakan tugas sekolah. Sedangkan menurut (Hamalik, 2017) faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar yaitu : sikap dari guru yang tidak bervariasi saat memberikan pembelajaran, pengaruh dari orang lain yang mengganggu konsentrasi siswa, rendahnya kemampuan untuk belajar yang mengalami kelambatan memahami pelajaran, suasana yang kurang efektif saat belajar, dan masih lemahnya tingkat kesadaran diri siswa. Motivasi belajar jika menurun akan memberikan pengaruh besar dalam perubahan diri siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom, peneliti mengamati bahwa selama proses pembelajaran, tingkat motivasi belajar siswa terlihat rendah. Hal ini terlihat dari perilaku siswa selama proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan kurangnya memperhatikan saat guru menjelaskan materi, masih banyak siswa yang suka jalan-jalan di dalam kelas, dan

ada juga yang tampak mengantuk selama pembelajaran IPAS berlangsung. Hal ini dapat disebabkan oleh guru yang hanya menerapkan metode ceramah yang dimana guru kurang melibatkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa, guru cenderung hanya fokus pada penggunaan buku pelajaran, menyampaikan materi, dan memberikan soal dari buku tersebut. Akibatnya, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, membuat siswa cepat bosan dan cenderung kurang aktif selama proses pembelajaran, menunjukkan respons yang minim, dan menghadapi kesulitan dalam menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan oleh guru. Mereka menganggap informasi tersebut sebagai pengetahuan final tanpa melibatkan proses berpikir yang lebih aktif.

Selama pembelajaran berlangsung, guru kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga motivasi siswa untuk belajar tergolong rendah. Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga dapat meningkatkan semangat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran IPAS. Pemilihan media yang sesuai akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Apabila tujuan pembelajaran tercapai maka hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Efektivitas dalam proses pembelajaran ini sangat bergantung pada jenis media yang digunakan dan media yang dipilih perlu disesuaikan dengan materi yang mau diajarkan, karena tidak semua jenis media mampu efektif dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran menjadi opsi yang dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, dengan harapan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS. Oleh karena itu, sebagai pendidik, penting untuk memiliki pemahaman, keterampilan, dan kemampuan dalam memanfaatkan berbagai media untuk mendukung terciptanya proses belajar mengajar yang menyenangkan.

Penggunaan media pembelajaran dalam bentuk permainan akan lebih menarik minat siswa serta dapat mencegah pembelajaran yang terkesan membosankan. Pemikiran ini didukung oleh (Nawang Wulan, 2018), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan unsur game atau permainan dapat memberikan manfaat pada siswa karena mengintegrasikan unsur edukatif (mendidik) dan atraktif (menarik). Salah satu jenis media pembelajaran yang bisa digunakan adalah permainan *Spin The Wheel* atau roda berputar. Menurut (Puteri, 2022) media *Spin The Wheel* adalah perangkat roda putar digital yang dimodifikasi untuk menyerupai roda berbentuk lingkaran yang dapat diputar secara otomatis. Media *Spin The Wheel* ini berisikan roda yang berwarna-warni dan soal, media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Media *Spin The Wheel*, mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan keterampilan dan pengetahuan, dan mendorong partisipasi aktif siswa. Sama halnya dengan pendapat (Kurnianingsih & Amelia, 2023) bahwa manfaat media *Spin The Wheel* mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung, sehingga mendukung proses pembelajaran yang efektif, meningkatkan

minat, motivasi dan pemahaman siswa pada materi yang sedang diajarkan. Media pembelajaran *Spin The Wheel* (roda putar) dapat menjadi solusi bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait Media Pembelajaran, dengan judul: “Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, muncul beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru hanya menggunakan metode ceramah yang hanya fokus pada buku pelajaran sehingga terlihat monoton.
2. Rendahnya motivasi belajar siswa.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran.
4. Media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.
5. Siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran dikarenakan siswa kurang dilibatkan pada proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, penelitian ini akan dibatasi pada :
“Pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.”

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas eksperimen SD Swasta Tanjung Anom?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPAS di kelas kontrol SD Swasta Tanjung Anom?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas eksperimen SD Swasta Tanjung Anom.
3. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPAS di kelas kontrol SD Swasta Tanjung Anom.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah melakukan penelitian, diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teroritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman serta pengetahuan dalam penelitian, khususnya mengenai dampak media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.
- b. Diharapkan agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai saran untuk berkontribusi pada pemikiran dan pengalaman penelitian dalam meningkatkan keterampilan profesional.
- c. Diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi perbandingan untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa : Diharapkan media *Spin The Wheel* dapat memberikan pengalaman belajar yang inovatif dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran IPAS.
- b. Bagi guru : Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media *Spin The Wheel* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS.

- c. Bagi sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS.
- d. Bagi peneliti lainnya : Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penerapan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah, istilah "media" mengacu pada perantara atau alat pengantar yang bertindak sebagai saluran komunikasi atau penyampaian informasi antara sumber dan penerima. Menurut *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai berbagai bentuk yang diciptakan untuk menyampaikan informasi. Sedangkan menurut *Education Association*, media dapat diartikan sebagai manipulasi objek yang dapat dilihat, didengar, dibaca dan dibicarakan serta dapat digunakan secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran berperan sebagai perangkat yang mendukung proses belajar mengajar yang mampu merangsang pemikiran dan keterampilan siswa. Menurut (Sumiharsono & Hasanah, 2019) media belajar mencakup segala hal yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran, dengan tujuan merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara dalam jalannya proses pembelajaran.

Ruth Lautfer (dalam Tafonao, 2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang membantu guru dalam

menyampaikan materi pembelajaran, merangsang kreativitas siswa serta memperkuat konsentrasi siswa selama proses belajar mengajar didalam kelas. Sama halnya dengan pendapat (Febrita & Ulfah, 2019) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat, teknik, atau metode yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan emosi siswa. Hal ini bertujuan untuk memperjelas materi pelajaran dan mendorong minat serta motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran mengacu pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan sedemikian rupa sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan emosi siswa dalam kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Menurut (W. Andriyani & Suryani, 2018), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai bentuk dan sarana dalam penyampaian informasi yang dapat dirancang atau digunakan sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Media ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang direncanakan, bertujuan, dan terkendali.

Dengan kata lain, media pembelajaran merupakan sebuah alat yang mampu memfasilitasi proses belajar mengajar sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan efektif serta tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Tujuannya untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan atau pemilihan media pembelajaran yang sesuai dalam kegiatan belajar dapat menghasilkan minat dan

keinginan baru, memotivasi, dan memberikan dorongan untuk belajar, bahkan dapat memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk berkomunikasi, menyampaikan pesan, dan menyajikan materi ajar. Dengan demikian, media ini dapat merangsang pikiran, pengetahuan, dan keterampilan siswa selama proses pembelajaran, serta dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, sebagai pendidik diharapkan untuk memiliki pemahaman yang komprehensif tentang fungsi dan manfaat media pembelajaran. Menurut (Sumiharsono & Hasanah, 2019), manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Memperjelas pesan tanpa terlalu verbal
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya panca Indera
- 3) Menimbulkan gairah belajar dan memfasilitasi interaksi langsung antara murid dan sumber belajar.
- 4) Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya
- 5) Memberikan rangsangan yang sama, menyiapkan pengalaman yang sama, dan menciptakan pemahaman yang sama.

Menurut (Sanaky, 2019), yang mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran, baik secara umum maupun khusus yaitu sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan siswa, mencakup beberapa aspek yang esensial antara lain:

- (1) Media pembelajaran dapat membuat proses pengajaran menjadi lebih menarik, memikat perhatian pembelajar, dan dengan demikian mendorong motivasi belajar.
- (2) Bahan pengajaran menjadi lebih terang benderang maknanya, mempermudah pemahaman siswa, dan memungkinkan mereka mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif.
- (3) Media pembelajaran membuka peluang untuk variasi dalam metode pembelajaran. Ini tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui kata-kata lisan pendidik, yang dapat membantu mencegah kebosanan bagi siswa dan pendidik.
- (4) Penggunaan media pembelajaran mendorong pembelajar untuk lebih aktif dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik, tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dan interaktif.

Sama halnya dengan pendapat (Nurdin, 2018), mengemukakan bahwa ada empat manfaat dalam pembuatan media pembelajaran di dalam kelas yaitu sebagai berikut :

- (a) Pembelajaran dapat memikat perhatian siswa dengan lebih baik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
- (b) Materi pembelajaran akan lebih terang benderang maknanya, memudahkan pemahaman siswa, dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.
- (c) Pendekatan pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya terbatas pada komunikasi verbal melalui perkataan guru. Hal ini bertujuan agar siswa tidak merasa bosan dan guru tidak mengalami kelelahan, terutama jika guru memberikan pengajaran pada setiap sesi pembelajaran.
- (d) Siswa akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk aktif dalam proses pembelajaran, bukan hanya sebatas mendengarkan penjelasan guru, melainkan juga melibatkan diri dalam berbagai kegiatan seperti observasi, praktik, peran, dan sebagainya.

Dari beberapa manfaat media pembelajaran yang telah dibahas sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memberikan kontribusi yang signifikan baik bagi pendidik maupun siswa. Media tersebut tidak hanya membuat proses pengajaran lebih menarik dan membangkitkan motivasi belajar, tetapi juga meningkatkan kejelasan bahan ajar, dan memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa media pembelajaran bukan hanya alat bantu efektif bagi pengajar, tetapi juga suatu sarana yang mendukung pemahaman dan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar dapat memberikan motivasi kepada siswa karena media yang dirancang dapat memiliki makna, sehingga guru dalam menyajikan materi dengan cara yang menarik dan disampaikan secara efektif. Menurut (Nurdin, 2018) secara umum media pembelajaran memiliki fungsi sebagai berikut :

- a) Pesan yang akan disampaikan harus jelas dan tidak terlalu verbal sehingga siswa lebih mudah memahami pesan tersebut;
- b) Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya Indera;
- c) Media yang dibuat dapat menarik perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar;
- d) Dapat membangkitkan semangat belajar pada siswa;
- e) Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan;
- f) Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka;
- g) Menyatukan pengalaman dan persepsi siswa dalam menerima pesan.

Sedangkan menurut (Pasaribu, 2021) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, yakni: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi psikomotorik, fungsi imajinasi dan fungsi inovasi

Secara keseluruhan, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menarik perhatian siswa, memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya, serta mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Menurut Adam & Syastra (dalam Nurhayati & Tanzila, 2020), menyatakan bahwa ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu: fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar, fungsi media pembelajaran sebagai fungsi semantik, dan fungsi media pembelajaran sebagai fungsi manipulative.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai penyampaian atau penghubung materi pembelajaran, kemampuan untuk mengurangi batasan ruang dan waktu dalam pembelajaran, serta kemampuan untuk mempengaruhi pemikiran dan perasaan siswa.

2.1.1.4 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh (Aqib, 2018) melibatkan aspek-aspek berikut: (a) Memberikan kejelasan dalam menyampaikan pesan agar tidak terlalu berfokus pada verbal. (b) Mengatasi batasan-batasan terkait ruang, waktu, dan daya indra dalam pembelajaran. (c) Meningkatkan kelancaran proses pembelajaran. (d) Membangkitkan semangat belajar. (e) Memberikan peluang kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan dan realitas sekitar. (f) Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

Sedangkan menurut (Simarmata & Mujiarto, 2019) tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai akses komunikasi dalam proses pembelajaran. Sementara menurut (Sanaky, 2019) tujuan dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam pembelajaran, serta membantu siswa dalam mempertahankan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa, penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memberikan dukungan pada seluruh kegiatan pembelajaran, dengan harapan dapat merangsang motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menginspirasi, memicu keterlibatan siswa, serta meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar secara keseluruhan.

2.1.1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Hilman & Dewi, 2021) kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yaitu sebagai berikut: (1) tujuan instruksional yang hendak dicapai, (2) karakteristik siswa, (3) jenis stimulus belajar yang diinginkan, baik itu audio atau visual, kondisi lingkungan atau latar belakang, dan kebutuhan gerak atau ketenangan, (4) keberadaan sumber setempat, (5) kesiapan media, apakah sudah siap pakai atau masih perlu dirancang, (6) kepraktisan dan daya tahan media, serta (7) efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang.

Sedangkan menurut Dick dan Carey (dalam Chotib, 2018), menegaskan bahwa selain memperhatikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ada empat faktor tambahan yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama, ketersediaan media tersebut di sumber setempat. Artinya bahwa jika media yang diinginkan tidak tersedia pada sumber-sumber yang ada, maka harus dipertimbangkan untuk membeli atau membuatnya sendiri. Kedua, pertimbangan finansial, tenaga kerja, dan fasilitas yang dibutuhkan untuk membeli atau memproduksi media tersebut. Ketiga, faktor yang berhubungan dengan

kemampuan media untuk digunakan secara luas, praktis, dan tahan lama. artinya media tersebut dapat digunakan di berbagai tempat dengan peralatan yang ada, mudah dibawa, dan dapat dipindahkan dengan mudah.

Ada beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media pembelajaran menurut (Miftah & Rokhman, 2022), yaitu :

- 1) Tujuan pembelajaran, dengan arti menjadi suatu pertimbangan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai oleh siswa,
- 2) Isi, artinya mengacu pada kecocokan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran dan keterkaitannya dengan isi kurikulum,
- 3) Ketersediaan media, dengan artian guru memilih media pembelajaran berdasarkan ketersediaan jenis media yang tersedia di sekolah,
- 4) Guru juga memiliki opsi untuk menciptakan serta mengembangkan jenis medianya sendiri,
- 5) Faktor fleksibilitas, dengan arti media yang dipergunakan harus sesuai dengan latar belakang pembelajaran,
- 6) Daya tahan, dengan arti media yang digunakan dapat berlangsung dengan jangka waktu panjang,
- 7) Efektivitas biaya, artinya guru hendaknya mempertimbangkan tingkat ketercapaian pembelajaran, dan
- 8) Kesesuaian pesan yang disampaikan oleh media dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran mencakup hal-hal berikut:

- 1) Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- 2) Keahlian dan ketrampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
- 3) Konten media pembelajaran seharusnya mencakup kejadian yang relevan dengan materi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran yang dipilih harus memiliki kualitas yang baik, praktis digunakan, dan memiliki daya tahan yang lama.
- 5) Kesesuaian media dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan peserta didik.

2.1.1.6 Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (dalam Rostina Sundayana, 2019) mengklasifikasi-kan jenis-jenis media berdasarkan perspektif tertentu yaitu:

1. Dilihat dari segi sifatnya, media dapat dikategorikan sebagai berikut:
 - a) Media auditif, contohnya radio dan rekaman suara.
 - b) Media visual, meliputi film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk media cetak seperti media grafis dan sejenisnya.
 - c) Media audiovisual, seperti rekaman video, slide suara, film, dan sebagainya.
2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi:
 - a) Media dengan daya liput luas dan serentak, seperti radio dan televisi.
 - b) Media dengan daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan sejenisnya.

3. Dilihat dari segi cara atau teknik pemakaiannya, media dapat diklasifikasikan sebagai:

- a) Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan sejenisnya.
- b) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sejenisnya.

Menurut Hamdani (Kodir, 2019) menguraikan berbagai jenis media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar. Jenis-jenis media tersebut termasuk:

- (a) Grafis, yang berfungsi untuk mentransfer pesan dari sumber ke penerima pesan. Media grafis mencakup gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan, dan grafik.
- (b) Teks, yang dapat memberikan dukungan kepada peserta didik untuk fokus pada materi, memungkinkan mereka mendengarkan tanpa adanya aktivitas tambahan yang mengharuskan konsentrasi tinggi.
- (c) Audio, yang membantu dalam identifikasi objek, klasifikasi objek, menunjukkan hubungan spasial suatu objek, serta membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret.
- (d) Grafik, mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menggambarkan konsep abstrak menjadi sesuatu yang lebih konkret, serta menjelaskan langkah-langkah prosedural dengan jelas.

- (e) Animasi, yang memungkinkan visualisasi suatu proses abstrak, memungkinkan peserta didik melihat pengaruh perubahan variabel terhadap proses tersebut.
- (f) Video, dapat digunakan untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotorik.

Menurut Anderson (dalam Nurdin, 2018) mengelompokkan media menjadi: 1) Media audio 2) Media cetak 3) Media audio-cetak 4) Media proyeksi visual diam 5) Media proyeksi audio visual diam 6) Media visual gerak 7) Media objek fisik 8) Media manusia dan lingkungan 9) Media komputer.

Berdasarkan pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media memegang peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Terdapat beberapa kategori media, seperti audio yang dapat didengar seperti radio, telepon/ponsel, visual yang dapat dilihat seperti gambar, dan audio visual yang dapat dilihat dan didengar seperti televisi. Seorang guru yang mampu memilih media yang sesuai akan memfasilitasi kemudahan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.2 Media *Spin The Wheel*

2.1.2.1 Pengertian Media *Spin The Wheel*

Istilah "*Spin The Wheel*" berasal dari penggabungan kata "*spin*" yang berarti putar dan "*wheel*" yang artinya roda. Oleh karena itu, istilah *Spin The Wheel* dapat diartikan sebagai roda yang berputar. Terdapat pula berbagai istilah lain yang terkait dengan *Spin The Wheel*, termasuk slot, fly spin, dan sejumlah istilah lain yang merujuk pada konsep roda berputar ini. Menurut Hamzah (dalam Subakti,

2020), menjelaskan bahwa *Spin The Wheel* adalah suatu permainan yang berbentuk lingkaran dan berisi berbagai macam gambar/soal di dalamnya. Permainan ini dimainkan dengan diputar mengikuti porosnya dan berhenti pada salah satu gambar/soal di dalam lingkaran tersebut. Tujuan dibuatnya permainan ini adalah agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran dan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik

Sedangkan menurut Paul Ginnis (dalam Huda, 2020), menjelaskan bahwa media roda putar adalah salah satu permainan yang sangat menantang, dan mampu mendorong siswa untuk menyelesaikan berbagai soal berkelanjutan dengan sejumlah soal yang disajikan di setiap juring dari roda tersebut. Hal ini dapat memberikan motivasi kepada sebagian besar siswa. Media ini bertujuan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keberhasilan pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

(Ulya, 2019) mengatakan bahwa *Spinning Wheel* berasal dari gabungan kata yaitu "*spin*" berarti berputar, dan "*wheel*" yang berarti roda. Dengan demikian, *Spinning Wheel* dapat diartikan sebagai roda yang berputar. Penggunaan *Spinning Wheel* dimodifikasi dalam konteks media pembelajaran untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Biasanya, media roda berputar ini terdiri dari sejumlah bagian yang dirangkai dengan berbagai gambar yang relevan dengan materi pembelajaran yang akan dibawakan dalam proses pembelajaran.

Namun berbeda dengan sebelumnya, media ini dimodifikasi semenarik mungkin yang dimana didalamnya terdapat jarum penunjuk arah dan terbagi menjadi bagian-bagian yang dapat diisi sesuai dengan masalah atau materi yang akan dibahas (Darmawan, 2023). Bagian-bagian tersebut dapat diwarnai dengan beberapa warna sehingga dapat menarik perhatian siswa. Setiap warna terdapat laci yang dapat dibuka siswa yang dimana terdapat beberapa pertanyaan berupa soal ataupun gambar yang disesuaikan dengan materi yang sudah diajarkan sebelumnya. Bagi siswa yang dapat menjawab akan mendapatkan point/skor.

Menurut (Yuli & Durinta, 2020) mengemukakan bahwa media *Spin The Wheel* (roda putar) ini merupakan pengembangan dari permainan roulette, yang merupakan salah satu permainan papan yang terkenal. Pada papan roda putar ini terdapat jarum petunjuk dan petak-petak berwarna yang disusun secara berurutan. Isi dari roda putar ini mencakup masalah-masalah yang telah dibahas sebelumnya, di mana masalah-masalah tersebut dikategorikan berdasarkan warna-warna yang terdapat pada papan putar tersebut.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Media *Spin The Wheel* ini adalah suatu perangkat permainan berbentuk lingkaran yang dapat bergerak dan berputar. Papan roda putar tersebut memiliki berbagai warna yang digunakan untuk mengkategorikan masalah-masalah yang akan dihadapi siswa selama permainan. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dan minat siswa dalam proses pembelajaran.

2.1.2.2 Kelebihan Media *Spin The Wheel*

Kelebihan media *Spin The Wheel* menurut (Saputri, 2020), yaitu sebagai berikut:

- 1) Siswa akan lebih berkonsentrasi dan lebih baik dalam memahami materi pembelajaran.
- 2) Siswa akan terlatih untuk bekerja sama dengan sesama.
- 3) Siswa akan menjadi lebih terampil dalam menjawab pertanyaan.
- 4) Siswa akan merasa tertantang oleh permainan ini, dan semakin tinggi rasa ingin tahu terhadap media tersebut

Sama halnya dengan apa yang diungkapkan (Huda, 2020) bahwa ada beberapa kelebihan media *Spin The Wheel* yaitu: mendorong partisipasi aktif siswa, media *Spin The Wheel* merupakan permainan yang menantang dan mampu meningkatkan semangat belajar siswa, berperan dalam melatih kecepatan berpikir siswa dan melatih pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah.

Sama halnya dengan pendapat (Nuzulia & Zain, 2020) yang menjelaskan keunggulan dari media roda putar adalah dapat merangsang partisipasi aktif siswa dan memberikan umpan balik langsung yang mendukung pembelajaran yang efektif. Pemanfaatan media roda putar dalam pembelajaran dianggap efektif karena media tersebut berfungsi sebagai alat bermain yang menyediakan soal dan gambar. Oleh karena itu, media ini mampu menarik perhatian siswa, membangkitkan minat belajar, meningkatkan motivasi, serta berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keunggulan media *Spin The Wheel* yaitu dapat memotivasi siswa dalam berpartisipasi aktif serta memberikan interaksi langsung untuk pembelajaran yang efektif. Pembelajaran dengan media roda putar ini dinilai efektif karena media digunakan sebagai alat permainan yang berisi soal sehingga siswa dapat melatih dalam menyelesaikan suatu masalah (soal). Oleh karena itu, media tersebut dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat, motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

2.1.2.3 Kekurangan Media *Spin The Wheel*

Dengan melihat keunggulan-keunggulan tersebut, terdapat kekhawatiran bahwa penggunaan media roda putar (*Spin The Wheel*) dapat berpotensi memberikan dampak negatif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut (Gusdiana & Egok, 2021) menyatakan bahwa ada beberapa kekurangan dari media *Spin The Wheel* yaitu: (a) Membutuhkan perencanaan yang sangat lama dan matang dan (b) Mengendalikan siswa agar tidak menimbulkan kebisingan pada saat proses pembelajaran.

Sedangkan menurut (Huda, 2020), mengemukakan kelemahan dari media *Spin The Wheel* yaitu :

1. Bagi siswa yang kurang termotivasi atau belum memiliki dorongan belajar yang kuat, media ini dianggap tidak efektif untuk mencapai hasil belajar yang optimal, baik dari segi materi maupun latihan soal.
2. Penggunaan media ini memerlukan manajemen waktu yang tepat.

Menurut (Paul, 2018) menyatakan bahwa ketika menggunakan media roda putar dalam kegiatan pembelajaran dengan kelas yang besar, seringkali dapat

dianggap membosankan dan memakan waktu yang cukup lama. Situasi ini memerlukan lebih banyak tenaga, ruang, dan waktu dari pihak guru. Faktanya, penggunaan media roda putar ini tergolong sebagai media pembelajaran yang manual, sehingga membutuhkan keterlibatan yang lebih intensif dan lebih banyak persiapan.

Berdasarkan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelemahan dari media *Spin The Wheel* yakni membutuhkan waktu jangka panjang saat memainkannya, dan membutuhkan banyak tenaga, ruang dan waktu.

2.1.2.4 Langkah – Langkah Penggunaan Media *Spin The Wheel*

Menurut (Yuli & Durinta, 2020) mengemukakan Langkah-langkah dalam memainkan media roda putar (*Spin The Wheel*) yaitu sebagai berikut:

1. Guru menyajikan materi Daur Hidup Hewan. Kemudian siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Dalam roda tersebut memiliki 6 warna yaitu merah, kuning, biru, hijau, orange dan pink. Masing-masing warna akan diberikan poin yang berbeda-beda. Semakin tinggi poin yang diberikan maka semakin sulit pertanyaan yang akan diberikan. Kelompok yang maju akan di acak oleh guru. Setiap anggota dari masing-masing kelompok maju kedepan secara bergantian untuk memutar media *Spin The Wheel*. Siswa menekan tombol agar roda dapat berputar hingga berhenti. Setelah itu lihat arah petunjuk berhenti di warna yang tercantum pada media *Spin The Wheel* tersebut.

2. Siswa dapat mengambil kartu soal yang sesuai dengan warna yang ditunjukkan oleh arah petunjuk pada media roda putar (*Spin The Wheel*).
3. Siswa yang maju dapat mendiskusikan bersama anggota kelompoknya masing-masing mengenai jawaban dari soal-soal yang telah diperoleh dari media roda putar (*Spin The Wheel*) tersebut.
4. Jika sudah mendapatkan jawabannya, maka perwakilan dari setiap kelompok untuk menjelaskan/menjawab soal tersebut dari hasil diskusi yang telah dilakukan.
5. Guru selanjutnya melakukan pengecekan dengan membandingkan jawaban peserta didik dengan kartu jawaban yang terdapat pada media roda putar (*Spin The Wheel*).
6. Guru memberikan penilaian atau skor kepada kelompok yang berhasil memberikan jawaban atau menyelesaikan permasalahan yang ada pada roda putar (*Spin The Wheel*) tersebut. Jika pemain dapat menjawab soal dengan benar, kelompok tersebut mendapatkan poin atau nilai yang sesuai pada warna di roda putar tersebut. Namun, jika pemain tidak menjawab soal dengan benar, maka kelompok tersebut tidak mendapat poin atau nilai. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil mencapai skor tertinggi.

Menurut (Hamzah et al., 2020) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media roda putar sebagai berikut:

1. Media ini dibagi menjadi beberapa kelompok bagian atau 6 bagian.
2. Setiap bagian media memiliki arsiran warna yang berbeda dan berisi soal.

3. Peserta didik dikelompokkan menjadi 6 kelompok kecil sesuai dengan permainan tersebut.
4. Seorang perwakilan dari masing-masing kelompok maju untuk memutar media dan bermain. Setelah media berhenti, kelompok tersebut akan mengambil pertanyaan dan memberikan jawaban.
5. Guru memandu jalannya diskusi dengan seluruh siswa di kelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, kartu tersebut dianggap tidak berlaku, dan sebaliknya.
6. Pada akhir kegiatan, kelompok yang berhasil menjawab dengan benar sebanyak mungkin akan mendapatkan reward berupa tambahan nilai. Dalam penerapannya, media roda putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Sedangkan menurut (Aulia, 2016) menyatakan bahwa langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut:

1. Buat satu set kartu dengan sebuah pertanyaan di sisi depan dan angka di sisi belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di dalam kelas.
2. Buat media “Roda Keberuntungan” dari karton, dan bagi roda tersebut menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai dengan jumlah kartu yang telah dibuat kemudian beri angka pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya, buat anak panah dari karton dan paku pines yang berfungsi sebagai pemutar pada media. Hasilnya nampak seperti roda “Twister”.
3. Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Kartu disebar dengan sisi angka berada di atas.

4. Salah satu perwakilan dari siswa maju kedepan kelas untuk memutar media roda tersebut. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah angka, siswa tersebut mengambil kartu sesuai dengan angka yang didapat dari media roda tersebut. Kemudian siswa menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu tersebut.
5. Guru berdiskusi dengan seluruh siswa dikelas. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka kartu tersebut dianggap hangus. Jika sebaliknya, maka kartu tersebut dikembalikan lagi agar siswa lain dapat mencoba untuk menjawab pertanyaan pada kartu tersebut.
6. Siswa memutar media roda secara bergantian. Siswa yang sudah memutar dan menjawab pertanyaan menunjuk siswa lain untuk memutarnya. Jika siswa selanjutnya mendapat angka yang hangus, maka siswa tersebut harus memutarnya kembali hingga mendapatkan angka yang belum hangus.

2.1.3 Motivasi Belajar

2.1.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar saling mempengaruhi. Motivasi merupakan suatu keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak internal siswa yang membangkitkan kegiatan belajar, memastikan kelangsungan, dan memberi arahan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Secara etimologis, istilah motivasi berasal dari bahasa Latin "*movere*" yang memiliki arti menggerak atau mendorong. Secara harfiah, motivasi mengacu pada dorongan atau pendorong yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu tindakan.

Motivasi adalah kekuatan yang mendorong individu untuk mencapai tujuan tertentu. Ini terjadi karena dipicu oleh berbagai kebutuhan atau keinginan yang perlu dipenuhi. Motivasi memiliki komponen utama yaitu a) kebutuhan, b) perilaku atau dorongan, dan c) tujuan. Dalam konteks pencapaian pembelajaran, motivasi memiliki peranan krusial bagi siswa, termasuk dalam meningkatkan semangat belajar (Idzhar, 2019).

Menurut (Hamdu & Agustina, 2019) motivasi adalah upaya yang disengaja untuk memotivasi, mengekspresikan, dan menjaga perilaku yang berfungsi sebagai dorongan selama melaksanakan suatu tindakan guna mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar adalah panduan yang mengubah energi dalam diri seseorang menjadi aktivitas konkret untuk mencapai suatu tujuan khusus. Motivasi ini merupakan perubahan energi internal setiap individu.

- (a) Motivasi tercermin dalam perasaan atau feeling seseorang.
- (b) Motivasi akan didorong oleh keberadaan tujuan.
- (c) Motivasi muncul secara intrinsik dari dalam diri manusia, tetapi dapat dipicu atau diarahkan oleh unsur-unsur dasar lainnya.

Motivasi memiliki peran penting dalam membangkitkan semangat belajar. Ketika motivasi siswa tinggi dalam proses pembelajaran, maka hasil belajarnya optimal. Sebaliknya, jika motivasi belajar siswa rendah, maka hasil belajar kemungkinan tidak maksimal. Keberhasilan pembelajaran tergantung pada tingkat motivasi yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Frededirc J. McDonald, seperti yang diungkapkan dalam buku (Sanjaya, 2020) "motivation is an energy change within the person characterized by effective arousal and anticipatory goal reaction." Dengan kata lain, motivasi adalah perubahan energi yang terjadi dalam individu yang ditandai oleh kebangkitan efektif dan reaksi yang bersifat antisipatif terhadap tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu, timbulnya motivasi ditunjukkan oleh perubahan energi dalam diri seseorang, yang mungkin disadari atau mungkin juga tidak.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan suatu penggerak baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri yang dapat mendorong siswa untuk mencapai tujuan. Segala sesuatu yang dilakukan sesuai dengan tujuan atau keinginannya sendiri. Motivasi memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan semangat belajar siswa, sehingga motivasi merupakan faktor utama yang meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu tugas dari seorang guru yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga pembelajaran akan berjalan dengan lancar.

2.1.3.2 Fungsi Motivasi Belajar

Menurut (Emda, 2018) ada dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran berlangsung yaitu:

1. Mendorong siswa untuk beraktivitas. Tindakan setiap individu dipicu oleh dorongan internal yang disebut motivasi. Intensitas semangat seseorang dalam bekerja ditentukan oleh seberapa besar motivasi yang dimilikinya. Misalnya, semangat siswa dalam menyelesaikan tugas dengan tepat waktu

atau menginginkan nilai yang baik dapat diatribusikan kepada motivasi yang tinggi terhadap belajar.

2. Sebagai Pengarah Perilaku yang ditunjukkan oleh setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Sedangkan menurut (Sari, 2018) terdapat tiga fungsi motivasi yang dapat diuraikan sebagai berikut: (1) Membangkitkan terjadinya tindakan atau perilaku tertentu. Kehadiran motivasi sangat diperlukan agar suatu tindakan seperti belajar dapat muncul, (2) Motivasi berperan sebagai penunjuk arah, yaitu mengarahkan perilaku seseorang menuju pencapaian tujuan yang diinginkan, dan (3) Motivasi berfungsi sebagai pendorong. Dalam hal ini, motivasi dapat diibaratkan sebagai mesin yang mempengaruhi seberapa cepat atau lambat suatu pekerjaan dilakukan, ditentukan oleh tingkat motivasi yang ada.

Sama halnya dengan pendapat (Sardiman, 2020), menyebutkan bahwa motivasi memiliki dua fungsi yaitu: (a) Mendorong individu untuk bertindak, yang berfungsi sebagai penggerak atau pendorong yang melepaskan energi. Dalam konteks ini, motivasi berperan sebagai pendorong untuk setiap kegiatan yang akan dilakukan. Dan (b) Menetapkan arah tindakan, yaitu mengarahkan ke arah pencapaian tujuan yang diinginkan. Dengan kata lain, motivasi mampu memberikan petunjuk dan mengarahkan aktivitas yang harus dilakukan sesuai dengan perumusan tujuan.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Moku et al., 2021) mengemukakan bahwa motivasi belajar memiliki beberapa fungsi, seperti: a) Memberikan

kesadaran tentang posisi pada awal pembelajaran, selama proses pembelajaran, dan hasil akhirnya. b) Memberikan informasi tentang intensitas usaha yang diterapkan dalam pembelajaran. c) Mengarahkan aktivitas pembelajaran. d) Meningkatkan semangat belajar. e) Memberikan pemahaman tentang perjalanan pembelajaran dan penerapannya dalam pekerjaan selanjutnya.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi siswa sangat signifikan dalam mencapai kesuksesan pembelajaran. Motivasi berfungsi sebagai panduan bagi siswa menuju pengalaman belajar yang memiliki nilai tambah dalam kehidupan. Selain itu, motivasi juga bertujuan untuk memusatkan perhatian peserta didik pada materi pelajaran, mendorong timbulnya keinginan untuk menguasai lebih mendalam.

2.1.3.3 Macam – Macam Motivasi Belajar

Menurut (Sardiman, 2020) mengemukakan bahwa ada beberapa macam motivasi yaitu:

1. Motivasi dari sudut pandang pembentukannya, yang mencakup motif-motif bawaan dan motif-motif yang diperoleh melalui pembelajaran.
2. Motivasi berdasarkan klasifikasi Woodworth dan Marquis, yang menggolongkan motivasi melalui motif atau kebutuhan organis, motif-motif darurat, dan motif-motif objektif.
3. Motivasi yang terbagi menjadi jasmaniah dan rohaniah. Motivasi jasmaniah melibatkan refleks, insting otomatis, dan nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah melibatkan kemauan.

4. Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik. Motivasi intrinsik terjadi ketika motif-motif menjadi aktif atau berfungsi tanpa perlu rangsangan dari luar karena dorongan untuk melakukan sesuatu sudah ada dalam diri individu. Sebaliknya, motivasi ekstrinsik terjadi ketika motif-motif aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari luar.

Adapun jenis-jenis motivasi menurut (Muawanah & Muhid, 2021) ialah sebagai berikut:

- 1) Motivasi Intrinsik merupakan dorongan melalui dalam diri seseorang untuk mencapai tujuan tanpa pengaruh dari luar seperti lingkungan. Dalam proses pembelajaran, siswa yang termotivasi secara intrinsik akan menunjukkan keaktifan dalam belajar dan memiliki dorongan untuk mencapai tujuan pembelajaran tanpa tergantung pada pujian atau hadiah dari luar
- 2) Motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang timbul karena pengaruh dari faktor luar, termasuk lingkungan, yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan atau aktivitas tertentu dengan tujuan mencapai suatu target atau hasil yang diinginkan.

Berdasarkan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi berasal dari internal dan eksternal siswa. Jika motivasi bersumber dari internal maka dorongan tersebut tidak mengenal kelelahan, tanpa batasan waktu, dan akan terus berusaha hingga mencapai tujuannya. Sebaliknya, jika motivasi hanya bersumber dari eksternal, cenderung memiliki keterbatasan dan tidak berlangsung secara berkelanjutan. Ketika dorongan eksternal tersebut habis, kemungkinan besar motivasi yang berasal dari internal siswa juga akan meredup. Oleh karena itu,

guru perlu terus berupaya untuk membangkitkan motivasi intrinsik siswa, sehingga motivasi dalam proses belajar tidak mudah surut.

2.1.3.4 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Ada beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa yang diungkapkan oleh (Saputra et al., 2018) di antaranya: (1) ambisi dan aspirasi siswa, (2) kemampuan yang dimiliki oleh siswa, (3) kondisi jasmani dan rohani siswa, (4) kondisi lingkungan siswa, (5) unsur-unsur dinamis dalam proses pembelajaran, dan (6) upaya atau dorongan yang diberikan oleh guru untuk memotivasi siswa dalam belajar.

Menurut (Lestari, 2019) terdapat beberapa faktor yang dapat menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa, yang antara lain adalah: (a) metode mengajar guru. Cara mengajar yang monoton dan kurang menarik dapat berdampak negatif pada motivasi belajar siswa, (b) kekurangan kejelasan dalam tujuan kurikulum dan metode pengajaran, (c) ketidakrelevanan kurikulum dengan kebutuhan dan minat siswa, (d) pengaruh latar belakang ekonomi dan sosial budaya siswa, (e) dampak kemajuan teknologi dan informasi, di mana siswa cenderung hanya menggunakan teknologi untuk memenuhi hiburan semata, (f) rasa kurang percaya diri terhadap beberapa mata pelajaran tertentu, dan (g) masalah pribadi siswa baik dengan orang tua, teman, maupun lingkungan sekitarnya.

Sementara menurut Slameto (dalam Rahmawati, 2021) menyatakan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar yaitu: (1)

suasana belajar, (2) pujian, (3) minat, (4) pemberian imbalan atau hadiah, dan (5) hasrat belajar

Secara umum, belajar dipengaruhi oleh dua jenis faktor, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, dan faktor eksternal yang terkait dengan kondisi lingkungan sekitar siswa. Selain itu, faktor ini juga mencakup pendekatan dalam pembelajaran, seperti jenis upaya belajar siswa, termasuk strategi dan metode yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi muncul karena adanya faktor-faktor yang mendukung individu agar termotivasi dalam belajar. Oleh karena itu, seorang pendidik harus mampu memanfaatkan faktor-faktor tersebut dengan efektif agar siswa terdorong untuk belajar, sehingga potensi siswa dapat berkembang secara optimal.

2.1.3.5 Indikator Motivasi Belajar

Menurut (Sudibyo et al., 2017) beberapa perilaku (indikator) yang teridentifikasi dan mencerminkan seseorang siswa termotivasi pada saat pembelajaran sebagai berikut: (1) pilihan dan ketertaikan terhadap tugas/kegiatan, (2) usaha atau upaya yang dilakukan untuk sukses, (3) ketekunan, waktu yang digunakan untuk sebuah tugas, dan (4) rasa percaya diri selama terlibat kegiatan pembelajaran.

Menurut (Uno, 2019) adapun yang menjadi indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut :

Tabel 2.1 Indikator Motivasi Belajar Siswa

No	Indikator	Sub-indikator
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Mengerjakan tugas tepat waktu
		Tidak mudah puas dengan hasil yang dicapai
		Tertantang mengerjakan soal yang sulit
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu untuk belajar
		Minat dalam belajar
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Ketekunan dalam belajar
		Upaya untuk meraih cita-cita
4.	Adanya penghargaan belajar	Mendapat pujian
		Ganjaran dan hukuman
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampaian materi
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar

Sumber: Uno (2019)

Menurut (Nasrah & Muafiah, 2020) indikator motivasi belajar meliputi:

- (a) Tekun menghadapi tugas
- (b) Ulet menghadapi kesulitan
- (c) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah
- (d) Senang bekerja mandiri
- (e) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin
- (f) Dapat mempertahankan pendapatnya
- (g) Tidak mudah melepas hal yang diyakini
- (h) Senang mencari masalah dan soal-soal

Dari berbagai indikator diatas dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar siswa yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan atau cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang siswa dapat belajar dengan baik.

2.1.4 Pembelajaran IPAS

2.1.4.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan. Pada dasarnya, pembelajaran adalah tahapan kegiatan di mana guru dan siswa melibatkan diri dalam pelaksanaan program pembelajaran. Program ini mencakup perencanaan kegiatan yang merinci keterampilan dasar dan teori, menguraikan alokasi waktu, indikator pencapaian hasil belajar, serta langkah-langkah kegiatan pembelajaran.

Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019) menekankan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang melibatkan siswa, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik untuk mendukung proses perolehan pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan pembentukan karakter dan sikap dan keyakinan siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses yang disusun dengan tujuan membantu siswa belajar secara efektif.

Sama halnya dengan yang diungkapkan oleh (Pane & Dasopang, 2019) bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses. Ini berarti bahwa

pembelajaran melibatkan kesesuaian dan pengorganisasian lingkungan sekitar siswa agar bisa mengembangkan dan mendorong siswa dalam proses belajar. Pembelajaran juga harus diarahkan sebagai suatu proses di mana pelajar mendapat bimbingan atau dukungan dalam rangka memahami materi pembelajaran. Peran guru sebagai pembimbing diawali dengan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan.

Berdasarkan pandangan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang bertujuan untuk mendukung proses belajar siswa. Ini mencakup rangkaian sistem yang dirancang dan disusun dengan tujuan memengaruhi serta memberikan dukungan pada jalur belajar siswa, dengan harapan dapat memperluas pengetahuan dan pengalaman siswa. Pembelajaran juga merupakan suatu proses di mana pelajar mendapatkan bimbingan atau dukungan dalam mengikuti proses belajar. Peran guru sebagai pembimbing diawali dengan banyaknya siswa yang mengalami kesulitan.

2.1.4.2 Pengertian Pembelajaran IPAS

Dalam Kerangka Kurikulum Merdeka, bidang studi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) disatukan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan tujuan mendorong anak-anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Perubahan dalam kurikulum telah mengakibatkan perubahan dalam cakupan materi pembelajaran yang harus siswa pahami. Salah satu perubahan tersebut terkait dengan implementasi materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang kini menjadi salah satu ciri khas dalam Kurikulum Merdeka.

Dampak dari perubahan kurikulum ini tentunya berpengaruh pada tugas seorang guru dalam melaksanakan pembelajaran IPAS, menuntutnya untuk menyesuaikan pendekatan dan strategi pembelajaran dengan perubahan tersebut. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) akan disajikan secara simultan dengan menggunakan sebutan baru yaitu Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Kedua mata pelajaran ini termasuk dalam kategori mata pelajaran pokok yang wajib diterima oleh siswa, seperti yang dijelaskan oleh (Marlina, 2022).

Sebelumnya, pada KTSP dan beberapa kurikulum sebelumnya, terdapat mata pelajaran terpisah untuk IPA dan IPS. IPA diidentifikasi sebagai mata pelajaran yang memerlukan kemampuan berpikir kritis dan analitis guna memecahkan permasalahan yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Fiteriani & Baharudin, 2019). Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dilaksanakan secara efektif dapat secara optimal melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas belajar, sehingga mendukung mereka untuk memahami konsep pembelajaran IPA dan menjadikan pengalaman belajar lebih bermakna.

Sebaliknya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) lebih menekankan pada pengembangan keterampilan siswa dalam memecahkan berbagai jenis masalah, mulai dari masalah yang terdapat pada lingkup diri sendiri hingga masalah yang kompleks, sebagaimana dijelaskan oleh (Ningrum & Putri, 2020). Namun, dalam Kurikulum 2013, kedua mata pelajaran tersebut diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu, meskipun penilaian tetap dilakukan secara terpisah. Pada Kurikulum paradigma baru, yakni Kurikulum

Merdeka, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas tinggi sekolah dasar diintegrasikan menjadi satu mata pelajaran dengan nama Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran IPAS merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yaitu IPA dan IPS dengan tujuan mendorong anak-anak untuk mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan.

2.1.4.3 Daur Hidup Hewan

Semua makhluk hidup mengalami siklus hidup atau daur hidup, yang mencakup seluruh tahap perubahan yang dialami selama masa hidupnya. Tahapan ini di,ulai dari kelahiran, kemudian pertumbuhan menjadi dewasa, dan akhirnya berkembng biak. Perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan sejak menetas hingga dewasa disebut metamorfosis. Berdasarkan perubahan bentuk tubuhnya, siklus hidup hewan dibagi menjadi dua: daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis. Ada dua jenis metamorfosis, yaitu: metamorfosis sempurna dan tidak sempurna (tidak lengkap).

1. Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis

Daur hidup hewan tanpa metamorfosis disebut juga daur hidup ametamorfosis. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis adalah proses tumbuh kembang hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dari sejak lahir sampai dewasa. Contohnya ayam dan kucing yaitu: yang bentuk anak hewan

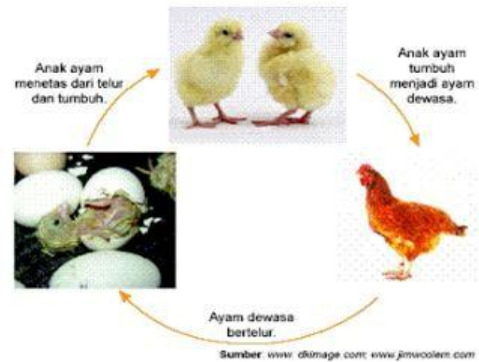
tersebut sama dengan bentuk hewan dewasa yang berbeda hanya ukuran tubuhnya saja.

❖ Daur Hidup pada Kucing



Gambar 2.1 Daur Hidup Kucing

❖ Daur Hidup pada Ayam



Gambar 2.2 Daur Hidup Ayam

Hewan-hewan yang memiliki daur hidup tanpa metamorfosis termasuk jenis mamalia, unggas, reptilia, dan ikan.

2. Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis

Daur hidup hewan dengan metamorfosis adalah suatu proses tumbuh kembangnya hewan yang mengalami perubahan bentuk dari lahir sampai dewasa. Metamorfosis ada dua yaitu : metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

a. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna dialami oleh hewan yang pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda sekali dengan induknya. Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa. Serangga yang mengalami metamorfosis sempurna mengalami empat

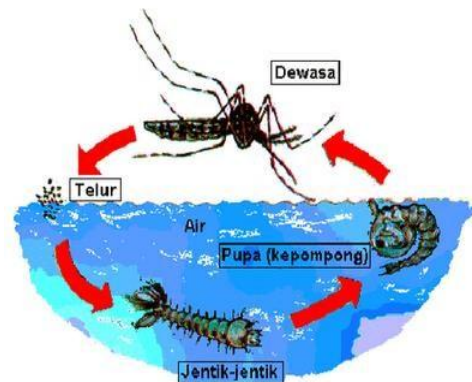
tahap dalam daur hidupnya yaitu tahap : **telur – larva – pupa (kepompong) – dewasa (imago)**. Pada serangga, fase kepompong atau pupa adalah salah satu tanda bahwa hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna. Contohnya adalah kupu-kupu, nyamuk, lalat, dan katak.

❖ Daur Hidup Kupu-Kupu



Gambar 2.3 Daur Hidup Kupu-Kupu

❖ Daur Hidup Nyamuk

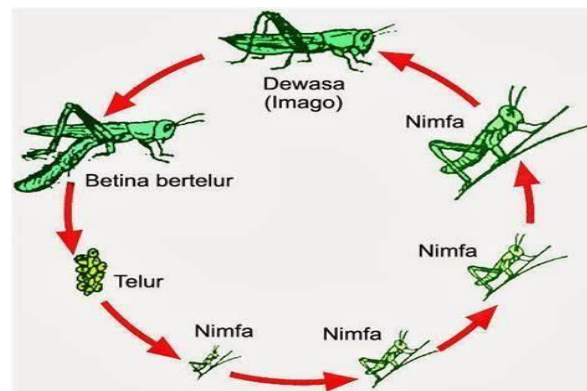


Gambar 2.4 Daur Hidup Nyamuk

b. Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap) adalah proses perubahan hewan di mana bentuk hewan saat lahir tidak berbeda secara signifikan dengan bentuk hewan dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna memiliki bentuk muda yang mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum sepenuhnya berkembang, seperti sayap. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti kecoa, jangkrik, belalang, semut dan capung. Pada serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, tidak mengalami tahap larva dan pupa (kepompong). Tahap metamorfosis tidak sempurna adalah: Telur – Nimfa – Dewasa.

❖ Daur Hidup pada Belalang



Gambar 2.5 Daur Hidup Belalang

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian ini relevan dengan beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Tia et al., 2023), yang berjudul “Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDK Nita 1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pretest, nilai minimum adalah 40, nilai maksimum adalah 60, nilai rata-rata adalah 40, dan std. deviation adalah 9,258. Sedangkan pada posttest, diperoleh nilai minimum 80, nilai maksimum 100, nilai rata-rata 60, dan std deviation 12,139. Berdasarkan uji hipotesis, ditemukan nilai thitung sebesar 9,717, dan nilai ttabel dengan $dk = 20$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,7247. Dengan demikian, karena nilai thitung $>$ nilai ttabel ($9,717 > 1,7247$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat

pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika dalam materi bangun datar pada siswa kelas II di SDK Nita 1.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Herwin et al., 2023), yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *spinning wheel* efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hal ini dapat dilihat dengan hasil uji hipotesis dengan pengambilan keputusan. Jika nilai signifikansi (2-tailed) < 0.05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jika nilai signifikansi (2-tailed) > 0.05 maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dari data yang diperoleh menunjukkan nilai sig.2 (tailed) $.000 < 0.05$ maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima.
3. Dalam penelitian (Kurnianingsih & Amelia, 2023), yang berjudul Pengembangan Media Spinning Wheel Materi Perubahan Wujud Benda Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas III SDN Pengadegan 07 Jakarta Selatan (2023).” Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran "spinning wheel". Media yang dikembangkan dinyatakan layak dan valid berdasarkan hasil evaluasi dari beberapa ahli: ahli media dengan nilai 100,00%, ahli bahasa dengan nilai 80,00%, dan ahli

materi dengan nilai 84,00%. Uji coba produk terhadap 9 siswa menunjukkan hasil 92,22% yang masuk dalam kategori sangat layak dan efektif. Uji coba penggunaan dengan 30 siswa menghasilkan nilai 91,2%, juga dalam kategori sangat layak dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas, serta mampu meningkatkan minat belajar siswa.

2.3 Kerangka Konseptual

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dinilai dari perubahan yang terjadi pada siswa, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada siswa kelas IV di SD Swasta Tanjung Anom, terlihat bahwa motivasi belajar mereka cenderung rendah selama proses pembelajaran. Dimana pembelajaran bersifat monoton sehingga membuat siswa cepat bosan dan sulit menerima materi yang disampaikan. Tidak hanya itu guru hanya menggunakan metode ceramah yang dimana siswa diminta untuk mendengarkan penjelasan materi dari guru tanpa adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif.

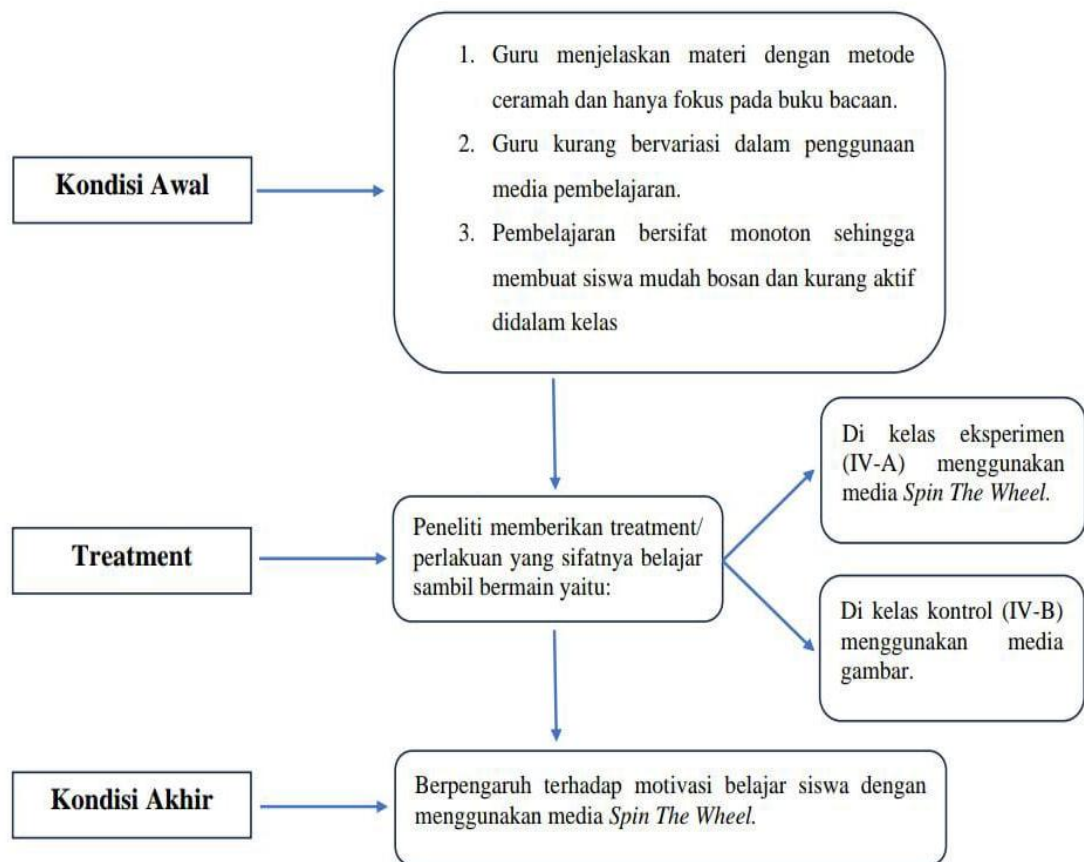
Selama pembelajaran berlangsung, guru hanya terfokus pada buku pelajaran. Sehingga menyebabkan beberapa siswa asik bercerita, bermain, menunjukkan respons yang minim, kesulitan dalam menjawab soal yang diberikan guru bahkan beberapa siswa tampak mengantuk selama proses pembelajaran berlangsung. Ketika siswa merasa bosan selama pembelajaran berlangsung, maka motivasi belajarnya dapat menurun. Motivasi diartikan sebagai keadaan di mana seseorang merasa ingin dan siap untuk memulai atau melanjutkan kegiatan atau perilaku belajar.

Upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan menghadirkan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini seorang guru perlu untuk merancang pembelajaran yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa yaitu dengan penggunaan media pembelajaran didalam kelas. Saat ini media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga membuat siswa mudah merasa bosan dan pembelajaran menjadi kurang bermakna bagi mereka.

Salah satu media yang dapat digunakan guru adalah media *Spin The Wheel*. Media *Spin The Wheel* ini sifatnya belajar sambil bermain sehingga motivasi siswa untuk belajar dapat meningkat. Media *Spin The Wheel* dirancang semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian siswa. Media *Spin The Wheel* ini berisikan roda yang berwarna-warni, kemudian masing-masing warna terdapat soal. Sehingga dalam media ini, siswa tidak hanya bermain saja namun juga diminta untuk menjawab soal-soal yang ada di roda putar tersebut.

Dengan digunakan-nya media *Spin The Wheel* ini, diharapkan dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa, mendorong partisipasi aktif siswa, dan mengurangi rasa bosan siswa. Sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan efektif. Materi pembelajaran yang disampaikan guru juga dapat lebih mudah dipahami siswa karena pembelajaran tidak bersifat monoton.

Untuk lebih memperjelas landasan konseptual dalam penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.6 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian teori diatas, maka hipotesis penelitian pada penelitian ini sebagai berikut :

Ha : Terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Tanjung Anom

Ho : Tidak terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Tanjung Anom

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuasi eksperimental dengan pendekatan kuantitatif. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan motivasi belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah perlakuan/*treatment* yang akan diberikan. Kelas Eksperimen yaitu kelas IV-A yang menggunakan *Media Spin The Wheel* dan Kelas Kontrol yaitu kelas IV-B yang menggunakan media gambar.

Desain penelitian kuasi eksperimental yang digunakan yaitu *non-equivalent control group design*. Dalam desain ini, terdapat dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tujuannya adalah untuk mengukur dampak perlakuan tanpa pemilihan subjek secara acak. Kedua kelas diberikan tes sebanyak dua kali. Tes pertama, yaitu Pre-Test, dilakukan untuk menilai pemahaman siswa sebelum perlakuan diberikan. Kemudian, tes kedua yaitu Post-Test, dilaksanakan setelah perlakuan pada kedua kelas untuk mengevaluasi hasil akhir. Setelah menyelesaikan tes akhir, langkah berikutnya adalah menguji perbedaan hasil antara kedua kelas. Secara keseluruhan, desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1

Desain Penelitian Non-equivalent Control Group Design

Kelas	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O1	X1	O3
Kontrol	O2	X2	O4

Sumber : Latifa Utami (2020)

Keterangan :

X1 = Perlakuan dengan menggunakan media *Spin The Wheel*

X2 = Perlakuan dengan menggunakan media Gambar

O1 = Pre-Test di kelas eksperimen

O2 = Pre-Test di kelas kontrol

O3 = Post-Test di kelas eksperimen

O4 = Post-Test di kelas kontrol

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Tanjung Anom, Jl. Mulyo Tandam Hilir II, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, dengan kode pos 20374. Penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A.2023/2024. Penelitian dilaksanakan selama 2 bulan dimulai dari bulan Maret sampai April 2024.

Tabel 3.2

Rencana dan Pelaksanaan Penelitian

No.	Kegiatan Penelitian	BULAN										
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ag	Sep
1.	Pengajuan Judul	■										
2.	Bimbingan		■	■	■							
3.	Seminar Proposal					■						
4.	Revisi Proposal					■	■					
5.	Pelaksanaan Penelitian							■	■			
6.	Analisis dan pengolahan data							■	■			
7.	Penyusunan Skripsi							■	■			
8.	Acc Skripsi							■	■			

9.	Sidang Meja Hijau										
----	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut (Sugiyono, 2019) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 44 siswa di SD Swasta Tanjung Anom semester genap Tahun Ajaran 2023/2024.

3.3.2 Sampel

Sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV sebanyak 44 siswa yang terdiri dari siswa kelas IV A sebanyak 21 siswa dan kelas IV B sebanyak 23 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling. Karena seluruh populasinya dijadikan sampel. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang menerapkan media *Spin The Wheel*, sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol dengan menggunakan media gambar.

Tabel. 3.3
Jumlah Sampel Siswa

Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Kelas IV A (21 siswa)	Kelas IV B (23 siswa)

3.4 Variabel dan Definisi Operasional

Menurut Muizu et al (2019) Definisi operasional berfungsi untuk mengukur masing masing variabel. Pengukuran dan pengujian ini dapat diketahui dari indikator yang akan diuji. Definisi operasional merupakan cara yang dilakukan

untuk dapat mengukur dan mengamati variabel sehingga dapat diuji. Di Dalam penelitian ini variabel dan definisi operasional yang akan diukur yaitu: Media *Spin The Wheel* (X) dan Motivasi Belajar (Y), Variabel dan definisi operasional dalam penelitian sebagai berikut:

3.4.1 Media *Spin The Wheel*

Media *Spin The Wheel* merupakan alat yang berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Dengan digunakannya media *Spin The Wheel* ini memungkinkan siswa berpikir konkret/nyata terhadap materi yang sedang diajarkan didalam kelas. Siswa difokuskan untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan di dalam kertas/kartu. Bagi siswa dapat menjawab soal dengan benar maka akan diberikan point dan sebaliknya.

3.4.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang muncul dari perasaan seseorang untuk melakukan suatu tindakan. Motivasi belajar memegang peranan penting yaitu memberikan dorongan dan semangat dalam proses pembelajaran berlangsung.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, terutama untuk melakukan pengukuran dan pengumpulan data angket, soal tes, lembar observasi, dan sebagainya. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket.

1. Angket (Kuesioner)

Menurut Sugiyono (dalam Prawiyogi et al., 2021), mengemukakan bahwa kuesioner merupakan suatu metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara menyajikan serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mereka jawab.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket yang akan diberikan kepada kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui apakah media *Spin The Wheel* dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Pelaksanaannya dengan cara menyebarkan selebar kertas yang berisikan 25 pernyataan yang berkaitan dengan motivasi belajar yang dapat diisi oleh siswa kelas IV SD Swasta Tanjung Anom yang diharapkan diisi dengan jujur. Berikut ini adalah kisi-kisi angket motivasi belajar yaitu:

Table 3.4

Kisi – Kisi Instrumen Angket Motivasi Belajar

No	Indikator	Sub-indikator	Nomor Item		Jumlah Butir
			Positif	Negatif	
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	Mengerjakan tugas tepat waktu	1,2	3	8
		Tidak mudah puas dengan hasil yang dicapai	4,5	6	
		Tertantang mengerjakan soal yang sulit	7,8		
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	Rasa ingin tahu untuk belajar	9,10	11	4
		Minat dalam belajar	12		
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	Ketekunan dalam belajar	13,14		4

		Upaya untuk meraih cita-cita	15	16	
4.	Adanya penghargaan belajar	Mendapat pujian	17	18	3
		Ganjaran dan hukuman	19		
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	Kreatif dalam penyampain materi	20,21	22	3
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	Suasana tempat belajar	23,24	25	3

Tabel 3.4 menjelaskan mengenai kuesioner motivasi belajar siswa. Kuesioner ini terdiri dari pernyataan positif dan pernyataan negatif. Siswa diminta untuk memberikan tanda centang pada jawaban yang dianggap tepat. Penilaian angket ini akan dilakukan oleh siswa dengan menggunakan skala *Likert*, sebagaimana yang diuraikan dibawah ini:

Tabel 3.5
Penilaian Skala *Likert*

Kriteria	Skor	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

(Sugiyono, 2019)

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan prosedur pengolahan data yang telah dikumpulkan dari responden, yang berfungsi untuk merumuskan kesimpulan dari hasil penelitian.

3.6.1 Uji Analisis

3.6.1.1 Uji Validasi

Menguji kelayakan instrumen penelitian menggunakan validitas konstruk (construct validity). Setelah menyusun butir instrumen angket, peneliti berdiskusi dengan dosen pembimbing untuk untuk menilai secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut memadai untuk mengukur konsep yang dimaksud. Selain dengan dosen pembimbing, instrumen ini juga dikonsultasikan dengan pakar ahli yang selanjutnya hasil konsultasi tersebut dijadikan masukan untuk menyempurnakan instrumen sehingga layak untuk mengambil data.

Para ahli diminta memberikan pendapat mereka mengenai instrumen angket yang telah disusun. Kriteria penilaian judgment expert dalam penelitian ini adalah seorang ahli dalam bidangnya. Para ahli yang diminta pendapatnya untuk memvalidasi instrumen penelitian. Dalam hal ini validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran yaitu salah satu dosen mata kuliah IPAS di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3.6.2 Uji Prasyarat

3.6.2.1 Uji Normalitas

Pengujian normalitas sampel bertujuan untuk menentukan apakah distribusi data yang akan dianalisis mengikuti pola normal atau tidak. Untuk mempermudah perhitungan, peneliti menggunakan program SPSS 20.0 for Windows. Berikut adalah langkah-langkah dalam menghitung Uji Normalitas menggunakan SPSS 20.0 for Windows:

1. Buka program SPSS 20.0.
2. Buat data di bagian "Variable View".
3. Masukkan data pada bagian "Data View".
4. Pilih menu "*Analyze*" - "*Nonparametric Tests*" - "1-Sample KS".
5. Pilih variabel "kelas" dan "nilai" dan pindahkan atau masukkan ke dalam daftar variabel uji.
6. Kemudian klik "OK".

Kriteria untuk mengambil keputusan dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka data memiliki distribusi yang tidak normal.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka data memiliki distribusi yang normal.

3.6.2.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah variasi antara dua kelompok sama atau berbeda. Langkah-langkah untuk melakukan uji homogenitas menggunakan program SPSS 16.0 adalah sebagai berikut:

1. Buka program SPSS 20.0.
2. Buat data di bagian "Variable View".
3. Masukkan data pada bagian "Data View".
4. Pilih menu "*Analyze*" - "*Compare Means*" - "*One-Way ANOVA*".
5. Pilih variabel "nilai" dan masukkan ke dalam daftar variabel dependen (dependent list), lalu pilih variabel "kelas" dan masukkan ke dalam daftar faktor (factor).
6. Klik "*Options*" dan pilih "*Homogeneity of Variance Test*".
7. Klik "*Continue*". Dan klik "OK".

Kriteria untuk mengambil keputusan dari uji normalitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka distribusi data tidak homogen.
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka distribusi data homogen.

3.6.2.3 Uji Hipotesis

Uji T adalah metode statistik yang digunakan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok dalam suatu populasi..

Dasar pengambilan Keputusan 1:

1. Jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari $\alpha = 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih dari $\alpha = 0,05$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Dasar Pengambilan Keputusan 2:

1. Jika H_a atau $t_{hitung} > t_{tab}$; maka H_a diterima dan H_0 ditolak.
2. Jika H_0 atau $t_{hitung} < t_{tab}$; maka H_a ditolak dan H_0 diterima.

Langkah-langkah menggunakan SPSS 20.0:

1. Buka menu "*Analyze*" > "*Compare Means*" > "*Independent Samples T Test*".
2. Pilih variabel yang akan diuji di kotak "*Independent Samples T Test*".
3. Klik "*Define Groups*". Ketik Group 1 : "1" dan ketik Group 2: "2"
4. lalu klik "*Continue*".
5. Klik "OK"

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pengujian Persyaratan Data

Penelitian ini dilakukan di SD Swasta Tanjung Anom, Kec. Hamparan Perak, Kab. Deli Serdang Prov. Sumatera Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Swasta Tanjung Anom yang berjumlah 44 siswa. Kelas IV terbagi menjadi kelas IV-A dengan jumlah 21 siswa dan kelas IV-B dengan jumlah 23 siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Data didapatkan melalui angket motivasi belajar yang akan diberikan kepada siswa. Kelas IV-A yaitu kelas eksperimen yang dimana siswa diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Spin The Wheel* dan kelas IV-B yaitu kelas Kontrol yang dimana siswa tidak diberikan perlakuan tetapi diberikan media gambar.

4.1.1 Hasil Validitas *Expert Judgement*

Uji validitas adalah suatu proses untuk menentukan apakah instrumen yang digunakan dalam penelitian memiliki kevalidan atau tidak. Dalam melakukan uji validitas, peneliti menggunakan metode *Experts Judgment*, yang melibatkan seorang dosen dari FKIP UMSU untuk memberikan pendapatnya mengenai kecocokan instrumen angket yang disusun oleh peneliti. Metode *Experts Judgment* dilakukan oleh dosen ahli angket yang ahli dalam bidangnya. Validator angket dalam penelitian saya yaitu Ibu Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd pada tanggal 6 Mei 2024. Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini adalah angket mengenai

motivasi belajar siswa. Adapun hasil validasi tersebut menunjukkan angket motivasi belajar layak digunakan dalam penelitian.

4.1.2 Analisis Deskriptif

Dalam penelitian ini, dua variabel yang diteliti adalah variabel bebas (Variabel X), yaitu media *Spin The Wheel* dan variabel terikat (Variabel Y) yaitu motivasi belajar siswa kelas IV di SD Swasta Tanjung Anom. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang bertujuan untuk mengukur motivasi belajar siswa. Angket ini diberikan kepada siswa kelas IV-A sebagai kelas eksperimen dan IV-B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen adalah kelompok yang menerima perlakuan khusus dengan menggunakan media *Spin The Wheel*, sementara kelas kontrol adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan khusus yang menggunakan media gambar.

Berikut ini data dari hasil pengumpulan nilai siswa kelas IV yang telah mengerjakan Pre-Test sebelum mendapatkan treatment dan Post-Test setelah mendapatkan treatment baik di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen.

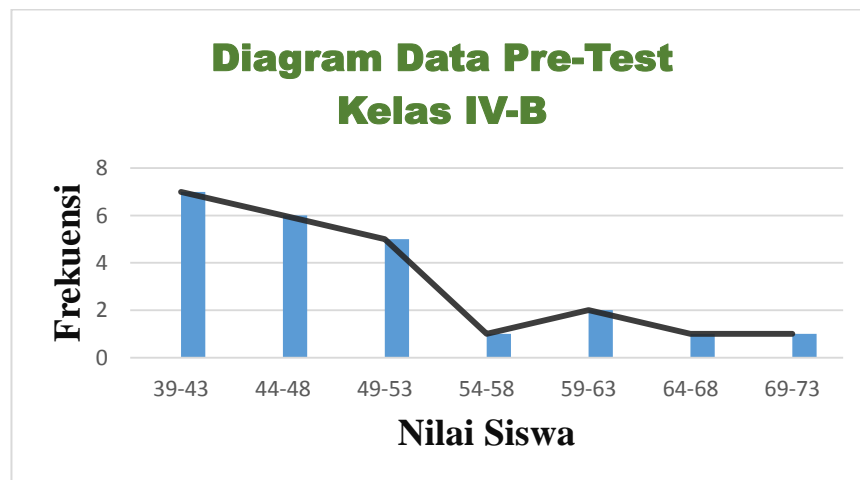
a. Pengamatan Pre-Test Angket Siswa di Kelas Kontrol

Tes yang dilakukan peneliti untuk melihat motivasi belajar siswa berdasarkan aktivitasnya selama proses belajar mengajar sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa media *Spin The Wheel* dan media gambar. Berikut adalah hasil dari Pre-Test kelas kontrol, yang dikelompokkan berdasarkan skor, frekuensi, dan persentase, disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Kontrol

Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
39-43	7	31%
44-48	6	26%
49-53	5	22%
54-58	1	4%
59-63	2	9%
64-68	1	4%
69-73	1	4%
Total	23	100%
Rata – Rata		39,34
Nilai Min		39
Nilai Max		69

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas, bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media gambar tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa nilai 39-43 dengan persentase 31 % berjumlah 7 siswa, nilai 44-48 dengan persentase 26% yaitu berjumlah 6 siswa, nilai 49-53 yaitu 5 siswa dengan persentase 22%, nilai 54-58 dengan persentase 4% yaitu 1 siswa, nilai 59-63 sebanyak 2 siswa dengan persentase 9%, nilai 64-68 yaitu sebanyak 1 siswa dengan persentase 4% dan terakhir nilai 69-73 dengan persentase 4% sebanyak 1 siswa. Berikut ini disajikan data nilai Pre-Test siswa kelas IV-B dalam bentuk diagram:



Grafik 4.1 Diagram Data Pre-Test Kelas IV-B

b. Pengamatan Pre-Test Angket Siswa Kelas Eksperimen

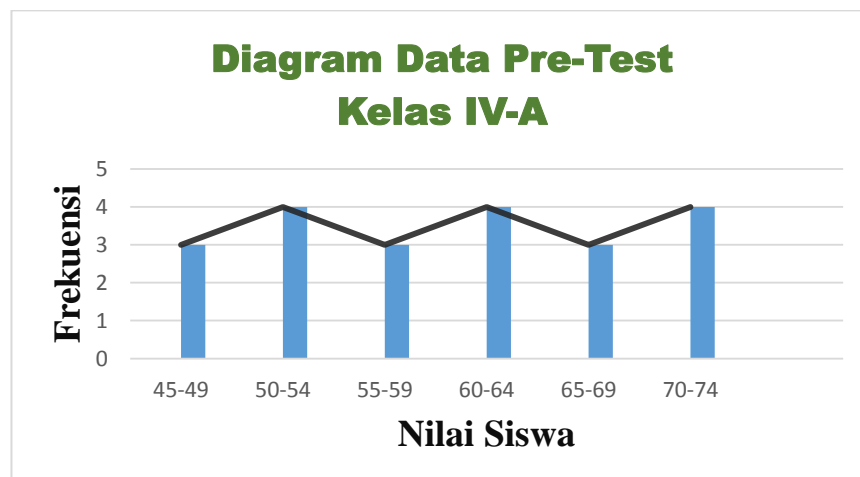
Tes ini dilakukan peneliti untuk melihat motivasi belajar siswa selama proses belajar mengajar sebelum mendapatkan perlakuan (*treatment*) berupa media *Spin The Wheel* dan media gambar. Berikut adalah hasil Pre-test angket siswa kelas eksperimen yang telah diperoleh dan dikelompokkan berdasarkan skor, frekuensi beserta persentase sebagai berikut:

Tabel 4.2

Distribusi Frekuensi Pre-Test Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
45-49	3	14%
50-54	4	19%
55-59	3	14%
60-64	4	19%
65-69	3	14%
70-74	4	19%
Total	21	100%
Rata – Rata		59,42
Nilai Min		45
Nilai Max		73

Berdasarkan tabel 4.2 yang telah disajikan diatas, dapat dilihat bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS tanpa diberikan *treatment* atau menggunakan media masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari data diatas bahwa nilai 45-49 dengan persentase 14 % yaitu berjumlah 3 siswa, nilai 50-54 sebanyak 4 siswa dengan persentase 19%, nilai 55-59 dengan persentase 14 % sebanyak 3 siswa, nilai 60-64 dengan persentase 19% yaitu sebanyak 4 siswa, nilai 65-69 yaitu 3 siswa dengan persentase 14% dan nilai 70-74 dengan persentase 19% yaitu berjumlah 4 siswa. Berikut ini disajikan data nilai Pre-Test siswa kelas IV-A dalam bentuk diagram:



Grafik 4.2 Diagram Data Pre-Test Kelas IV-A

c. Pengamatan Post-Test Angket Siswa Kelas Kontrol

Kelas kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan dengan media *Spin The Wheel*, melainkan menggunakan media gambar. Pada kelas kontrol, dalam penelitian ini terdiri dari 23 siswa di kelas IV-B SD Swasta Tanjung Anom. Dari hasil penelitian yang dilaksanakan di SD Swasta Tanjung

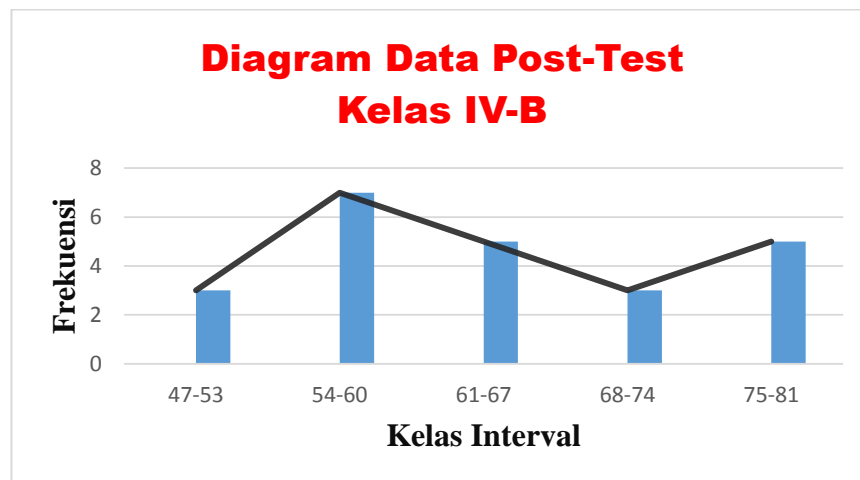
Anom, data tersebut dikumpulkan melalui angket motivasi belajar. Sehingga dapat diketahui tingkat motivasi belajar dari masing-masing siswa kelas IV-B di SD Swasta Tanjung Anom. Hasil post-test yang telah diperoleh akan dikelompokkan berdasarkan skor, frekuensi beserta

Tabel 4.3

Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Kontrol

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
47-53	3	13
54-60	7	30
61-67	5	22
68-74	3	13
75-81	5	22
Total	23	100%
Rata – Rata		63,30
Nilai Min		47
Nilai Max		81

Berdasarkan tabel yang disajikan diatas, bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS dengan menggunakan media gambar tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat bahwa interval 47-53 sebanyak 3 orang dengan persentase 13 %, interval 54-60 sebanyak 7 siswa dengan persentase 30%, interval 61-67 yaitu 5 siswa dengan persentase 22%, interval 68-74 yaitu 3 orang dengan persentase 13%, dan interval 75-81 sebanyak 5 orang dengan persentase 22%. Berikut ini disajikan data nilai Post-Test siswa kelas IV-B dalam bentuk diagram:



Grafik 4.3 Diagram Data Post-Test Kelas IV-B

d. Pengamatan Post-test Angket Kelas Eksperimen

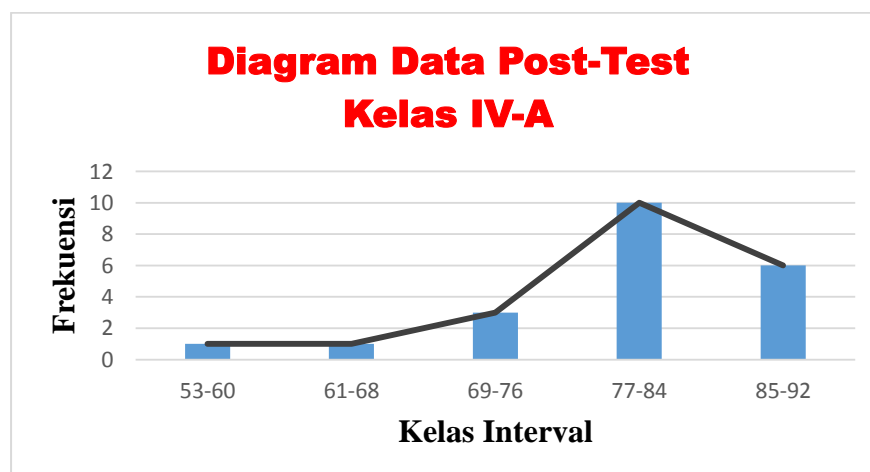
Kelas eksperimen merupakan kelompok yang diberi perlakuan yaitu menggunakan media *Spin The Wheel*. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen terdiri dari 21 siswa pada kelas IV-A di SD Swasta Tanjung Anom. Hasil post-test yang telah diperoleh akan dikelompokkan berdasarkan skor, frekuensi beserta persentase disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4.1

Distribusi Frekuensi Post-Test Kelas Eksperimen

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase (%)
53-60	1	5
61-68	1	5
69-76	3	14
77-84	10	48
85-92	6	28
Total	21	100%
Rata – Rata		79,28
Nilai Min		53
Nilai Max		92

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS meningkat lebih signifikan saat menggunakan media *Spin The Wheel* dibandingkan dengan media gambar. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa frekuensi dengan interval 53-60 sebanyak 1 orang dengan persentase 5%, interval 61-68 sebanyak 1 siswa dengan persentase 5%, interval 69-76 yaitu 3 siswa dengan persentase 14%, interval 77-84 yaitu 10 orang dengan persentase 48%, dan interval 85-92 sebanyak 6 orang dengan persentase 28%. Berikut ini disajikan data nilai Post-Test siswa kelas IV-A dalam bentuk diagram:



Grafik 4.4 Diagram Data Post-Test Kelas IV-A

4.1.3 Uji Normalitas

Penggunaan uji normalitas merupakan syarat penting dalam analisis data. Uji ini dilakukan menggunakan aplikasi SPSS Statistics dengan metode Kolmogorov-Smirnov untuk mempermudah perhitungan. Jika data menunjukkan distribusi normal, analisis statistik parametrik dapat diterapkan. Namun, jika distribusi data tidak normal, analisis statistik nonparametrik yang digunakan. Data untuk uji normalitas berasal dari hasil angket yang dianalisis menggunakan uji one-sample

Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Panduan pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka H_a diterima, yang berarti terdapat deviasi dari normalitas atau data berdistribusi tidak normal.
2. Jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05, maka H_a ditolak, yang berarti tidak terdapat deviasi dari normalitas atau data berdistribusi normal.

Tabel 4.5
Hasil Uji Normalitas
Paired Sample Test Kolmogorov-Smirnov

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pre-Test Kontrol	.131	23	.200*
	Post-Test Kontrol	.124	23	.200*
	Pre-Test Eksperimen	.120	21	.200*
	Post-Test Eksperimen	.168	21	.126*

*. This is a lower bound of the true significance

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil analisis uji normalitas dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov pada tabel 4.5 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi > dari 0,05. Untuk kelas eksperimen, nilai signifikansi antara pre-test dan post-test adalah 0,200 untuk keduanya. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai signifikansi antara pre-test dan post-test adalah 0,200 dan 0,126. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

4.1.4 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas digunakan untuk menentukan apakah data memiliki varians yang setara atau homogen. Jika kedua kelompok memiliki varians yang sama, kelompok tersebut dianggap homogen. Uji ini bertujuan untuk mengukur kesetaraan data terkait motivasi belajar siswa dengan menggunakan media *Spin*

The Wheel dan yang tidak menggunakan media *Spin The Wheel*. Dalam penelitian ini menggunakan Levene Test untuk menguji Homogenitas. Kriteria keputusan dalam uji homogenitas adalah sebagai berikut: a) jika nilai sig < 0,05, maka data disebut tidak homogen; b) jika nilai sig > 0,05, maka data disebut homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel 4.6 di bawah:

Tabel 4.6
Hasil Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1.388	1	42	.245
	Based on Median	1.075	1	42	.306
	Based on Median and with adjusted df	1.075	1	41.785	.306
	Based on trimmed mean	1.236	1	42	.273

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, uji homogenitas dengan Test of Homogeneity of Variance menunjukkan nilai signifikansi Based on Mean sebesar $0,245 > 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

4.1.5 Pengujian Hipotesis

Uji T adalah metode statistik yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua sampel guna menguji kebenaran atau ketidakbenaran suatu hipotesis dalam suatu populasi. Dalam penelitian ini, hipotesis diuji menggunakan uji T dengan kriteria hipotesis sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SD Swasta Tanjung Anom

Ho: Tidak terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SD Swasta Tanjung Anom

Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji paired sample t-test, yang membandingkan rata-rata nilai motivasi dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hipotesis diuji menggunakan rumus uji paired sample t-test dengan taraf signifikan 0,05 dengan menggunakan program SPSS. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah:

Tabel 4.7
Hasil Pengujian Hipotesis
Independent Sampel T-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
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.388	.245	-5.721	42	.000	-15.981	2.793	-21.618	-10.344
	Equal variances not assumed			-5.753	41.975	.000	-15.981	2.778	-21.588	-10.375

Dari uji hipotesis tersebut, diperoleh nilai sig. $0,00 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Perbedaan signifikan antara variabel awal dan variabel akhir menunjukkan adanya pengaruh dari perbedaan perlakuan yang diberikan pada setiap variabel.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran IPAS

Sebelum Menggunakan Media *Spin The Wheel* dan Media Gambar

Motivasi belajar siswa kelas IV SD Swasta Tanjung Anom pada pembelajaran IPAS sebelum menggunakan media pembelajaran masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai Pre-Test yang dimana nilai Pre-Test yaitu nilai yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan nilai Pre-test yang diperoleh bahwa rata-rata nilai motivasi belajar siswa pada kelas kontrol sebesar 39,34 dan rata-rata nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen sebesar 59,42.

4.2.2 Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Pada Pembelajaran IPAS

Sesudah Menggunakan Media *Spin The Wheel* dan Media Gambar.

Motivasi belajar siswa kelas IV SD Swasta Tanjung Anom pada pembelajaran IPAS sesudah menggunakan media pembelajaran lebih meningkat daripada sebelum menggunakan media pembelajaran. Namun, untuk melihat perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dalam penelitian ini peneliti membuat dua media pembelajaran. Di kelas kontrol menggunakan media gambar dan di kelas eksperimen menggunakan media *Spin The Wheel*. Sehingga dapat di ketahui bahwa nilai Post-Test sesudah diberikan perlakuan atau

treatment diperoleh rata rata nilai motivasi belajar siswa pada kelas kontrol yaitu 63,20 dan rata-rata nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen yaitu 79,28

4.2.3 Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Berdasarkan tujuan penelitian ini, peneliti menggunakan angket yang bertujuan untuk mengukur pengaruh dari media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom. Angket tersebut akan dibagikan kepada siswa kelas IV, dan mereka akan diminta untuk menjawabnya.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, angket tersebut terlebih dahulu diuji validitas. Angket akan diperiksa oleh validator untuk menilai apakah sudah sesuai dengan indikator motivasi belajar atau belum. Instrumen yang divalidasi dalam penelitian ini adalah angket mengenai motivasi belajar siswa. Hasil validasi tersebut menunjukkan angket motivasi belajar layak digunakan dalam penelitian. Sehingga angket tersebut sudah bisa diberikan kepada siswa kelas IV SD Swasta Tanjung Anom. Angket diberikan sebelum diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu Pre-Test dan sesudah diberikan perlakuan atau *treatment* yaitu Post-Test.

Hasil pengujian hipotesis diatas, menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari tingkat signifikansi $\alpha = 0,05$, atau $0,000 < 0,05$. Sesuai dengan

aturan pengambilan keputusan, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari $\alpha = 0,05$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara rata-rata nilai motivasi setelah menggunakan media gambar dengan rata-rata nilai motivasi setelah menggunakan media *Spin The Wheel*. Dari hasil analisis data, diketahui bahwa rata-rata nilai motivasi belajar siswa di kelas eksperimen (media *Spin The Wheel*) adalah 79,28 sedangkan rata-rata nilai motivasi belajar siswa di kelas kontrol (media gambar) adalah 63,30. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa "Terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di SD Swasta Tanjung Anom."

Hal ini juga ditunjukkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Astuti Tina, 2022) dengan judul skripsi "Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran TEMATIK di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilihan Hulu." Sehingga terdapat pengaruh dari media Roda Putar (*Spin The Wheel*) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran tematik di SDN 003 Tembilihan Hulu tahun pelajaran 2021/2022. Hal ini terlihat dari hasil post-test kelas kontrol dan kelas eksperimen di kelas IV-A dan IV-B, di mana nilai thitung $6,258 > t_{tabel} 2,021$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Roda Putar memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di SDN 003 Tembilihan Hulu.

Selanjutnya dikuatkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Tia et al., 2023), yang berjudul "Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika

Pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” Berdasarkan uji hipotesis pada penelitian ini, ditemukan nilai thitung sebesar 9,717, dan nilai ttabel dengan dk = 20 dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 1,7247. Dengan demikian, karena nilai thitung > nilai ttabel ($9,717 > 1,7247$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulannya, terdapat pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika dalam materi bangun datar pada siswa kelas II di SDK Nita 1.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nengtyas et al., 2023), yang berjudul “Penggunaan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Krian 4 Sidoarjo”. Hasil penelitian diperoleh bahwa nilai pretest menunjukkan persentase sebesar 37,03%. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus yaitu siklus pertama dan siklus kedua. Pada siklus pertama, persentasenya meningkat menjadi 62,96%, dan pada siklus kedua terjadi peningkatan lebih lanjut hingga mencapai 81,48%. Dari temuan ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas I di SDN Krian 4 Sidoarjo.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Spin the Wheel* selama proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa siswa diharapkan dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta siswa dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Sehingga, pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa tidak merasa bosan di dalam kelas.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang sudah diperoleh, dapat diketahui bahwa nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka, terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai motivasi kelas eksperimen dengan rata-rata nilai kelas kontrol. Oleh karena itu, kesimpulan dari pengujian hipotesis di atas adalah terdapat pengaruh media *Spin The Wheel* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.
2. Dari hasil angket yang diketahui bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV-A (eksperimen) SD Swasta Tanjung Anom sebelum menggunakan media *Spin The Wheel* (Pre-Test) dapat diperoleh nilai rata-rata motivasi sebesar 59,42. Namun, setelah menggunakan media *Spin The Wheel* (Post-Test) dapat diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 79,28. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Spin The Wheel* pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom lebih meningkat motivasi belajar siswa daripada yang tidak menggunakan media *Spin The Wheel*.

3. Dari hasil angket yang diperoleh bahwa motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV-B (kontrol) SD Swasta Tanjung Anom sebelum menggunakan media gambar (Pre-Test) dapat diketahui bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 39,34. Namun, setelah menggunakan media gambar (Post-Test) dapat diperoleh bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 63,30. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media gambar pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Swasta Tanjung Anom sedikit meningkat motivasi belajar siswa daripada yang tidak menggunakan media pembelajaran.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menerapkan media *Spin The Wheel* dalam pembelajaran IPAS agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Bagi siswa, dapat berpartisipasi aktif, bersemangat, dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan media *Spin The Wheel*.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam melakukan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, N. L., & Suniasih, N. W. (2021). Development of learning videos based on problem-solving characteristics of animals and their habitats contain in IPA subjects on 6th-grade. *Journal of Education Technology*, 5(1), 37–47.
- Andriyani, W., & Suryani, N. (2018). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Belajar Peserta Didik Kelas X Administrasi Perkantoran di SMK Negeri 1 Slawi Tahun Pelajaran 2015/2016. *Economic Education Analysis Journal*, 6(1), 218–228.
- Aqib, Z. (2018). Model-model, media, dan strategi pembelajaran kontekstual (inovatif). *Bandung: Yrama Widya*.
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109–115.
- Darmawan, R. (2023). Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu Tahun 2020. *Jurnal Prosehatku*, 2(1), 11–17.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis. *CV. Kaaffah Learning Center, Sulawesi Selatan, Pare-Pare*.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172–182.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fiteriani, I., & Baharudin, B. (2019). Analisis Perbedaan Hasil Belajar Kognitif Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif yang Berkombinasipada Materi IPA di MIN Bandar Lampung. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 1–30.
- Gusdiana, P., & Ekok, A. S. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Journal of Elementary School Education*, 1(2), 41–50.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2019). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90–96.
- Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2020). Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

- ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77–81.
- Herwin, H., Rasyid, N., & Hasan, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *MARAJA (Madrasah Ibtidaiyah Research Journal)*, 1(2), 42–48.
- Hilman, I., & Dewi, S. Z. (2021). The analysis of primary school teachers ability in the application of ICT-based learning media in Tarogong Kidul District. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 755–763.
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87–100.
- Idzhar, A. (2019). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228.
- Kodir, A. (2019). Strategi belajar mengajar. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Kurnianingsih, M. F., & Amelia, W. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA PADA MATA PELAJARAN IPA DI KELAS III SDN PENGADEGAN 07 JAKARTA SELATAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 125–131.
- Lestari, W. (2019). Efektifitas strategi pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(3).
- Marlina, T. (2022). Urgensi dan implikasi pelaksanaan kurikulum merdeka pada sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi*, 1(1), 67–72.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420.
- Mokalu, A., Mamahit, C., & Sanger, R. (2021). Peningkatan Hasil Belajar dengan Pembelajaran Demonstrasi di Kelas X Jurusan TITL SMKN 2 Manado. *JURNAL EDUNITRO Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 1(2), 19–26.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid-19: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1).
- Nasrah, N., & Muafiah, A. M. A. (2020). Analisis motivasi belajar dan hasil belajar daring mahasiswa pada masa pandemik Covid-19. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 3(2), 207–213.

- Nawang Wulan, R. A. E. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKASI KIMIA MENGGUNAKAN SCRATCH PADA ANAK TAHAPAN OPERASIONAL FORMAL. *Jurnal Pendidikan Kimia*.
- Ningrum, A. R., & Putri, N. K. (2020). Hubungan Antara Keterampilan Berkomunikasi Dengan Hasil Belajar IPS Pada Peserta Didik Kelas V SD. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 177–186.
- Nurdin, S. (2018). *Adriantoni, Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2016). H.
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171–187.
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis HOTS Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67–79.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2019). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
- Pasaribu, O. L. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Medan: Umsu Press.
- Paul, G. (2018). Trik dan Taktik Mengajar. *Jakarta: Indeks*.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452.
- Puteri, L. A. S. (2022). *Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar*. JPSPD.
- Rahmawati, S. (2021). Strategi Guru PAI Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran PAI Di SD Plus Citra Madinatul Ilmi Banjarbaru. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman Dan Kemasyarakatan*, 22(1), 2347–2621.
- Rostina Sundayana, R. (2019). *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sanaky, H. A. H. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif-inivatif*. yogyakarta: Kaukaba dipantara.
- Sanjaya, W. (2020). *Kurikulum dan pembelajaran: Teori dan praktik pengembangan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*.

- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizal, A. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 18(1), 25–30.
- Saputri, J. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Image terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN Batu Bessi Kabupaten Barru. *Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Sardiman, A. M. (2020). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*.
- Sari, I. (2018). Motivasi belajar mahasiswa program studi manajemen dalam penguasaan keterampilan berbicara (speaking) bahasa Inggris. *Jumant*, 9(1), 41–52.
- Simarmata, J., & Mujiarto, M. (2019). Multimedia pembelajaran. *Bandung: Alfabeta*.
- Subakti, H. (2020). Hasil belajar muatan bahasa indonesia tema lingkungan sahabat menggunakan media spinning wheel kelas v sdn 007 samarinda ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192–206.
- Sudibyo, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2017). Pengembangan instrumen motivasi belajar fisika: angket. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 1(1), 13–21.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2019). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tia, T. N., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. D. (2023). PENGARUH MEDIA RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR. *JUDIKA (JURNAL PENDIDIKAN UNSIKA)*, 11(1), 79–89.
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan media pembelajaran game spinning wheel berbasis model 4d pada materi pelajaran alat panca indera manusia kelas v di sekolah dasar. *Skripsi. Universitas Negeri Semarang*.
- Uno, H. B. (2019). Teori motivasi dan pengukurannya. *Jakarta: Bumi Aksara*, 11–54.
- Yuli, W., & Durinta, P. (2020). Pengembangan media pembelajaran permainan roda pintar pada mata pelajaran administrasi kepegawaian kelas XI. *Skripsi, Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Alyda Rizkiah Putri Siregar
Instansi	: SD Swasta Tanjung Anom
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 4	: Daur Hidup Hewan
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 menit (pertemuan 1)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengetahui pengertian daur hidup hewan. • Peserta didik dapat membedakan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan benar. • Peserta didik dapat mengetahui daur hidup pada kupu-kupu, nyamuk, belalang, dll • Peserta didik dapat membuat daftar hewan yang mereka temukan di lingkungan sekitar dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dengan melatih peserta didik untuk berdoa sebelum dan sesudah belajar. 2) Berkebinekaan global dengan melatih peserta didik agar tidak membedakan teman saat pembentukan kelompok diskusi atau praktikum. 3) Mandiri dengan mendorong peserta didik untuk sadar diri dan tidak bergantung pada teman selama kegiatan pembelajaran. 4) Bergotong royong dengan melatih peserta didik untuk saling membantu dan bekerja sama dalam kelompok selama kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok. 5) Bernalar kritis dengan melatih peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan peristiwa kehidupan sehari-hari yang relevan dengan topik materi. 	

- 6) Kreatif dengan melatih peserta didik untuk berinovasi dan mengajukan ide-ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang Kelas
2. Alat Tulis
3. Buku Paket
4. Media *Spin The Wheel*

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Cooperative Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian daur hidup hewan.
- b. Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan pada metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan benar.
- c. Peserta didik dapat menyebutkan daur hidup pada kupu-kupu, nyamuk, belalang, dll
- d. Peserta didik dapat membuat daftar hewan yang mereka temukan di lingkungan sekitar dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Daur hidup hewan dapat kita jadikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Hewan apa saja yang dapat kamu jumpai di sekitar sekolah?
2. Bagaimana bentuknya?
3. Bagaimana daur hidup pada hewan tersebut?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)

1. Guru mengucapkan salam, menyapa dan mengkondisikan peserta didik pada situasi belajar yang kondusif.
2. Peserta didik berdoa bersama (*Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia*).
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.

Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

4. Guru memberikan motivasi dan mengajak peserta didik melakukan kegiatan tepuk semangat.
5. Guru memberikan pertanyaan mengenai pertemuan yang lalu dan mengaitkannya dengan materi pertemuan hari ini.
6. Guru membuka proses pembelajaran dengan menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

KEGIATAN INTI (50 Menit)

Fase 2 Menyajikan Informasi

1. Diawal pembelajaran, guru menunjukkan sebuah gambar hewan kupu-kupu
2. Guru bertanya kepada peserta didik “Selain kupu-kupu hewan apa lagi yang pernah kalian lihat di lingkungan sekitar?”
3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut.
4. Guru memberi penjelasan kepada peserta didik bahwa setiap makhluk hidup mengalami pertumbuhan seperti manusia, hewan juga mengalami pertumbuhan.
5. Guru menjelaskan pengertian daur hidup hewan baik yang mengalami metamorfosis atau yang tanpa metamorfosis.
6. Guru menjelaskan perbedaan daur hidup hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna beserta contohnya.
7. Guru mengkomunikasikan hal-hal mengenai materi dengan peserta didik dan jika ada materi yang belum paham peserta didik bisa bertanya kepada guru.
8. Guru memberikan ice breaking.

Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

1. Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok yang

beranggotakan 5-6 orang.

2. Guru mengkondisikan peserta didik sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
3. Guru mengambil media *Spin The Wheel* dan menjelaskan langkah-langkah cara memainkannya. Perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk menekan tombol sehingga roda dapat berputar, kemudian lihat arah petunjuk berhenti di warna yang tercantum pada media *Spin The Wheel* tersebut. Setelah itu siswa dapat mengambil soal yang sesuai dengan warna yang ditunjukkan oleh arah petunjuk pada media roda putar (*Spin The Wheel*).

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar

4. Peserta didik mendiskusikan jawaban dari soal tersebut
5. Guru berkeliling membimbing kelompok dalam belajar dan bekerja
6. Setelah mendapatkan jawabannya, perwakilan dari setiap kelompok maju untuk menjelaskan/menjawab soal tersebut
7. Guru membimbing jalannya diskusi di dalam kelas.
8. Guru memberi reward berupa poin kepada peserta didik yang dapat menjawab soal tersebut. Sebaliknya jika peserta didik tidak dapat menjawab soal tersebut maka tidak mendapatkan poin.

KEGIATAN PENUTUP (10 menit)

Fase 5 Evaluasi

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru memberikan tugas yang ada pada buku paket.
4. Guru mengajak siswa untuk berdoa. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

E. ASSESSMENT				
Penilaian Formatif : Penilaian Keterampilan/kerja kelompok/diskusi				
Rubrik Kerja Kelompok/diskusi				
Kategori	4	3	2	1
Kontribusi	Siswa selalu bersedia membantu dan melakukan lebih dari tanggung jawabnya. Siswa selalu memberikan ide-ide bermanfaat.	Siswa kooperatif. Siswa menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa sering kali memberikan ide-ide bermanfaat.	Siswa menyelesaikan sebagian pekerjaan-an yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa kadang memberi-kan ide-ide bermanfaat.	Siswa tidak mengerjakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa tidak pernah memberikan ide-ide.
Kolaborasi	Siswa selalu mendengarkan, berbagi, dan mendukung teman kelompoknya . Siswa dapat menjaga kerja sama dalam kelompok	Siswa dapat mendengarkan dan berbagi. Siswa selalu bersikap positif	Siswa kadang dapat mendengarkan dan berbagi. Beberapa kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.	Siswa tidak dapat mendengarkan dan berbagi. Sering kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.
Fokus	Siswa selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa ini sangat mandiri	Siswa hampir selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa ini dapat diandalkan.	Siswa kadang fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa perlu diingatkan untuk mengerjakan tugasnya.	Siswa tidak fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa mengandalkan orang lain untuk mengerjakan tugasnya.

Nama Peserta Didik	Kategori			Jumlah	Nilai
	Kontribusi	Kolaborasi	Fokus		

Pedoman penskoran :

Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 =$

F. PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. REFLEKSI

TABEL REFLESKI UNTUK PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Perasaan saya setelah melakukan pembelajaran hari ini adalah	
2.	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya memahami bahwa	
3.	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya mampu	
4.	Setelah melakukan pembelajaran hari ini, target saya berikutnya adalah	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana penilaian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?	
2.	Bagaimana sikap/atensi peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	
3.	Apa yang paling mudah dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	
4.	Apa yang paling sulit dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	

Mengetahui,

Kepala Sekolah

**SRI LESTARI, S.Pd.**

Medan, Mei 2024

Guru Kelas IV-A

SRI WATI, S.Pd.

Peneliti,

Alyda Rizkiah Putri Siregar

Lampiran 2. Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Alyda Rizkiah Putri Siregar
Instansi	: SD Swasta Tanjung Anom
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 4	: Daur Hidup Hewan
Alokasi Waktu	: 2 JP x 35 menit (pertemuan 1)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengetahui pengertian daur hidup hewan. • Peserta didik dapat membedakan metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan benar. • Peserta didik dapat mengetahui daur hidup pada kupu-kupu, nyamuk, belalang, dll • Peserta didik dapat membuat daftar hewan yang mereka temukan di lingkungan sekitar dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia dengan melatih peserta didik untuk berdoa sebelum dan sesudah belajar. 2) Berkebinekaan global dengan melatih peserta didik agar tidak membedakan teman saat pembentukan kelompok diskusi atau praktikum. 3) Mandiri dengan mendorong peserta didik untuk sadar diri dan tidak bergantung pada teman selama kegiatan pembelajaran. 4) Bergotong royong dengan melatih peserta didik untuk saling membantu dan bekerja sama dalam kelompok selama kegiatan praktikum, diskusi, maupun presentasi hasil kerja kelompok. 5) Bernalar kritis dengan melatih peserta didik melalui pertanyaan-pertanyaan 	

yang berkaitan dengan peristiwa kehidupan sehari-hari yang relevan dengan topik materi.

- 6) Kreatif dengan melatih peserta didik untuk berinovasi dan mengajukan ide-ide yang berhubungan dengan topik materi.

D. SARANA DAN PRASARANA/ALAT DAN BAHAN

1. Ruang kelas
2. Alat tulis
3. Buku Paket
4. Media gambar

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Metode Cooperative Learning.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- a. Peserta didik dapat mengidentifikasi pengertian daur hidup hewan.
- b. Peserta didik dapat mengidentifikasi perbedaan pada metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna dengan benar.
- c. Peserta didik dapat menyebutkan daur hidup pada kupu-kupu, nyamuk, belalang, dll
- d. Peserta didik dapat membuat daftar hewan yang mereka temukan di lingkungan sekitar dan mengidentifikasi hewan tersebut mengalami metamorfosis sempurna atau tidak sempurna.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

1. Daur hidup hewan dapat kita jadikan pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Hewan apa saja yang dapat kamu jumpai di sekitar sekolah?
2. Bagaimana bentuknya?
3. Bagaimana daur hidup pada hewan tersebut?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 Menit)

1. Guru mengucapkan salam, menyapa dan mengkondisikan peserta didik pada situasi belajar yang kondusif.
2. Peserta didik berdoa bersama (*Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia*).
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.

Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa

4. Guru memberikan motivasi dan mengajak peserta didik melakukan kegiatan tepuk semangat.
5. Guru memberikan pertanyaan mengenai pertemuan yang lalu dan mengaitkannya dengan materi pertemuan hari ini.
6. Guru membuka proses pembelajaran dengan menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

KEGIATAN INTI (50 Menit)

Fase 2 Menyajikan Informasi

1. Diawal pembelajaran, guru menunjukkan sebuah gambar hewan kupu-kupu
2. Guru bertanya kepada peserta didik “Selain kupu-kupu hewan apa lagi yang pernah kalian lihat di lingkungan sekitar?”
3. Guru melakukan tanya jawab dengan peserta didik terhadap pertanyaan tersebut.
4. Guru memberi penjelasan kepada peserta didik bahwa setiap makhluk hidup mengalami pertumbuhan seperti manusia, hewan juga mengalami pertumbuhan.
5. Guru menjelaskan pengertian daur hidup hewan baik yang mengalami metamorfosis atau yang tanpa metamorfosis.
6. Guru menjelaskan perbedaan daur hidup hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna beserta contohnya.
7. Guru mengkomunikasikan hal-hal mengenai materi dengan peserta didik dan jika ada materi yang belum paham peserta didik bisa bertanya kepada guru.
8. Guru memberikan ice breaking.

Fase 3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar

1. Guru membagikan peserta didik dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5-6 orang.
2. Guru mengkondisikan peserta didik sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
3. Guru mengambil media gambar yang berisikan gambar hewan yang mengalami metamorfosis dan tanpa metamorfosis. Kemudian, guru akan menjelaskan cara memainkannya. Perwakilan dari masing-masing kelompok diminta untuk maju kedepan dan mengambil salah satu gambar hewan yang sudah disiapkan oleh guru.

Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar

4. Peserta didik dapat mendiskusikan jawaban dari gambar yang sudah diambil.
5. Guru berkeliling membimbing kelompok dalam belajar dan bekerja
6. Setelah mendapatkan jawabannya, perwakilan dari setiap kelompok maju untuk menjelaskan/menjawab soal tersebut.
7. Guru membimbing jalannya diskusi di dalam kelas.
8. Guru memberi reward berupa poin kepada peserta didik yang dapat menjawab soal tersebut. Sebaliknya jika peserta didik tidak dapat menjawab soal tersebut maka tidak mendapatkan poin.

KEGIATAN PENUTUP (10 menit)**Fase 5 Evaluasi**

1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran hari ini.
2. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.
3. Guru memberikan tugas yang ada pada buku paket.
4. Guru mengajak siswa untuk berdoa. Guru meninggalkan kelas dengan mengucapkan salam.

E. ASSESMENT				
Penilain Formatif : Penilaian Keterampilan/kerja kelompok/diskusi				
Rubrik Kerja Kelompok/diskusi				
Kategori	4	3	2	1
Kontribusi	Siswa selalu bersedia membantu dan melakukan lebih dari tanggung jawabnya. Siswa selalu memberikan ide-ide bermanfaat.	Siswa kooperatif. Siswa menyelesaikan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa sering kali memberikan ide-ide bermanfaat.	Siswa menyelesaikan sebagian pekerjaan-an yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa kadang memberi-kan ide-ide bermanfaat.	Siswa tidak mengerjakan pekerjaan yang menjadi tanggung jawabnya. Siswa tidak pernah memberikan ide-ide.
Kolaborasi	Siswa selalu mendengarkan, berbagi, dan mendukung teman kelompoknya. Siswa dapat menjaga kerja sama dalam kelompok	Siswa dapat mendengarkan dan berbagi. Siswa selalu bersikap positif	Siswa kadang dapat mendengarkan dan berbagi. Beberapa kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.	Siswa tidak dapat mendengarkan dan berbagi. Sering kali, siswa mengganggu jalannya kerja kelompok.
Fokus	Siswa selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa ini sangat mandiri	Siswa hampir selalu fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa ini dapat diandalkan.	Siswa kadang fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa perlu diingatkan untuk mengerjakan	Siswa tidak fokus pada tugas dan hal yang perlu dilakukan. Siswa mengandalkan orang lain untuk mengerjakan tugasnya.

			tugasnya.
--	--	--	-----------

Nama Peserta Didik	Kategori			Jumlah	Nilai
	Kontribusi	Kolaborasi	Fokus		

Pedoman penskoran :
 Nilai = $\frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100 =$

F. KEGIATAN PENGAYAAN/REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

G. REFLEKSI

TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Perasaan saya setelah melakukan pembelajaran hari ini adalah	
2.	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya memahami bahwa	
3.	Setelah pembelajaran hari ini, saya akhirnya mampu	
4.	Setelah melakukan pembelajaran hari ini, target saya berikutnya adalah	

TABEL REFLEKSI UNTUK GURU

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana penilaian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran ini?	
2.	Bagaimana sikap/attitude peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	
3.	Apa yang paling mudah dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	
4.	Apa yang paling sulit dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran hari ini?	

Mengetahui,

Kepala Sekolah



SRI LESTARI, S.Pd.

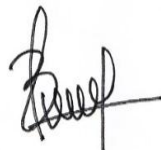
Medan, Mei 2024

Guru Kelas IV-B



SITI AISYAH, S.Pd

Peneliti,


Alyda Rizkiah Putri Siregar

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

A. Daur Hidup Hewan

Semua makhluk hidup mengalami siklus hidup atau daur hidup. Daur hidup adalah seluruh tahap perubahan yang dialami makhluk hidup selama masa hidupnya mulai dari lahir, tumbuh menjadi dewasa dan kemudian menghasilkan keturunan. Tahap perubahan bentuk yang sangat berbeda yang dialami hewan sejak menetas sampai dewasa disebut metamorfosis. Berdasarkan perubahan bentuk tubuhnya, daur hidup hewan dibedakan menjadi dua yaitu daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis. Ada dua macam metamorfosis, yaitu: metamorfosis sempurna dan tidak sempurna (tidak lengkap).

1. Daur Hidup Hewan Tanpa Metamorfosis

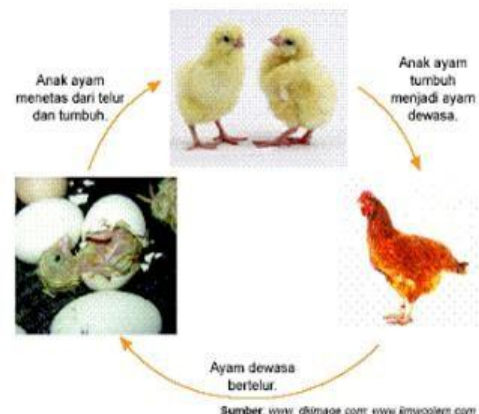
Daur hidup hewan tanpa metamorfosis disebut juga daur hidup ametamorfosis. Daur hidup hewan tanpa metamorfosis adalah proses tumbuh kembang hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dari sejak lahir sampai dewasa. Contohnya ayam dan kucing yaitu: yang bentuk anak hewan tersebut sama dengan bentuk hewan dewasa yang berbeda hanya ukuran tubuhnya saja.

❖ Daur Hidup pada Kucing



Gambar 2.1 Daur hidup kucing

❖ Daur Hidup pada Ayam



Gambar 2.2 Daur hidup ayam

Hewan-hewan yang memiliki daur hidup ametamorfosis diantaranya adalah jenis mamalia, unggas, reptilia, dan ikan.

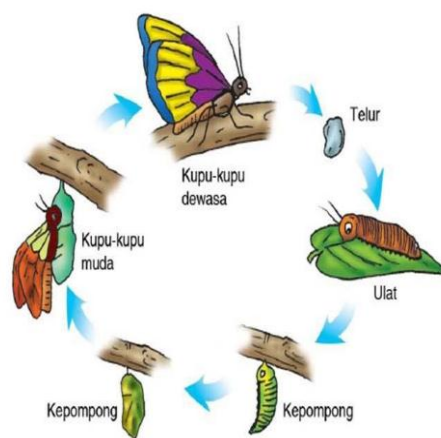
2. Daur Hidup Hewan dengan Metamorfosis

Daur hidup hewan dengan metamorfosis adalah suatu proses tumbuh kembangnya hewan yang mengalami perubahan bentuk dari lahir sampai dewasa. Metamorfosis ada dua yaitu : metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

a. Metamorfosis Sempurna

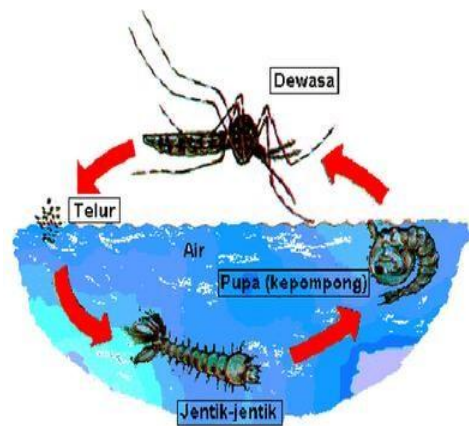
Metamorfosis sempurna dialami oleh hewan yang pada saat lahir memiliki bentuk tubuh yang sangat berbeda sekali dengan induknya. Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa. Hewan serangga yang mengalami metamorfosis sempurna mengalami empat tahap dalam daur hidupnya yaitu tahap : **Telur – Larva – Pupa (kepompong) – Dewasa (imago)**. Pada serangga, fase kepompong atau pupa juga menjadi salah satu tanda hewan memiliki metamorfosis sempurna. Contohnya : kupu-kupu, nyamuk, lalat, dan katak.

❖ Daur Hidup Kupu-Kupu



Gambar 2.3 Daur hidup kupu-kupu

❖ Daur Hidup Nyamuk



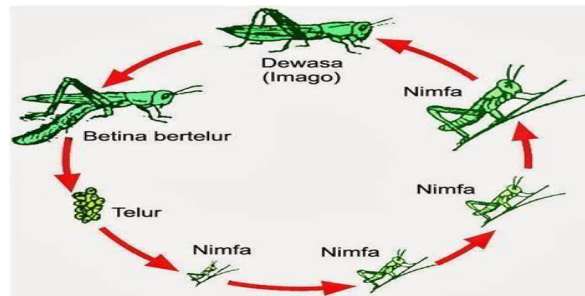
Gambar 2.4 Daur hidup nyamuk

b. Metamorfosis Tidak Sempurna

Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna (tidak lengkap) adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk, misalnya sayap. Metamorfosis tidak sempurna terjadi pada serangga seperti kecoa, jangkrik, belalang, semut dan capung. Pada

serangga yang mengalami metamorfosis tidak sempurna, tidak mengalami tahap larva dan pupa (kepompong). Tahap metamorfosis tidak sempurna yaitu: Telur – Nimfa – Dewasa.

❖ Daur Hidup pada Belalang



Gambar 2.5 Daur hidup belalang

Lampiran 3. Lembar Instrumen Validasi Angket Motivasi Belajar Siswa

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Petunjuk pengisian angket!

1. Isilah data diri Anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda (√) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju)
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

No.	Pernyataan	Jawaban				Valid/Tidak
		SS	S	TS	STS	Valid
1.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas IPAS dengan tepat waktu					√
2.	Apabila ada tugas/PR IPAS, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah					√
3.	Saya akan mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan					√
4.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pembelajaran IPAS, saya tidak akan putus asa atau menyerah dalam belajar IPAS					√
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan					√
6.	Ketika mendapatkan nilai rendah, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi					√
7.	Apabila saya menemukan soal IPAS yang sulit, maka saya akan berusaha menemukan jawabannya.					√
8.	Apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/PR IPAS, saya akan mencari jawabannya dari berbagai sumber					√
9.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS					√
10.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal IPAS yang diberikan guru					√

11.	Jika ada soal IPAS yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya.					✓
12.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS					✓
13.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan					✓
14.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPAS					✓
15.	Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian.					✓
16.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS					✓
17.	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka itu membuat saya sadar untuk belajar lebih giat lagi					✓
18.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pembelajaran IPAS					✓
19.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPAS, maka saya menjadi tambah bersemangat dalam menyelesaikan soal yang lainnya					✓
20.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan media <i>Spin The Wheel</i>					✓
21.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru menyelipkan permainan (media <i>Spin The Wheel</i>) dalam pembelajaran IPAS					✓
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberikan soal Latihan					✓
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana tenang					✓
24.	Saya suka mengerjakan soal dengan berdiskusi					✓
25.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pembelajaran IPAS					✓

Medan, 06 Mei 2024
Validator


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

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Skripsi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar

NIM : 2002090278

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar

NIM : 2002090278

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul TA : Pengaruh Media Spin The Wheel Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Skripsi tersebut dapat dinyatakan : Layak

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir. Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Mei 2024
Validator


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

Catatan:

- Beri tanda ceklis

Lampiran 5. Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama :

Kelas :

Mata Pelajaran :

Petunjuk pengisian angket!

1. Isilah data diri Anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda (√) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju)
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

No	Pernyataan	Jawa			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas IPAS dengan tepat waktu				
2.	Apabila ada tugas/PR IPAS, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah				
3.	Saya akan mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan				
4.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pembelajaran IPAS, saya tidak akan putus asa atau menyerah dalam belajar IPAS				
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan				
6.	Ketika mendapatkan nilai rendah, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi				
7.	Apabila saya menemukan soal IPAS yang sulit, maka saya akan berusaha menemukan jawabannya.				
8.	Apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/PR IPAS, saya akan mencari jawabannya dari berbagai sumber				

9.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS				
10.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal IPAS yang diberikan guru				
11.	Jika ada soal IPAS yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya.				
12.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS				
13.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan				
14.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPAS				
15.	Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian.				
16.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS				
17.	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka itu membuat saya sadar untuk belajar lebih giat lagi				
18.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pembelajaran IPAS				
19.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPAS, maka saya menjadi tambah bersemangat dalam menyelesaikan soal yang lainnya				
20.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan media <i>Spin The Wheel</i>				
21.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru menyelipkan permainan (media <i>Spin The Wheel</i>) dalam pembelajaran IPAS				
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberikan soal Latihan				
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana tenang				
24.	Saya suka mengerjakan soal dengan berdiskusi				
25.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pembelajaran IPAS				

Lampiran 6. Hasil Pre-Test Angket Siswa Kelas IV-A dan IV-B

Pre-Test Kelas Eksperimen (IV-A)

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Aisyah Afifa
 Kelas : 4a
 Mata Pelajaran : IPAS

Petunjuk pengisian angket!

1. Isilah data diri Anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda (✓) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju)
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

No	Pernyataan	Jawa			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas IPAS dengan tepat waktu	✓			
2.	Apabila ada tugas/PR IPAS, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah	✓			
3.	Saya akan mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan			✓	
4.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pembelajaran IPAS, saya tidak akan putus asa atau menyerah dalam belajar IPAS			✓	
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan				✓
6.	Ketika mendapatkan nilai rendah, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi				✓
7.	Apabila saya menemukan soal IPAS yang sulit, maka saya akan berusaha menemukan jawabannya.				✓
8.	Apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/PR IPAS, saya akan mencari jawabannya dari berbagai sumber			✓	
9.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS				✓
10.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal IPAS yang diberikan guru				✓

11.	Jika ada soal IPAS yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya.				✓
12.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS	✓			
13.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	✓			
14.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPAS			✓	
15.	Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian.				✓
16.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS			✓	
17.	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka itu membuat saya sadar untuk belajar lebih giat lagi				✓
18.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pembelajaran IPAS			✓	
19.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPAS, maka saya menjadi tambah bersemangat dalam menyelesaikan soal yang lainnya				✓
20.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang dimana guru hanya menjelaskan materi kemudian memberikan tugas				✓
21.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru tidak menyelipkan permainan (media pembelajaran)				✓
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberikan soal Latihan	✓			
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana tenang			✓	
24.	Saya suka mengerjakan soal dengan berdiskusi				✓
25.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pembelajaran IPAS	✓			

Pre-Test Kelas Kontrol (IV-B)

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : Bagus Bayu Pratama

Kelas : 4 B

Mata Pelajaran : IPAS

Petunjuk pengisian angket!

1. Isilah data diri Anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda (√) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju)
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

No	Pernyataan	Jawa			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas IPAS dengan tepat waktu			✓	
2.	Apabila ada tugas/PR IPAS, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah		✓		
3.	Saya akan mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		✓		
4.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pembelajaran IPAS, saya tidak akan putus asa atau menyerah dalam belajar IPAS			✓	
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan			✓	
6.	Ketika mendapatkan nilai rendah, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi				✓
7.	Apabila saya menemukan soal IPAS yang sulit, maka saya akan berusaha menemukan jawabannya.				✓
8.	Apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/PR IPAS, saya akan mencari jawabannya dari berbagai sumber				✓
9.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS				✓
10.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal IPAS yang diberikan guru				✓

11.	Jika ada soal IPAS yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya.	✓			
12.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS		✓		
13.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan				✓
14.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPAS			✓	
15.	Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian.			✓	
16.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS	✓			
17.	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka itu membuat saya sadar untuk belajar lebih giat lagi				✓
18.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pembelajaran IPAS	✓			
19.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPAS, maka saya menjadi tambah bersemangat dalam menyelesaikan soal yang lainnya				✓
20.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang dimana guru hanya menjelaskan materi kemudian memberikan tugas			✓	
21.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru tidak menyelipkan permainan (media pembelajaran)			✓	
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberikan soal Latihan	✓			
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana tenang			✓	
24.	Saya suka mengerjakan soal dengan berdiskusi			✓	
25.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pembelajaran IPAS	✓			

Lampiran 7. Hasil Post-Test Angket Siswa Kelas IV-A dan IV-B

Post-Test Kelas Eksperimen (IV-A)

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : AFILKA REVANI
 Kelas : kelas 4a
 Mata Pelajaran : IPAS

Petunjuk pengisian angket!

1. Isilah data diri Anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda (✓) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju)
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas IPAS dengan tepat waktu	✓			
2.	Apabila ada tugas/PR IPAS, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah		✓		
3.	Saya akan mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan		✓		
4.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pembelajaran IPAS, saya tidak akan putus asa atau menyerah dalam belajar IPAS	✓			
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan	✓			
6.	Ketika mendapatkan nilai rendah, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi	✓			
7.	Apabila saya menemukan soal IPAS yang sulit, maka saya akan berusaha menemukan jawabannya.	✓			
8.	Apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/PR IPAS, saya akan mencari jawabannya dari berbagai sumber		✓		
9.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS	✓			
10.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal IPAS yang diberikan guru	✓			

11.	Jika ada soal IPAS yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya.		✓		
12.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS	✓			
13.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan	✓			
14.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPAS	✓			
15.	Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian.		✓		
16.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS		✓		
17.	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka itu membuat saya sadar untuk belajar lebih giat lagi		✓		
18.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pembelajaran IPAS	✓			
19.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPAS, maka saya menjadi tambah bersemangat dalam menyelesaikan soal yang lainnya	✓			
20.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan media <i>Spin The Wheel</i>	✓			
21.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru menyelipkan permainan (media <i>Spin The Wheel</i>) dalam pembelajaran IPAS		✓		
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberikan soal Latihan	✓			
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana tenang		✓		
24.	Saya suka mengerjakan soal dengan berdiskusi		✓		
25.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pembelajaran IPAS		✓		

Post-Test Kelas Kontrol (IV-B)

KUESIONER MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nama : *aljabar caesar Nur Paka*

Kelas : *4B*

Mata Pelajaran : *ipAS*

Petunjuk pengisian angket!

1. Isilah data diri Anda pada tempat yang telah disediakan
2. Bacalah dengan cermat setiap butir pertanyaan, kemudian jawablah sesuai dengan keadaan anda (√) pada kotak jawaban yang sesuai
3. Angket ini tidak mempengaruhi nilai dalam pembelajaran
4. Kategori yang digunakan untuk menjawab soal adalah SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju)
5. Selamat mengerjakan dan terima kasih atas kesediaannya mengisi angket ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya berusaha mengerjakan tugas-tugas IPAS dengan tepat waktu		✓		
2.	Apabila ada tugas/PR IPAS, saya langsung mengerjakan tugas tersebut sepulang sekolah			✓	
3.	Saya akan mengerjakan tugas jika sudah mendekati batas waktu pengumpulan	✓			
4.	Walaupun memperoleh nilai rendah pada pembelajaran IPAS, saya tidak akan putus asa atau menyerah dalam belajar IPAS		✓		
5.	Saya akan mempertahankan dan belajar lebih giat saat mendapat nilai yang memuaskan		✓		
6.	Ketika mendapatkan nilai rendah, saya mudah menyerah dan malas belajar lebih giat lagi		✓		
7.	Apabila saya menemukan soal IPAS yang sulit, maka saya akan berusaha menemukan jawabannya.			✓	
8.	Apabila saya mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas/PR IPAS, saya akan mencari jawabannya dari berbagai sumber			✓	
9.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham saat belajar IPAS				✓
10.	Saya tertarik untuk menyelesaikan soal-soal IPAS yang diberikan guru			✓	

11.	Jika ada soal IPAS yang tidak bisa saya kerjakan, saya menunggu jawaban dari teman yang sudah mengerjakannya.	✓			
12.	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh saat guru menjelaskan materi pelajaran IPAS		✓		
13.	Saya belajar IPAS dengan sungguh-sungguh agar mudah menggapai cita-cita di masa depan		✓		
14.	Saya selalu antusias mengikuti pembelajaran IPAS		✓		
15.	Saya belajar IPAS dengan giat walaupun tidak ada ujian.			✓	
16.	Saya mudah bosan dengan pembelajaran IPAS		✓		
17.	Jika nilai IPAS saya kurang bagus, maka itu membuat saya sadar untuk belajar lebih giat lagi		✓		
18.	Saya tidak suka permainan/kuis dalam pembelajaran IPAS	✓			
19.	Jika guru memberikan pujian atas keberhasilan saya dalam menyelesaikan soal IPAS, maka saya menjadi tambah bersemangat dalam menyelesaikan soal yang lainnya	✓			
20.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS yang menyenangkan dan tidak membosankan dengan menggunakan media gambar		✓		
21.	Saya senang dengan pembelajaran IPAS karena guru menyelipkan permainan (media gambar) dalam pembelajaran IPAS			✓	
22.	Saya malas mengikuti pembelajaran IPAS jika diberikan soal Latihan	✓			
23.	Saya lebih suka belajar dengan suasana tenang		✓		
24.	Saya suka mengerjakan soal dengan berdiskusi		✓		
25.	Belajar mandiri membuat saya lebih mengerti pembelajaran IPAS			✓	

Lampiran 9. Daftar Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen (IV-A)

Nilai Pre-Test Kelas Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1	Afika Revani	3	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	2	1	4	2	4	3	1	1	4	2	1	2	49
2	Aisyah Afika	4	4	3	2	1	4	1	1	2	1	4	4	4	2	1	3	1	3	1	1	1	1	2	1	1	53
3	Al-Amin Hidayat	2	2	2	1	2	3	3	3	2	2	2	4	3	3	1	1	1	3	3	4	4	4	4	4	4	67
4	Angel Anastasya P.	4	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	4	4	2	2	1	4	2	3	2	2	2	4	4	2	71
5	Andrew	3	4	3	2	2	1	3	3	2	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	2	1	1	3	3	1	52
6	Cantika Adellia Putri	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	1	3	2	3	3	2	3	1	3	3	1	60
7	Dhini Malya	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	1	1	3	4	4	55
8	Dwi Naydatul Fadillah	1	1	2	3	3	2	1	2	2	2	3	4	3	3	3	1	3	3	3	4	3	1	3	3	3	62
9	Fahra Adelia	3	3	2	1	3	1	4	3	2	2	2	4	3	4	4	1	4	2	2	3	3	2	4	4	4	70
10	Heru Wicahyo	4	3	1	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	1	4	2	2	2	2	3	4	3	2	66
11	Icha Melina	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	1	1	2	3	3	1	60
12	Kayla Julia Rahma	2	2	1	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	2	3	2	3	1	1	1	2	2	1	52
13	Keizha Tri Lestari	1	1	2	3	2	1	3	2	2	3	3	2	3	3	1	1	1	2	1	1	1	2	3	3	2	49
14	Khairunnisa Aulia	3	3	2	3	3	2	1	3	3	4	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	2	1	2	2	2	56
15	Michael	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	1	2	3	3	4	1	1	1	1	1	1	2	3	2	2	52
16	M. Alwi Fahreza	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	1	1	3	4	3	4	67
17	Nino Pratama	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	2	2	3	4	4	2	73
18	Prasetya Ardian	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	3	2	4	3	1	3	3	2	3	3	4	1	3	3	4	60
19	Rafli Aditya	1	2	2	3	1	1	2	4	3	3	2	4	3	2	3	2	2	2	2	1	1	1	4	4	4	59
20	Syakila Aulia Devi	4	4	1	3	3	4	3	3	3	3	2	4	4	4	2	2	3	1	3	2	2	1	3	2	4	70
21	Zacky	3	1	1	3	2	1	2	3	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	3	4	4	1	1	1	1	45

Lampiran 10. Daftar Nilai Pre-Test Kelas Kontrol (IV-B)

Nilai Pre-Test Kelas Kontrol

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1	Ajeng Syadilla	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	1	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	3	3	3	44
2	Akbar Calsar Nur Pata	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	50
3	Andi Peranata	1	1	2	1	3	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	3	1	1	2	3	2	1	42
4	Arya Atmaja	3	3	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	1	3	3	3	3	45
5	Auliya Rahma	3	3	3	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	52
6	Bagus Bayu Pratama	2	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	40
7	Bintang Surbakti	3	3	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	1	1	3	3	3	2	47
8	Evan Hadi Putra	3	2	1	2	1	1	1	2	1	2	2	1	3	3	3	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	39
9	Fachry Nugroho	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	62
10	Galil Rafqa	2	2	2	3	2	3	1	3	3	2	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	1	47
11	Nabila Al Zahra	3	2	2	1	3	1	3	2	1	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	53
12	Nadia Syifa	4	3	1	2	4	1	1	1	2	1	2	1	1	3	2	1	2	1	2	3	3	1	2	3	3	50
13	Rangga Pranaza	1	1	2	1	1	3	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	1	43
14	Renaldi	3	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	3	2	3	2	1	2	2	2	3	3	1	3	1	1	48
15	Ruth Sembiring	3	3	3	2	4	4	2	2	3	3	2	2	4	2	2	1	2	2	3	2	1	2	4	4	4	66
16	Reza Ardiansyah	2	1	2	1	1	2	2	2	3	1	1	3	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	2	1	41
17	Riski Pratama	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	2	1	3	2	2	2	3	2	1	1	1	2	3	3	2	53
18	Sherly Maylinda	2	4	1	1	3	2	1	2	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	3	2	3	2	3	2	1	46
19	Sifa Nur Padila	4	3	1	4	4	1	3	1	2	2	3	3	3	2	2	1	2	1	2	3	3	1	3	3	3	60
20	Silva Anggita	4	3	3	2	2	4	2	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	1	1	2	3	3	4	69
21	Theresia	1	1	2	1	3	2	3	2	1	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	2	2	1	1	40
22	Trisya Andini	4	3	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	2	42
23	Yohana	3	2	2	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	4	56

Lampiran 11. Daftar Nilai Post-Test Kelas Eksperimen (IV-A)

Nilai Post-Test Kelas Eksperimen

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1	<u>Afika Revani</u>	4	3	2	4	4	1	4	3	4	4	2	4	4	4	3	2	3	1	4	4	3	1	3	3	2	76
2	<u>Aisyah Afiqa</u>	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	84
3	<u>Al-Amin Hidayat</u>	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	1	2	3	2	4	3	4	3	2	77
4	<u>Angel Anastasya P.</u>	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	92
5	<u>Andrew</u>	3	4	4	4	3	4	4	3	1	4	4	3	4	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	85
6	<u>Cantika Adellia Putri</u>	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	1	75
7	<u>Dhini Malya</u>	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	82
8	<u>Dwi Naydatul F.</u>	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	89
9	<u>Fabra Adelia</u>	4	4	2	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	1	86
10	<u>Heru Wicahyo</u>	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	2	2	4	4	2	4	4	3	3	3	3	2	79
11	<u>Icha Melina</u>	4	3	2	4	4	2	1	4	3	4	2	3	3	3	1	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	77
12	<u>Kayla Julia Rahma</u>	2	2	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	66
13	<u>Keizha Tri Lestari</u>	4	3	2	3	4	4	4	1	3	4	3	4	4	3	4	2	1	1	3	4	3	3	4	1	1	73
14	<u>Khairunnisa Aulia</u>	3	4	3	4	3	3	1	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	4	2	4	1	4	3	1	77
15	<u>Michael</u>	3	3	3	3	3	4	3	3	3	1	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	2	2	79
16	<u>M. Alwi Fahrza</u>	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	86
17	<u>Nino Pratama</u>	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	1	90
18	<u>Prasetya Ardian</u>	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3	77
19	<u>Rafli Aditya</u>	3	4	4	4	1	1	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	84
20	<u>Syakila Aulia Devi</u>	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	4	1	3	3	4	2	2	2	3	3	4	3	4	4	4	78
21	<u>Zacky</u>	3	1	2	3	2	3	2	2	1	1	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	2	1	4	1	1	53

Lampiran 12. Daftar Nilai Post-Test Kelas Kontrol (IV-B)

Nilai Post-Test Kelas Kontrol

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	Total
1.	Ajeng Syadilla	3	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	3	50
2.	Akbar Calsar Nur Pata	3	2	1	3	3	2	2	2	1	2	1	3	3	3	2	2	3	1	4	3	2	1	3	3	3	58
3.	Andi Peranata	3	2	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	1	3	2	2	1	3	2	2	55
4.	Arya Atmaja	3	2	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	4	2	1	62
5.	Auliya Rahma	4	3	2	4	3	1	3	4	4	3	1	3	4	3	4	2	4	2	3	3	3	1	3	3	1	71
6.	Bagus Bayu Pratama	2	2	1	3	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	2	1	3	3	3	2	2	1	3	1	1	51
7.	Bintang Surbakti	4	2	1	1	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	2	3	1	3	3	4	3	4	3	2	70
8.	Evan Hadi Putra	3	2	1	3	1	3	1	1	1	3	1	3	3	3	2	1	3	1	3	1	1	1	3	1	1	47
9.	Fachry Nugroho	3	2	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	1	76
10.	Galil Rafqa	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	3	2	4	3	1	75
11.	Nabila Al Zahra	3	2	1	3	3	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	4	3	64
12.	Nadia Syifa	4	3	1	2	4	2	3	2	1	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	1	2	3	3	62
13.	Rangga Pranaza	2	1	1	3	2	3	2	2	2	2	1	3	2	2	1	4	1	4	3	2	2	4	4	1	1	55
14.	Renaldi	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	1	3	2	3	2	2	1	4	1	1	57
15.	Ruth Sembiring	4	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	4	3	77
16.	Reza Ardiansyah	4	1	2	1	1	4	4	3	2	4	1	3	4	2	4	1	3	1	2	2	2	2	3	3	3	63
17.	Riski Pratama	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	2	74
18.	Sherly Maylinda	4	3	1	2	3	4	3	2	1	2	2	3	3	2	2	1	2	1	3	3	3	2	4	1	1	58
19.	Sifa Nur Padila	4	3	1	4	4	1	4	3	4	4	1	4	4	4	4	1	4	1	4	4	4	1	3	3	1	75
20.	Silva Anggita	4	4	4	3	2	4	3	3	1	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	81
21.	Theresia	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	2	3	3	1	1	1	3	2	2	4	1	1	4	59
22.	Trisya Andini	4	3	3	1	4	2	1	4	3	2	1	2	2	1	1	1	3	2	4	2	2	2	1	1	2	54
23.	Yohana	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	2	1	3	1	3	1	1	1	3	2	4	62

Lampiran 13. Hasil Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Pre-Test Kontrol	.131	23	.200*	.914	23	.051
	Post-Test Kontrol	.124	23	.200*	.949	23	.282
	Pre-Test Eksperimen	.120	21	.200*	.952	21	.368
	Post-Test Eksperimen	.168	21	.126	.896	21	.029

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Untuk kelas eksperimen, nilai signifikansi antara pre-test dan post-test adalah 0,200 untuk keduanya. Sedangkan pada kelas kontrol, nilai signifikansi antara pre-test dan post-test adalah 0,200 dan 0,126. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 14. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar Siswa	Based on Mean	1.388	1	42	.245
	Based on Median	1.075	1	42	.306
	Based on Median and with adjusted df	1.075	1	41.785	.306
	Based on trimmed mean	1.236	1	42	.273

Uji homogenitas dengan *Test of Homogeneity of Variance* diperoleh nilai signifikansi Based on Mean sebesar $0,245 > 0,05$, maka dapat disimpulkan data tersebut homogen.

Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesis

		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
Motivasi Belajar Siswa	Equal variances assumed	1.388	.245	-5.721	42	.000	-15.981	2.793	-21.618	-10.344
	Equal variances not assumed			-5.753	41.975	.000	-15.981	2.778	-21.588	-10.375

Dari uji hipotesis tersebut, diperoleh nilai sig. $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Perbedaan signifikan antara variabel awal dan variabel akhir menunjukkan adanya pengaruh dari perbedaan perlakuan yang diberikan pada setiap variabel.

Lampiran 16. Lembar Wawancara Bersama Guru Pamong

Lembar Wawancara Peneliti dengan Guru Pamong

Peneliti : Selama ini apakah siswa bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran IPAS berlangsung?

Guru : Ya kadang bersemangat, karena kan pembelajaran IPAS itu tentang lingkungan gitu. Jadikan mereka tuh kalo kita ajak belajar mengenai tumbuhan kita bisa ngajak mereka keluar gitu.

Peneliti : Bagaimana motivasi belajar siswa saat pembelajaran IPAS berlangsung? Antusiasakah bu?

Guru : Yang antusias ya ada beberapa. Ya ada juga siswa yang kurang memahami gitu, mungkin dia masih kurang antusiasnya.

Peneliti : Masih adalah ya bu siswa yang kurang antusias selama mengikuti proses pembelajaran berlangsung ya bu?

Guru : Ya ada beberapa kak.

Peneliti: Menurut ibu, apa yang memotivasi siswa untuk belajar?

Guru : Ya mungkin menggunakan media kali ya. Kemudian jangan kita dikelas aja. Mungkin mereka jenuh karena kalau kita dikelas aja mungkin siswa kita jenuh. Jadi mungkin butuh keluar.

Peneliti : Jadi bisa refreasing gitu ya bu gak didalam kelas aja belajarnya ya bu

Guru : Ya sesekali boleh diluar gitu

Peneliti : Ok bu.. apa saja kendala dalam memotivasi siswa dalam belajar?

Guru : Kendalanya yang pertama mungkin siswanya kurang memahami pembelajaran.

Peneliti : Malu mungkin ya bu. Malu untuk bertanya mungkin siswa. Jadi kita sebagai guru kurang tau mana yang paham dan yang tidak mungkin ya bu?

Guru : Ya bisa jadi kak. Mungkin mereka malu bertanya takut gitu diejekin kawan-kawannya.

Peneliti : Baik bu, selain itu bu kira-kira kendalanya apa lagi bu?

Guru : Ya itu tadi siswa malu bertanya. Ya kemudian mungkin keterbatasan media kita gitu juga. Kadangkan ada di materi-materi tertentu untuk media yang ada disekitar kita kan mungkin gak kita temukan gitu. Jadikan terlalu batasi media kita. Mungkin itu juga yang membuat motivasi mereka (siswa) itu kurang.

Peneliti : Menurut ibu, saat ujian nah nilainya itu gimana bu? Apakah masih banyak nilai-nilai siswa yang kurang memenuhi KKM?

Guru : Ya tentunya ada yang tidak memenuhi KKM gak mungkin saya bilang memenuhi KKM semua. Pasti ada yang belum memenuhi KKM.

Peneliti : Apakah siswa lebih suka belajar berkelompok?

Guru : Ya di pelajaran-pelajaran tertentu ya suka. Ya kita kan sesuai kebutuhan ya kalau harus belajar berkelompok ya mereka belajar berkelompok ya antusias-antusias aja. Karena kalau belajar berkelompok misalnya kurang (minat belajarnya) yakan bisa dibantu sama kawan sekelompoknya. Ya saya rasa antusias-antusias saja gitu.

Peneliti : Berarti mereka (siswa) bisa menerima pendapat-pendapat yang lain gitu ya bu?

Guru : Ya gitu kak.

Peneliti : Berarti lebih suka belajar berkelompok gitu ya bu?

Guru : Ya mereka lebih suka berbarengan.

Peneliti : Apakah ibu pernah memberikan pujian kepada mereka (siswa)?

Guru : Pujian yang saya kasih sebatas ini ya tepuk tangan, beri applause. Selain pujian itu paling diakhir-akhir semester, saya kasih yang lebih apabila mereka memiliki prestasi yang baik saat dikelas. Kadang mungkin misalnya.

Peneliti : Berarti ada nilai plus nya gitu ya bu?

Guru : Ya ada kak.

Peneliti : Pertanyaan selanjutnya bu, misalnya ibu memberikan tugas/PR. Terus mereka gak mengerjakan PR tersebut. Apakah memberikan hukuman kepada siswa tersebut?

Guru : Ya pasti diberikan sanksi. Sanksi nya itu paling saya suruh mengakui bahwa mereka tidak mengerjakan tugas dengan menulis di selembar kertas atau dibuku. Kemudian saya minta tanda-tangan ke orang tuanya. Sehingga orangtuanya juga ikut memotivasi anaknya dirumah.

Peneliti : Jadi orangtuanya ikut mengawasi gitu ya bu?

Guru : Ya sama-samalah mengawasi.

Peneliti : Apakah ibu sering memberikan ulangan kepada siswa?

Guru : Seringnya disini ya pernah. Ya maksudnya gak sering kali. Tapi satu bulan sekali mungkin adalah gitu.

Peneliti : Oke sebulan sekali berarti ya bu. misalnya saat ibu menjelaskan materi IPAS didalam kelas. Apakah ada siswa yang ribut? Atau jalan-jalan gitu bu?

Guru : Ya kalau mereka jalan-jalan ya mungkin pinjem pulpen. Ya mungkin sebatas itu aja mungkin.

Peneliti : Atau mungkin cuman alasan aja gitu bu?

Guru : Ya bisa jadi cuman alasan juga ya, sekalian pinjem alat tulis sekalian ngobrol.

Peneliti : Setelah menjelaskan materi IPAS, apakah ibu sering tanya jawab kepada siswa?

Guru : Ya itukan memang perlu

Peneliti : Apakah siswa bisa menjawab pertanyaan dari ibu?

Guru : Ya sebagian siswa bisa menjawab ya tapia da juga siswa yang tidak bisa menjawab

Peneliti : Selama ibu ada di sekolah ini, apakah ibu hanya berfokus kepada buku saja?

Guru : Sama buku ya tentu ya mengajari kepada siswanya.

Peneliti : Oke baik buk, terimakasih atas wawancaranya...

Lampiran 17. Dokumentasi Observasi Pra-Penelitian

DOKUMENTASI



Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI







Lampiran 19

K1

FORM K 1



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

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 : Alyda Rizkiah Putri Siregar

N P M : 2002090278

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Kredit Kumulatif : 121

IPK : 3,85

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prodi. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media <i>Spin The Wheel</i> Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom	
	Pengaruh Metode Jarimatika Perkalian Pada Pelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Di SD Swasta Tanjung Anom	
	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Di SD Tanjung Anom	

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

Medan, 08 November 2023

Hormat Pemohon,

Alyda Rizkiah Putri Siregar

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 20

K2

FORM K 2



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

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

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
 NPM : 2002090278
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

"Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom"

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :

Dosen Pembimbing : Mawar Sari, 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, 08 November 2023
 Hormat Pemohon,

Alyda Rizkiah Putri Siregar

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 21

K3



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

Nomor : 3774 / II.3-AU//UMSU-02/ F/2023
 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 : **Alyda Rizkiah Putri Siregar**
 N P M : 2002090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Penelitian : **Pengaruh Media *Spin The Wheel* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom**

Pembimbing : **Mawar Sari, 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 : **10 November 2024**

Medan, 26 Rabi'ul Akhir 1445 H
 10 November 2023 M



Wassalam
 Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd
 NIDN.: 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

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



Lampiran 22

Surat Izin Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/Ak.KP/PTXU/2022
 Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#) [umsu.medan](#)

Nomor : 997/II.3-AU/UMSU-02/F/2024
 Lamp : ---
 Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 06 Dzulqa'dah 1445 H
 14 Mei 2024 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SD Swasta Tanjung Anom
 di
 Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum 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 kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
 N P M : 2002090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa – Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

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.
 Wassalamu'alaikum



Penting!



Lampiran 23. Surat Balasan Penelitian

Surat Balasan Penelitian (Sekolah)



YAYASAN PENDIDIKAN PERMATA SARI TANJUNG ANOM SD SWASTA TANJUNG ANOM

NSS: 104070101061 - NSB: 011426405011209 - NPSN: 10213694

AKTE : NOTARIS LILIA JAUHARA, SH, MKN. NO 27

SK. KEMENKUMHAM NO: AHU-0041016.AH.01.04.TAHUN 2016

Alamat: Jl. Mulyo Desa Tandam Hilir II Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang

Nomor : 421.2/ qz /70/PD/V/2024
Lampiran : -
Hal : Balasan Permohonan
Ijin Penelitian/Riset

20 Mei 2024

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
Di –
Medan

Dengan hormat,

Sehubungan dengan surat saudara dengan nomor : 997//II.3-AU/UMSU-02/F/2024 tanggal 14 Mei 2024 perihal mohon izin penelitian dalam rangka pembuatan skripsi pada mahasiswa :

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul penelitian : “Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom”

Dengan ini disampaikan bahwa kami memberikan izin penelitian untuk mahasiswa tersebut disekolah kami. Untuk pelaksanaan selanjutnya supaya mahasiswa tersebut dapat berhubungan dengan wali kelas.

Demikian surat balasan disampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

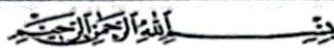
Kepala Sekolah



SRI LESTARI, S.Pd.



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



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama Lengkap : Alyda Rizkiah Putri Siregar
 N.P.M : 2002090278
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Proposal : Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
03/01 2024	Perbaikan Rumusan Masalah	
09/01 2024	Perbaikan Langkah - Langkah Media Spin The wheel	
13/01 2024	Perbaikan kerangka konseptual	
22/01 2024	Perbaikan Desain Penelitian	
26/01 2024	Perbaikan Teknik Analisis Data	
31/01 2024	ACC Seminar Proposal	

Diketahui oleh:
Ketua Prodi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, 31 Januari 2024

Dosen Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT



**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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Alyda Rizkiah Putri Siregar
N.P.M : 2002090278
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.


Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO FIT

UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya



**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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan latar belakang, rumusan masalah dan tujuan.
2.	Penambahan referensi menurut para ahli.
3.	Perbaikan sistematika penomoran.
4.	Perbaikan kuesioner (Angket) motivasi belajar.
5.	Perbaikan teknik Analisis Data.
6.	Perbaikan kata Pengantar.

Medan, 29 April 2024

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

Diketahui

Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Pembahas

Suci Perwita Sari, 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.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis Tanggal 07 Maret 2024 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
 NPM : 2002090278
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal

- Disetujui
 Disetujui dengan adanya perbaikan
 Ditolak

Disetujui oleh:

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd, M.Pd., AIFO Fit

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Panitia Relaksana
 Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, 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.umssu.ac.id> E-mail: fkip@umssu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa
Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom

Pada hari Kamis, tanggal 07 Maret, tahun 2024 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 23 April 2024

Disetujui oleh :

Pembimbing

Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.

Pembahas

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 24. Hasil Turnitin

Hasil Turnitin

Alyda Rizkiah Putri Siregar. Pengaruh Media *Spin The Wheel* terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Kelas IV SD Swasta Tanjung Anom.

PENGARUH MEDIA SPIN THE WHEEL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPAS DI KELAS IV SD SWASTA TANJUNG ANOM			
ORIGINALITY REPORT			
18%	20%	2%	4%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS
PRIMARY SOURCES			
1	repository.umsu.ac.id Internet Source		7%
2	repo.undiksha.ac.id Internet Source		2%
3	bansm.kemdikbud.go.id Internet Source		2%
4	repository.radenintan.ac.id Internet Source		2%
5	www.ninikpsmalang.net Internet Source		1%
6	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source		1%
7	fliphtml5.com Internet Source		1%
8	files1.simpkb.id Internet Source		1%
9	Internet Source		1%

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : Alyda Rizkiah Putri Siregar
NPM : 2002090278
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 14 Juni 2002
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Pinang Baris Gg Jawa LK XII Medan Sunggal



Nama Orang Tua

Ayah : Ali Mukmin Siregar
Ibu : Almh. Faridah Harahap
Alamat Orangtua : Jl. Pinang Baris Gg Jawa LK XII Medan Sunggal

Pendidikan Formal

1. SD Swasta Brigjend Katamso
2. SMP Swasta Brigjend Katamso
3. SMA Swasta Brigjend Katamso
4. Tahun 2020 – 2024 tercatat sebagai Mahasiswa pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.