

**PENGARUH MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP
KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS V
SDS AL HIDAYAH MEDAN TEMBUNG**

SKRIPSI

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

Oleh

ILMA FITRIANA
NPM: 2002090174



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

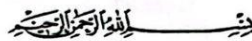
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2024**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten 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

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



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Rabu, Tanggal 21 Agustus 2024, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Ilma Fitriana
NPM : 2002090174
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Proposal : Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung

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 Kusuma Nst, M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dr. Marah Doly Nst, M.Si.

1.

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

3. Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Ilma Fitriana
NPM : 2002090174
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

Sudah layak disidangkan.

Medan, Agustus 2024

Disetujui oleh:
Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

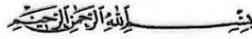
Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.
Suci Pervita 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 : Ilma Fitriana
NPM : 2002090174
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
03/07/24	Perbaikan Spasi Abstrak	if
11/07/24	Perbaikan Bab 4	if
16/07/24	Perbaikan Silabus	if
25/07/24	Perbaikan Lampiran	if
07/08/24	Ace Skripsi	if

Medan, Agustus 2024

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, 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.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
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 : Ilma Fitriana
NPM : 2002090174
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung." Adalah benar 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 sebenar-benarnya.



menyatakan
Ilma Fitriana
NPM. 2002090174

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Ilma Fitriana, 2002090174, “PENGARUH MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA DI KELAS V SDS AL-HIDAYAH MEDAN TEMBUNG”. Skripsi, Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung, hal ini ditunjukkan dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas. Peneliti melihat adanya kejanggalan dari perilaku siswa selama proses pembelajaran, yakni siswa kurang aktif dan bersemangat, sehingga yang menjadi pusat dalam pembelajaran hanyalah guru. Setelah mewawancarai guru, ternyata pembelajaran di kelas masih menggunakan model konvensional, hal tersebut membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dengan instrumen berupa lembar observasi siswa, populasi dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah sebanyak 22 siswa, sampel penelitian menggunakan seluruh jumlah populasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari Penggunaan Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung. Hal ini ditunjukkan dari adanya peningkatan hasil observasi siswa sebelum perlakuan dari 25,6 menjadi 60,05 pada oservasi sesudah perlakuan. Dalam penelitian ini, peneliti juga melakukan Uji Hipotesis *Paired Sample Test* yang menunjukkan hasil skor signifikansi sebesar 0,000, skor tersebut lebih kecil dari ($<0,05$). Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa Media *Spinning Wheel* Berpengaruh Signifikan terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung.

Kata Kunci: Media *Spinning Wheel*, Keaktifan Belajar Siswa

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir berupa skripsi dengan judul “**Pengaruh Media *Spinning Wheel* Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Terpadu Medan Tembung**”. Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana (SI) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih kepada Bapak **Sabaruddin, S.Pd** dan Ibu **Mastiah, S.Pd** selaku orang tua yang saya sayangi yang telah memberikan *support*, do'a dan dukungan terbaik kepada peneliti. Kemudian, dalam menyelesaikan tugas akhir ini, peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama, dukungan, dan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih 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 Kesuma Nasution, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Akademi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

4. Bapak **Dr.Mandra Saragih, S.Pd, M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahapeserta didikan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Ibu **Chairunnisa Amelia, S.Pd, M.Pd** selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
9. Seluruh Guru SD Swasta dan Kepala Sekolah Dasar Swasta Al Hidayah Medan Tembung yang memberikan izin penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
10. Terimakasih teman-teman PGSD saya yang telah membantu saya dalam pengerjaan proposal penelitian ini terkhusus kepada Bella Tri Cahayu, Cindy Aikah Dewi, Aminarti Melianalani, Annisah, Aulia Rafiqah, Wulan Ramadhini.
11. Terimakasih teman-teman seperjuangan saya 2018 di Universitas Logistik Bisnis Internasional, Bandung yang memberikan masukan dan membantu saya dalam pengerjaan proposal penelitian ini terkhusus kepada Meylin dan Nelvi Sri Alawiyah.
12. Dan terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri yang telah mampu berjuang menyelesaikan proposal ini hingga tuntas.

Peneliti menyadari bahawa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Oleh arena itu segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik. Akhir kata, penelitian berharap semoga proposal penelitian ini berguna bagi para pembaca dan pihak pihak lain yang berkepentingan.

Medan, 21 Agustus 2024
Penulis

ILMA FITRIANA
NPM: 2002090174

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1. Kerangka Teoretis	7
2.1.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Media Spinning Wheel.....	12
2.1.3 Keaktifan Belajar	20
2.2 Penelitian yang Relevan.....	24

2.3 Kerangka Konseptual	27
2.4 Hipotesis Penelitian.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
3.1 Pendekatan Penelitian	29
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	29
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	29
3.2.2 Waktu Penelitian	29
3.3 Populasi, dan Sampel	31
3.3.1 Populasi.....	31
3.3.2 Sampel.....	31
3.4 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional	32
3.4.1 Varibael Penelitian	32
3.4.2 Definisi Operasional Penelitian.....	32
3.5 Instrumen Penelitian.....	33
3.5.1. Observasi.....	34
3.6 Teknik analisis data.....	36
3.6.1 Validitas Experts Judgement.....	36
3.6.2 Uji Hipotesis	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	39

4.1.1 Pengujian Persyaratan Data.....	40
1. Uji Validitas (Expert Judgement)	40
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	45
4.2.1 Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Spinning Wheel di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung	45
4.2.2 Keaktifan Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media <i>Spinning Wheel</i> di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung	46
4.2.3 Pengaruh Penggunaan Media <i>Spinning Wheel</i> terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Penelitian	30
Tabel 3.2 Populasi Penelitian	31
Tabel 3.3 Kisi-kisi Observasi Penelitian	34
Tabel 3.4 Penskoran Tiap Butir Observasi Keaktifan Belajar	35
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas (<i>Expert Judgement</i>)	41
Tabel 4. 2 Data Kelompok Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan.....	42
Tabel 4. 3 Data Kelompok Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan	43
Tabel 4. 4 Uji Hipotesis Paired Sample Test	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Media <i>Spinning Wheel</i>	19
Gambar 2.2 Kerangka Konseptual	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus	54
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Penmelajaran (RPP)	59
Lampiran 3 LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA	63
Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara	65
Lampiran 5 Hasil Uji Validasi (<i>Expert Judgement</i>).....	67
Lampiran 6 Tabulasi Skor Mentah Siswa (Sebelum)	70
Lampiran 7 Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan.....	71
Lampiran 8 Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan.....	73
Lampiran 9 Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan.....	75
Lampiran 10 Tabulasi Skor Mentah Siswa (Sesudah)	77
Lampiran 11 Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan	78
Lampiran 12 Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan	80
Lampiran 13 Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan	82
Lampiran 14 Rekapitulasi Perolehan Observasi Sebelum dan Sesudah Siswa Kelas V	84
Lampiran 15 Data Kelompok dan Grafik Observasi Siswa Kelas V Sebelum	85
Lampiran 16 Data Kelompok dan Grafik Observasi Siswa Sesudah Perlakuan...	86
Lampiran 17 Uji Hipotesis Paired Sample Test.....	87
Lampiran 18 Form K1.....	88
Lampiran 19 Form K2.....	89
Lampiran 20 Form K3.....	90
Lampiran 21 Permohonan Perubahan Judul	91

Lampiran 22 Surat Izin Riset	92
Lampiran 23 Surat Balasan Izin Riset.....	93
Lampiran 24 Dokumentasi Wawancara	94
Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian	95
Lampiran 26 Hasil Turnitin.....	96

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiksi) No.20 tahun 2003 adalah pendidikan merupakan usaha sadar setiap orang untuk mengembangkan potensi dirinya agar memiliki akhlak yang mulia, keterampilan, kecakapan personalitiy, dan kecerdasan baik kecerdasan intelektual maupun kecerdasan emosional (Prasetyo and Abduh 2021). Pendidikan dapat dikatakan berhasil salah satunya adalah apabila proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Dengan dukungan seluruh komponen pendidikan, maka keberlangsungan proses belajar mengajar yang baik akan tercapai.

Menurut Khairunnisa dalam (Pratiwi and Suhartono n.d.) pada dasarnya, penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa. Media pembelajaran tidak harus sesuatu yang memiliki nilai harga tinggi, namun dapat berupa benda-benda yang ada di sekitar, salah satunya media roda berputar. Media roda berputar adalah contoh media pembelajaran permainan yang berbentuk lingkaran atau bulat dan dapat diputar. Media *spinning wheel* merupakan suatu media interaktif yang dapat dijadikan *game education* berbentuk gambar yang dapat diputar bergerak berdasarkan porosnya sehingga berhenti di salah satu bagian gambar,

Salah satu unsur terpenting dalam mencapai keberhasilan pendidikan adalah guru. Menurut (Muh Akib 2021) guru merupakan pendidik yang memegang peranan dalam perkembangan pendidikan , terutama yang diselenggarakan secara

formal di sekolah, terutama dalam hal proses pembelajaran. Dengan kata lain, guru menjadi salah satu kunci utama terciptanya keberhasilan pembelajaran di sekolah. Sebagai pendidik, guru bertanggung jawab untuk mengajar, mendidik, dan melatih siswa dengan tujuan agar siswa memiliki pengetahuan, keterampilan, akhlak, dan kemampuan berpikir kritis. Sebenarnya, klasifikasi guru sebagai pendidik tercermin dari berbagai kriteria, karakteristik, dan tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh seorang guru. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran antara guru harus terjalin komunikasi yang baik dengan para siswa.

Berdasarkan hasil PLP 3 (Pengenalan Lingkungan Persekolahan) pada tanggal 24 Agustus 2023 dan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 13 Februari 2024 yang dilaksanakan di SDS Al Hidayah Medan Tembung dengan bukti wawancara observasi pada link berikut:

<https://drive.google.com/drive/folders/1dgJzqc6c6HLG7CFv6BwmImBPrHxXD>

CmB

Peneliti menemukan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang hanya menjelaskan secara teoritis. Karena kurangnya keterampilan guru dalam mengajar masih banyak siswa yang kurang aktif selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru jarang menggunakan media pembelajaran sehingga pembelajaran bersifat monoton. Namun, beberapa siswa aktif dan berani bertanya dan menjawab ketika guru menjelaskan, tetapi sebagian besar siswa tidak aktif karena mereka tidak menggunakan media pembelajaran untuk mempelajari materi yang membosankan. Siswa yang belum mahir membaca

merupakan salah satu kendala bagi guru, akibatnya proses pembelajaran terhambat. Oleh sebab itu berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi, karena lemahnya kemampuan guru dalam mengatur dan merubah cara mengajar dalam proses pembelajaran dikelas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Media *Spinning Wheel* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Terpadu Medan Tembung”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber latar belakang permasalahan, maka permasalahan yang ada bisa diidentifikasi menjadi:

1. Guru jarang menggunakan media pembelajaran IPA pada materi Zat Tunggal dan Campuran sehingga pembelajaran bersifat monoton.
2. Siswa kurang serius dalam mengikuti aktivitas belajar mengajar khususnya pada pembelajaran IPA.
3. Siswa banyak yang tidak menyelesaikan tugas-tugas yang diberi guru dikarenakan banyak bercerita, bermain dengan teman dan diam saja.
4. Siswa kurang aktif menjalankan aktivitas belajar mengajar karena tidak memiliki media.
5. Pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran bersifat konvensional karena lemahnya kemampuan guru dalam mengatur dan merubah cara mengajar dalam proses pembelajaran dikelas.

1.3 Batasan masalah

Berdasarkan masalah diatas maka, penelitian ini hanya akan dibatasi pada; “Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Terpadu Medan Tembung” pada pembelajaran IPA tema 9 benda-benda di sekitar kita, subtema 2 benda dalam kegiatan ekonomi, dan materi zat tunggal dan zat campuran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan identifikasi masalah tersebut, maka permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media *Spinning Wheel* di kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung?
2. Bagaimana keaktifan belajar siswa sesudah menggunakan media *Spinning Wheel* di kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung
3. Apakah terdapat pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, makat terdapat tujuan penelitan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media *Spinning Wheel* di kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung.
2. Untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sesudah menggunakan media *Spinning Wheel* di kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung.

3. Untuk mengetahui adanya pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap keaktifan belajar siswa di kelas V SDS Al Hidayah.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan pengetahuan dan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman, dan mampu memberikan kontribusi keilmuan khususnya dibidang pendidikan tentang penggunaan Game (permainan) sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran, referensi yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini sebagai pedoman oleh para guru yang memiliki peran sebagai fasilitator dalam pembelajaran, guna untuk melakukan dan melaksanakan pembelajaran secara interaktif, individual, dan kreatif dengan sumber belajar yang meluas, yakni dengan cara menggunakan media pembelajaran Game (permainan) yang didesain menarik dan melibatkan siswa aktif.

c. Bagi Siswa

Membantu siswa untuk meningkatkan keaktifan belajar dalam pembelajaran IPA di kelas.

d. Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan pengalaman wawasan keilmuan tentang penerapan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoretis

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran biasanya membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswanya. Sehingga media menurut (Yanto 2019) dapat membantu guru dan mempermudah pemahaman siswa tentang proses pembelajaran. Menurut (Suparlan, 2020:14) Media berfungsi sebagai penghubung antara pengirim dan penerima pesan. Dengan kata lain, media adalah alat komunikasi yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa dalam memahami materi

Secara garis besar apabila dipahami menurut Gerlach dan Ely (1972) dalam (I. Pratiwi, 2021:81) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran menurut (Amelia 2023) adalah sesuatu yang harus kreatif dan efektif untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan RPP, menarik perhatian siswa, memperjelas materi atau pesan, mengatasi keterbatasan waktu, dan menggabungkan gaya belajar siswa dalam bekerja sama dan membuat proses pembelajaran menarik.

Media pembelajaran menurut (Rahman and Zainal 2024) merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Media ini digunakan oleh guru untuk

menyampaikan pelajaran kepada siswa dan membantu mereka memahami pelajaran dengan lebih baik dan menarik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dipergunakan sebagai alat perantara belajar antara siswa dan guru untuk membantu siswa dalam memperjelas materi. Yang bertujuan sebagai gaya belajar kreatif, efektif, dan menartik.

2.1.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Levie & Lents (1982) dalam (Pratiwi 2021) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

- a. fungsi atensi, yaitu fungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. fungsi afektif, yaitu lambang visual yang terlihat dari tingkat kenikmatan siswa belajar sehingga siswa dapat menggugah emosi dan sikap siswa
- c. fungsi kognitif, sebagai memperlancar pencapaian tujuan dari temuan temuan penelitian.
- d. fungsi kompensatoris, yaitu konteks yang mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat membaca

Menurut (Rahman and Zainal 2024) materi manipulatif seperti model, media, pemaparan, dan alat peraga juga memiliki fungsi dan kebermanfaatan untuk membantu siswa memahami konsep dengan memungkinkan mereka berinteraksi satu sama lain secara langsung.

Media berfungsi sebagai mengatasi keterbatasan ruang, mendorong siswa untuk belajar dengan dorongan yang kuat dari dalam (intrinsik), dan memungkinkan siswa belajar dengan ritme dan gaya mereka sendiri sehingga mereka merasa nyaman. Belajar akan lebih efektif, retensi akan meningkat, dan kreativitas siswa akan berkembang jika lingkungan belajar ini nyaman dan menyenangkan. Sebaliknya, tidak akan ada stimulus dan respon dalam proses pembelajaran jika tidak ada motivasi dan minat. Hal ini mungkin terjadi karena media tidak berfungsi untuk meningkatkan kesiapan belajar (Hasan 2021).

Menurut (Miftah dan Nur Rokhman 2022) penggunaan media dalam aktivitas pembelajaran adalah penggunaan media secara sistematis untuk membantu siswa belajar. Proses pemanfaatan media pembelajaran adalah keputusan yang dibuat oleh siswa (guru) berdasarkan desain atau RPP. Oleh karena itu, prinsip-prinsip pemanfaatan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik unik siswa. Prinsip-prinsip untuk memilih media pembelajaran yang layak adalah sebagai berikut: (1) media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran dan bahan belajar yang akan disampaikan, (2) media harus sesuai dengan perkembangan siswa, (3) media harus sesuai dengan kemampuan guru, dan (4) media harus sesuai dengan situasi dan kondisi, atau pada waktu, tempat, dan situasi yang tepat.

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran menjadi menyenangkan, (2) menjadi lebih interaktif, dan (3) ada umpan balik (feedback) yang tersedia (Amelia 2023)

Menurut (Rangkuti 2021) media berfungsi sebagai:

1. Menimbulkan motivasi siswa
2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya

Jadi, fungsi media berdasarkan menurut para ahli diatas adalah pada dasarnya media pembelajaran memiliki manfaat dapat mempermudah guru dalam mengajar, seperti dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, serta dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, serta masih banyak lagi manfaat dari media pembelajaran yang dapat ditemukan untuk kelangsungan proses belajar mengajar.

2.1.1.3 Kriteria Pemilihan Media

Media pembelajaran harus mencakup semua sumber yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan pembelajaran karena tujuh hal penting harus dipertimbangkan saat memilih media: hasil belajar yang diharapkan; kesamaan materi pelajaran; sikap antara individu; rangsangan gerak dan umpan balik; rangsangan warna; rangsangan suara; dan interaksi dengan objek nyata. Ada tujuh hal menurut (Miftah and Nur Rokhman 2022) harus dipertimbangkan saat memilih media.

Pembelajaran membutuhkan media yang tepat dan relevan. Dengan memilih media yang tepat dan relevan selama proses pembelajaran, materi akan disampaikan

sehingga siswa dapat memahaminya dengan mudah. Pembelajaran juga harus memiliki tujuan yang harus dicapai. Pembelajaran terdiri dari siswa, tujuan pembelajaran, materi, media, model, dan teknik yang digunakan (Siregar 2024).

Dalam (Komala dewi 2023) Raharjo mengatakan bahwa, karena media pengajaran semakin beragam, pemilihan media harus mempertimbangkan beberapa prinsip. (1) Menjelaskan maksud dan tujuan pemilihan media, seperti untuk hiburan, informasi umum, atau pembelajaran, dan sebagainya; (2) Memahami familiaritas dengan media, yang berarti mengetahui sifat dan karakteristik media yang akan dipilih; dan (3) Membandingkan sejumlah media karena ada beberapa pilihan yang mungkin lebih sesuai dengan tujuan pengajaran.

Pembagian kriteria pemilihan media menurut (Komala dewi 2023) dapat dibagi menjadi 3 kriteria yaitu: 1) kelayakan praktis, 2) kelayakan teknis dan 3) kelayakan biaya.

- a. Kelayakan praktis, dalam praktek pemilihan media sering dilakukan atas dasar praktis yaitu: pertama familiaritas dosen dengan jenis media, kedua ketersediaan media setempat, ketiga ketersediaan waktu untuk mempersiapkan, keempat ketersediaan sarana dan pendukung
- b. Kelayakan teknis, pemilihan harus memenuhi persyaratan kualitatif (kualitas) atau dapat tidaknya media merangsang dan mendukung proses belajar siswa. Ada dua macam kualitas yang dipertimbangkan yaitu:
 - 1) Kualitas pesan (kurikulum), dinilai menurut; pertama relevansi dengan tujuan dan sasaran belajar, kedua kejelasan struktur pengajaran, ketiga kemudahan untuk dicerna dan dipahami, keempat sistematika yang logis.

- 2) Kualitas visual, yaitu mengikuti prinsip-prinsip visualisasi, prinsip ini menjadi dasar desain atau layout visual.

2.1.2 Media Spinning Wheel

2.1.2.1 Pengertian Media *Spinning Wheel*

Media pembelajaran spinning wheel atau roda putar menurut (Ili 2021) adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam gambar di dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti disalah satu bagian gambar. Menurut (Fadilah Utami 2022) dalam Khairunisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

(Huda 2020) dalam karyanya Paul Ginnis mendefinisikan media Roda Berputar sebagai media permainan yang menuntut manfaat yang mengajak siswa untuk ikut serta memecahkan kesulitan atau tantangan dengan menggunakan roda berputar. Menurut John Dabell, media roda putar adalah media yang mengedepankan kegiatan yang memungkinkan siswa menggunakan kemampuan visualnya dalam menjawab permasalahan, dan dapat dilakukan oleh individu atau kelompok besar.

Menurut (Rahman dan Zainal 2024), penggunaan media yang tepat tentu akan membuat lingkungan dan setting belajar menjadi lebih efektif dan menghibur. Seorang guru harus inovatif dan melakukan pendekatan terhadap media pembelajaran berbasis audio, visual, dan audio visual dari berbagai sudut pandang agar siswa dapat memahami materi pelajaran yang diajarkan kepadanya.

Media *spinning wheel* (Ningsih 2023) merupakan suatu benda berbasis gambar yang diputar pada porosnya hingga berhenti pada salah satu bagian gambar,

yang di dalamnya dibagikan kartu titik (kartu materi/kartu soal) yang sesuai dengan hasil putarannya. , melibatkan siswa dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, jelas bahwa media roda putar merupakan media yang mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pemecahan masalah, yaitu berupa latihan soal dalam pembelajaran. Media ini dibuat dalam bentuk permainan. Jadi, permainan roda berputar ini mendorong siswa untuk meningkatkan pemahamannya terhadap konten.

2.1.2.2 Langkah- Langkah Penggunaan Media *Spinning Wheel*

Menurut (Khairun Nisa and Kelud 2020)

- (1) Pendidik menunjukkan media putaran roda berputar kepada siswa;
- (2) Kedua, mereka menjelaskan cara menggunakannya;
- (3) Ketiga, mereka mengundang untuk mengajukan permohonan ;
- (4) Pendidik meminta siswa lain untuk melihat bagaimana cara kerja media; dan kelima,
- (5) Guru meminta siswa sukarela untuk memutar roda yang dipegang guru dan melihat di mana roda berhenti;
- (6) Kemudian, setelah mendapatkan penjelasan tentang roda berputar, guru meminta siswa untuk memilih gambar mana yang tepat yang sesuai dengan penjelasan yang telah diberikan.
- (7) Kemudian mereka diminta untuk menjelaskan gambar mana yang mereka pilih dan alasan mengapa mereka pikir mereka memilih gambar yang sesuai dengan penjelasan yang mereka dapatkan.

- (8) Setelah semuanya selesai, guru memberikan penghargaan kepada siswa dengan bertepuk tangan.

Adapun langkah-langkah penggunaan media roda putar (St.Nurinsana 2023), diantaranya sebagai berikut:

- 1) Aim for the ideal circular board. If you wish to start playing, turn the wheel from the right side and wait for the needle to stop exactly on one of the letters.
- 2) When the revolving wheel comes to a stop and the pointer points to one of the letters, pupils are asked if it is the required letter.
- 3) When the kids have responded, they are asked to assign another buddy to take turns spinning the wheel, and so on until all of the students have spun. This medium may capture people's attention, curiosity, and incentive to study.
- 4) Make students more engaged, engaging, and understanding-focused so that the learning process is enjoyable and effective.

Menurut (Nisa, 2020) langkah-langkah dalam menggunakan media *spinning wheel* sebagai berikut:

- 1) Guru menyajikan materi pembelajaran.
- 2) Guru mengkomunikasikan isi pembelajaran kepada siswa.
- 3) Siswa dipisahkan menjadi beberapa kelompok, yang juga dapat diselesaikan secara mandiri.
- 4) Guru menggantung atau menopang media roda pemintal.
- 5) Instruktur atau siswa memutar roda pemintal hingga berhenti, dan pada saat itu penunjuk menunjuk pada bagian roda yang diinginkan. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk membacakan soal latihan di depan seluruh kelas.

- 6) Guru meminta siswa untuk menyelesaikan soal latihan pada kertas soal.
- 7) Instruktur mencatat hasil kegiatan kelompok yang diselesaikan siswa.
- 8) Instruktur akan memberikan piala kepada siswa yang memperoleh nilai tertinggi dari hasil kelompok atau individu, sesuai kesepakatan antara guru dan siswa.

Langkah-langkah pembelajaran menggunakan media *Spinning Wheel* meliputi:

- a. Siapkan kartu berwarna yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Buat media *Spinning Wheel* menggunakan triplek dan bentuk triplek menjadi bentuk lingkaran kemudian buatlah bagian-bagian sesuai jumlah kotak yang sudah disediakan dan berikanlah warna pada setiap bagian-bagian tersebut. Selanjutnya buat anak panah dari karton atau kardus sebagai pemutar pada media.
- b. Guru memberikan arahan dan penjelasan tentang media *Spinning Wheel*
- c. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari 3 siswa untuk maju kedepan untuk memainkan media *Spinning Wheel* tersebut. Setelah anak panah menuju pada sebuah warna, maka siswa tersebut mengambil kartu pertanyaan sesuai dengan warna yang didapat,
- d. Kemudian kelompok tersebut membaca dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada kartu. Jika kelompok tersebut tidak bisa menjawab pertanyaan maka kelompok lain diperbolehkan untuk membantu temannya menjawab pertanyaan tersebut.

2.1.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media *Spinning Wheel*

Manfaat ataupun kelebihan roda putar bagi anak menurut (Fadilah Utami 2022) adalah mudah digunakan; dapat melatih ingatan dan kecepatan berpikir anak, karena anak berperan langsung dalam permainan tersebut sehingga anak harus menyelesaikan tugas yang ada pada permainan media roda putar, anak lebih tertarik karena menggunakan berbagai variasi warna. Selain itu juga mengenalkan anak pada konsep angka dan berhitung pada roda dan petak-petak yang berangka; warna yang beraneka ragam pada sterofoam dan kertas origami yang digunakan, dan bentuk geometris pada bentuk persegi, persegi panjang, dan lingkaran pada media roda putar; melatih kreativitas anak; dan terdapat unsur permainan sehingga anak merasa belajar sambil bermain.

Menurut (Hasanah 2022) Kelebihan dan kelemahan dari media game *spinning wheel* sebagai berikut:

1) Kelebihan Media *Spinning Wheel*

- a) Dapat mendorong siswa berpartisipasi aktif
- b) Merupakan permainan yang menantang dan dapat membangkitkan semangat siswa.
- c) Dapat melatih kecepatan berpikir siswa
- d) Dapat melatih pemahaman dalam menyelesaikan masalah.

2) Kelemahan Media *Spinning Wheel*

- a) Membutuhkan perencanaan yang matang
- b) Pengendalian siswa agar tidak gaduh dalam proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Sari dan Supardi (2018: 243-248), kelebihan media pembelajaran roda berputar ini adalah berbentuk kartu yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang mencakup pengajaran, salah satunya permainan roda berputar antara lain hal, untuk melatih keaktifan menjawab siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, memotivasi siswa untuk menunjukkan hasil belajar yang lebih efektif, meningkatkan kemampuan siswa dalam menjelaskan atau memberikan tanggapan, pembelajaran aktif dan menyenangkan..

Menurut (Huda 2020) kelebihan dan kelemahan media putar :

1. Melibatkan siswa dalam kegiatan belajar sehingga pengetahuan benar-benar diserap dengan baik.
2. Mengajarkan siswa untuk bekerja sama.
3. Meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan meningkatkan pemahaman mereka tentang jawaban soal-soal latihan.
4. Merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang, seperti banyak game televisi, yang akrab bagi sebagian siswa dan membangkitkan semangat bagi yang lain.
5. Dapat digunakan sebagai alat yang sangat baik untuk mempersiapkan ujian.

Kelemahan media *spinning wheel*:

1. Tujuan dari media pembelajaran ini tidak dapat tercapai untuk siswa yang malas.
2. Membutuhkan manajemen waktu yang cukup.

Berdasarkan pandangan tersebut, manfaat media roda putar antara lain dapat menarik perhatian siswa, menanamkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan siswa, melatih siswa berpikir cepat, dan menyediakan lingkungan

belajar yang menyenangkan. Sedangkan media roda pemintal mempunyai kelemahan yaitu membutuhkan waktu pemutaran yang lama serta memerlukan tenaga, ruangan, dan waktu yang cukup besar.

2.1.2.4 Langkah-Langkah Membuat Media *Spinning Wheel*

Menurut (Ningsih 2023) langkah-langkah pembuatan media *Spinning Wheel* sebagai berikut:

- 1) Siapkan tripleks, balok, paku, baut, kardus, bearing/ laker, kertas berwarna dan lem
- 2) Buatlah kartu pertanyaan dengan warna yang berbeda yang berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi
- 3) Bentuklah tripleks menjadi bentuk lingkaran dan buatlah bagian-bagian sesuai dengan kotak pertanyaan yang telah disediakan lalu berilah warna pada setiap bagian.
- 4) Pasang balok panjang sebagai penyangga tripleks dan balok persegi sebagai kaki penyangga
- 5) Lalu pasanglah baut dan bearing/laker tripleks ke penyangga agar media mudah untuk di putar
- 6) Selanjutnya buatlah anak panah dari kardus sebagai pemutar pada media



Gambar 2.1 Desain Media *Spinning Wheel*

Adapun cara membuat media *spinning wheel* menurut (St.Nurinsana 2023) sebagai berikut:

- a. Cetak atau potong styrofoam agar berbentuk bulat.
- b. Lapis sisi belakang dengan kardus agar tidak terlalu ringan.
- c. Kemudian tempelkan solatif pada bagian pinggir-pinggir bulatan styrofoam dan kardus agar teratur.
- d. Setelah itu gunakan pensil dan penggaris untuk mengukur diameter dan jari-jari agar dapat menemukan titik tengahnya, jika sudah menemukan titik tengahnya lubangi dengan menggunakan paku.
- e. Ambil kertas hvs lalu gulung-gulung kecil yang berfungsi sebagai batang tengah jarum,
- f. Kemudian tempelkan sebagian kertas di bagian bawah sebagai penganjal media.
- g. Pasang batangan kertas di tengah-tengah lubang, buatlah lagi kertas di bagian atas sebagai penyeimbang jarum.

- h. Tempelkan jarum pada bagian atas kertas dan gunting kertas persegi empat untuk ditempelkan ke bagian bawah spinner.
- i. Kemudian dasar atau atas media yang akan digunakan tersebut digaris dengan membagi menjadi dua puluh enam (26) bagian. Menggunakan pensil, spidol, dan mistar.
- j. Gunting dengan rapi huruf-huruf yang telah dicetak (printout).

Selanjutnya pada bagian yang telah digaris tempelkan huruf abjad/alfabet yang sudah digunting rapi.

- a. Lem huruf pada papan roda putar sampai semua huruf kebagian dan meletakkan posisi huruf masing-masing sesuai dengan urutannya.
- b. Pasang spinner untuk putarannya menggunakan lem sampai benar-benar merekat.
- c. Terakhir tempelkan kardus sebagai pengaman atau lapisan kaki media agar penggunaan media roda putar aman.

2.1.3 Keaktifan Belajar

2.1.3.1 Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan siswa dalam belajar adalah kunci. Siswa memiliki kemampuan untuk memperoleh pengetahuan tentang masalah atau situasi apa pun yang mereka temui selama pembelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "aktif" berarti "giat" dalam arti bekerja atau berusaha. Keaktifan adalah ketika siswa aktif. Nana Sudjana dalam (Sianturi 2023) mengatakan bahwa keaktifan siswa dapat dilihat dengan ikut serta dalam menyelesaikan tugas belajar, ikut serta memecahkan masalah, bertanya kepada guru atau siswa lain jika mereka tidak memahami

masalah, tidak mengerti dan mencoba menemukan informasi lain untuk memecahkan masalah, dan menilai kemampuan mereka sendiri dan hasil yang mereka capai.

Keterlibatan siswa secara aktif adalah proses yang sangat berpengaruh pada perkembangan berpikir, emosi, dan social. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan keaktifan belajar membuat siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan minat siswa, membangkitkan motivasi siswa serta menggunakan media pembelajaran yang tepat kepada siswa. (Wibowo 2016)

2.1.3.2 Indikator Keaktifan Belajar Siswa

Indikator keaktifan belajar menurut (Sudjana 2016) dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

1. Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa turut serta melaksanakan tugas belajarnya,
2. Siswa mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran,
3. Siswa mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan,
4. Siswa mau berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya,
5. Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru,
6. Siswa mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya,
7. Siswa berlatih memecahkan soal atau masalah, dan

Sedangkan menurut (Rikawati and Sitinjak 2020) indikator keaktifan belajar siswa sebagai berikut :

1. Peserta didik bersemangat dalam menjalankan pembelajaran
2. Berani mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran berlangsung
3. Berani menjawab pertanyaan
4. Berani mempresentasikan hasil pemikiran
5. Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran.

Berdasarkan indikator diatas penulis memilih untuk menggunakan indikator keaktifan belajar siswa sebagaimana yang dijelaskan Rikawati dkk.

2.1.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa

Menurut Moh. Uzer Usman (2009:26-27) dalam (Wibowo 2016), beberapa kegiatan guru yang dapat mempengaruhi keaktifan siswa adalah sebagai berikut: 1) Memberikan motivasi atau menarik perhatian siswa sehingga mereka berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran; 2) Menjelaskan tujuan instruksional (kemampuan dasar yang dibutuhkan siswa); 3) Mengingatkan siswa pada kompetensi belajar; 4) Memberikan stimulus (masalah, topik, dan konsep yang akan dipelajari); dan 5) Memberikan Arah. Saat belajar, keterlibatan dan keaktifan siswa dapat ditingkatkan.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar menurut Gagne (Martinis, 2013: 84) dalam (Prasetyo and Abduh 2021) diantaranya:

1. memberikan dorongan atau menarik perhatian siswa,
2. menjelaskan tujuan intruksional (kemampuan dasar kepada siswa),
3. mengingatkan kompetensi belajar kepada siswa, memberikan stimulus (masalah, topik dan konsep yang akan dipelajari),
4. memberi petunjuk kepada siswa cara mempelajarinya,

5. memunculkan aktivitas, partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, memberi umpan balik (feed back), melakukan tes singkat diakhir pembelajaran,
6. menyimpulkan setiap materi yang di sampaikan di akhir pembelajaran.

(Hutasoit 2023) menjelaskan bahwa faktor internal dan eksternal mempengaruhi keaktifan siswa. Faktor internal mencakup hal-hal seperti kondisi fisik dan kebugaran fisik, sedangkan faktor psikologis mencakup hal-hal seperti ingatan, perhatian, dan tanggapan. Faktor eksternal terdiri dari yang sosial dan nonsosial. Faktor sosial termasuk guru dan teman sebaya, sedangkan yang nonsosial termasuk tempat dan fasilitas. Kondisi fisik dan jasmani sangat mempengaruhi keaktifan siswa. Siswa yang memiliki tubuh yang sehat dan panca indra yang sempurna akan lebih mudah menerima pelajaran dan menjadi lebih aktif di kelas. Faktor eksternal yang dikelola dengan baik akan mendukung proses pembelajaran.

2.1.3.4 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu pengetahuan alam menurut (Sakila 2023) adalah Ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup dan semua tentang proses kehidupannya. Ilmu alama adalah ilmu yang mempelajari rahasia dan gejala alam, termasuk asal mula alam semesta dengan segala isinya, serta proses, mekanisme, sifat benda, dan peristiwa yang terjadi. Ilmu alamiah juga dikenal sebagai ilmu pengetahuan alam, atau sering disebut ilmu pengetahuan alam. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berasal dari pengetahuan yang diperoleh dari alam semesta ini. IPA adalah tubuh pengetahuan yang berasal dari proses penelitian yang terus menerus yang dilakukan oleh orang-orang yang bergerak dibidang ilmu pengetahuan.

Mengingat betapa pentingnya pembelajaran IPA, menurut pendapat (Nurhayati 2022) guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Pembelajaran IPA di SD/MI sangat penting untuk pembelajaran IPA di tingkat selanjutnya karena pengetahuan awal siswa sangat berpengaruh pada minat belajar mereka. Dengan kata lain, jika minat belajar IPA siswa rendah saat mereka berada di SD/MI, kemungkinan besar minat belajar tersebut juga akan muncul saat mereka pergi ke sekolah yang lebih tinggi.

(Dewanto 2021) IPA adalah bagaimana bertanya dan mencari jawaban mengenai alam semesta fisik, rasa ingin tahu atas pertanyaan guru . Selanjutnya menurut (Wijayanti 2023) tujuannya mata Pelajaran IPA untuk membangun literasi sains yang memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP.

Pembelajaran IPA menekankan pengalaman langsung untuk membangun keterampilan yang memungkinkan siswa memahami alam sekitar. Dalam proses ini, siswa diberi tugas untuk membuat proyek yang mengacu pada apa yang telah mereka pelajari, yang akan membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam (Fahrezi 2020)

2.2 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini digunakan sebagai acuan atau landasan sebagai berikut:

1. (Ili 2021) dalam penelitiannya yang berjudul ” Penerapan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”

berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat ditarik kesimpulan hasil belajar siswa masih kurang memuaskan khususnya pada muatan bahasa Indonesia di sekolah dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penelitian ini yang memiliki tujuan untuk mengukur hasil belajar muatan bahasa Indonesia pada tema lingkungan sahabat menggunakan media spinning wheel kelas V SDN 001 Samarinda Ulu. Subjek penelitian adalah siswa kelas V yang berjumlah 30 siswa. Penelitian ini telah dilaksanakan sebanyak dua siklus. Tahap pelaksanaan setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Adapun hasil akhir dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Pada siklus I hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 69,5 dengan presentase ketuntasan 60% dan presentase tidak tuntas yaitu 40%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar siswa dengan nilai tes rata-rata 81,3 meningkat dengan presentase ketuntasan 86,7% dan presentase tidak tuntas 13,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media spinning wheel dapat meningkatkan hasil belajar muatan bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat siswa kelas V SDN 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2019/2020.

2. (Maulidina 2023) dalam penelitiannya yang berjudul " Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Ii Sdn 2 Gagakan" berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat ditarik kesimpulan penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan jenis metode true eksperimental Design dengan jenis penelitian Posstest Only Control Design. Populasi dalam penelitian ini

berjumlah 60 siswa dan terpilihlah 40 siswa sebagai sampel penelitian (grup A dan B). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data hasil belajar menggunakan teknik tes (posttest). Uji Prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik yang ditunjukkan dengan $T_{\text{(hitung)}} = 8,5038$ dan $T_{\text{(tabel)}} = 1,685$ dengan kriteria pengujian $T_{\text{(hitung)}} = 8,5038 > T_{\text{(tabel)}} = 1,685$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media Spinning Wheel terhadap Hasil belajar tematik siswa kelas II SDN 2 Gagakan

3. (Ningsih 2023) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Spinning Wheel Terhadap keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan" berdasarkan hasil penelitiannya maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan pada penggunaan media pembelajaran spinning wheel dan tanpa media pembelajaran spinning wheel ini dibuktikan oleh hasil Nilai signifikan (2-tailed) $0,009 < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Kemudian $t_{\text{hitung}} = 2,828 > t_{\text{tabel}} = 1,701$. Maka kesimpulan dari pengujian hipotesis adalah H_a diterima dan H_0 ditolak. Adanya pengaruh media pembelajaran berbasis spinning wheel terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan.

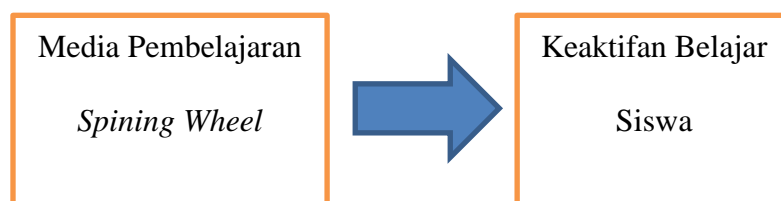
2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Sugiono (2019), kerangka berfikir merujuk pada suatu model konseptual yang mengilustrasikan bagaimana teori terkait dengan berbagai aspek yang telah diidentifikasi. Sebagai dasar pemikiran dari penelitian, kerangka berfikir disusun berdasarkan sintesis dari fakta-fakta observasi, dan telaah kepustakaan. Kerangka berfikir ini mencakup teori, dalil, serta konsep-konsep yang menjadi landasan dalam penelitian, menjelaskan hubungan dan interaksi variable. Riduan (2011), biasanya, kerangka berfikir dapat disajikan dalam bentuk bagan untuk menggambarkan alur pemikiran peneliti serta ketertarikan antar variable yang diteliti. dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang mengilustrasikan keterkaitan antara teori dengan aspek-aspek yang telah diidentifikasi dalam penelitian.

Kerangka berpikir ini bertujuan untuk menjelaskan hubungan dan interaksi antar variabel yang diteliti. Berdasarkan teori diatas, maka kerangka berfikir dalam penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.2

Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Abdullah (2015) mengungkapkan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya melalui penelitian. Menurut Creswell & Creswell (2018), hipotesis adalah suatu pernyataan formal yang menggambarkan hubungan yang diharapkan antara variabel independen dan variabel dependen. Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis terdiri dari beberapa komponen penting, yaitu dugaan sementara, hubungan antar variabel, dan pengujian kebenaran.

1. (H_0): tidak ada pengaruh dalam penggunaan media *Spinning Wheel* terhadap keaktifan belajar siswa pada siswa kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung
2. (H_a) : adanya pengaruh dalam penggunaan media *Spinning Wheel* terhadap keaktifan siswa di kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut (Sugiyono, 2018) Metode kuantitatif, berbasis positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian dan menganalisis data secara kuantitatif atau statistik untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah dibuat.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SDS Al Hidayah, Jl. Sosro No 15, Kelurahan Bantan, Kecamatan Medan Tembung, Provinsi Sumatera Utara

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun 2024. Mei-Juli 2024

Tabel 3.1

Rencana Pelaksanaan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Bulan										
		Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Agust	
1	Pengajuan Judul											
2	Observasi Awal											
3	Penyusunan Proposal											
4	Acc Proposal											
5	Seminar Proposal											
6	Pelaksanaa Penelitian											
7	Sidang Meja Hijau											

3.3 Populasi, dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi menurut (Sugiyono, 2018:130) merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek atau objek yang memiliki kuantitas dan fitur tertentu yang dapat dipelajari oleh peneliti sebelum membuat kesimpulan. Adapun yang menjadi populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung, yang berjumlah 4 kelas.

Tabel 3.2

Populasi Penelitian

No	Kelas	L	P	Jumlah
1	V.1	12	8	20
2	V.2	12	10	22
3	V.3	13	12	25
4	V.4	8	14	22
Jumlah				89 siswa

L = laki-laki

P = perempuan

3.3.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2018) Sampel merupakan sebagian anggota dengan karakteristik yang mewakili populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan Teknik *Non Probability Sampling*, atau sampling jenuh. Berdasarkan uraian di atas, maka pada penelitian ini peneliti mengambil sampel dari populasi yaitu siswa kelas V B SDS AL-Hidayah Medan Tembung yang berjumlah sebanyak 22 siswa. Terdapat beberapa pertimbangan dan percobaan yang mendorong peneliti untuk mengambil kelas tersebut, hal ini melalui observasi awal yang menunjukkan bahwa kelas lain yang menjadi populasi memiliki keaktifan yang baik serta terdapat

beberapa hal lain yang menjadikan beberapa kelas lainnya tidak layak untuk dijadikan sampel dalam penelitian.

3.4 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

3.4.1 Varibael Penelitian

Terdapat dua variable yang diteliti dalam penelitian ini yaitu terdiri dari variable independen (variable bebas) dan variable dependen (variable terikat) yaitu:

1. Variabel Independen (X)

Menurut Sugiono (2014:61), variabel independen, atau yang juga dikenal sebagai variabel bebas, adalah variabel yang memiliki pengaruh atau menyebabkan munculnya variabel dependen. Adapun variable independen (variable bebas) pada penelitian ini yaitu penggunaan *Spinning Wheel*.

2. Variabel Dependen (Y)

Menurut Sugiono (2014:62), variabel dependen, atau yang juga dikenal sebagai variabel terikat, adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi hasil dari adanya variabel independen. Adapun variable dependen (variable terikat) pada penelitian ini yaitu keaktifan belajar siswa di kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung.

3.4.2 Definisi Operasional Penelitian

Untuk menghindari kesalahan dalam mengarahkan penelitian ini untuk mencapai tujuan maka dapat dilihat penjelasan mengenai definisi operasional sebagai berikut:

1. Media Spinning Wheel adalah suatu media pembelajaran aktif dengan objek berbentuk gambar yang diputar yang bergerak berdasarkan porosnya hingga berhenti di salah satu bagian gambar. Siswa harus berpartisipasi dalam aktivitas ini, sedangkan guru hanya membantu mereka mengarahkan. Siswa berkonsentrasi untuk menjawab pertanyaan yang sudah disediakan di dalam kertas atau kartu secara mandiri. Jika salah satu siswa tidak dapat menjawab pertanyaan, siswa lain akan berani menjawab dengan berani, dan fokus akan diberikan kepada siswa yang kurang memahami materi untuk mengajukan pertanyaan kepada guru.
2. Keaktifan belajar siswa adalah melakukan proses belajar mengajar siswa menggunakan seluruh kemampuan dasar yang dimilikinya sebagai dasar untuk melakukan berbagai kegiatan dalam belajar. Keaktifan belajar ditandai oleh adanya keterlibatan secara optimal, baik intelektual, emosi dan fisik.

3.5 Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Definisi instrumen penelitian adalah alat-alat yang akan digunakan untuk mengumpulkan data instrumen penelitian ini dapat berupa kuesioner, formulir observasi, formulir-formulir lain yang berkaitan dengan pencatatan data dan sebagainya (Notoatmodjo, 2010). Instrumen disusun berdasarkan operasionalisasi variabel yang telah dibuat dengan disusun berdasarkan skala yang sesuai (Indrawan

& Yaniawati, 2016. hall 112). Adapun teknik yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

3.5.1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila digunakan dengan teknik yang lain. Observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam lainnya. (Sugiyono 2018) juga menggambarkan observasi sebagai proses yang terstruktur untuk memperoleh data berdasarkan fakta tentang realitas yang diperoleh melalui pengamatan

Dari uraian tersebut dapat di simpulkan bahwa observasi merupakan proses terstruktur untuk mengumpulkan data yang berdasarkan fakta mengenai realitas, dengan demikian observasi menjadi metode yang sangat penting dalam menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang berbagai bidang ilmu pengetahuan.

Tabel 3.3

Kisi-kisi Observasi Penelitian

No	Indikator	Butir Pertanyaan	Jumlah
1	Peserta didik bersemangat dalam menjalankan pembelajaran	1,2,3,4,5	5
2	Berani mengajukan pertanyaan ketika pembelajaran beralngsung	6,7,8,9,	4

3	Berani Menjawab pertanyaan	10,11,12,13	4
4	Berani mempresentasikan hasil pemikiran didepan kelas	14,15,16,17	4
5	Berusaha mencari solusi permasalahan dalam pembelajaran	18,19,20,	3
Total		20	20

Sumber (Rikawati and Sitinjak 2020)

Dari kisi kisi observasi keaktifan belajar tersebut kemudian dibuat butir pernyataan. Butir soal nomor 1 s.d 20 merupakan pernyataan tertutup .setiap butir pernyataan tertutup akan diberi skor . Skor adalah jumlah butir yang dijawab benar. Perhitungan skor dengan cara ini adalah menjumlahkan seluruh respons siswa pada satu tes. Namun, bila tidak dinyatakan secara khusus maka bobot skor tunggal itu dianggap sama.penskoran butir pernyataan ini dilakukan sesuai dengan pedoman penskoran yang dinyatakan dalam tabel berikut:

Tabel 3.4 Skala Likert

Skala	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Sumber : (Najib 2022)

3.6 Teknik analisis data

Teknik analisis data adalah proses mengolah data yang sudah terkumpul dari responden yang berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian.

3.6.1 Validitas Experts Judgement

Uji validitas adalah suatu uji yang memiliki fungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut atau instrument yang kita gunakan valid atau tidak valid (Lestari 2020) untuk mengukur validitas pada penelitian ini penulis menggunakan *Experts Judgement* (uji ahli), yaitu 1 dosen FKIP Umsu dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrument observasi yang telah di susun oleh peneliti, pengujian validitas isi instrumen dengan cara *Experts Judgement* adalah melalui menelaah kisi-kisi terutama kesesuaian dengan tujuan penelitian dan butir butir pertanyaan (Ekawati 2019). setelah dilakukan *Experts Judgement* maka dilakukan pengujian instrument bukan pada sampel penelitian. untuk menguji validitas butir butir instrument lebih lanjut, setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diujicobakan. adapun instrument yang divalidasi pada penelitian ini adalah observasi keaktifan belajar siswa. Berikut skala penilaian *Validitas Expert Judgement* sesuai dengan rentang indeks validitas menurut (Pradana and Mawardi 2021):

No.	Interval	Kategori
1.	81-100%	Sangat tinggi
2.	61-81%	Tinggi
3.	41-60%	Cukup
4.	21-40%	Rendah
5.	0-20%	Sangat rendah

Sumber: (Pradana and Mawardi 2021)

3.6.2 Uji Hipotesis

Uji hipotesis adalah metode statistik yang digunakan untuk menguji apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua kelompok pada suatu populasi. Dasar pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan :

1. Jika nilai signifikan (sig) $< 0,05$, maka ada pengaruh variable bebas (X) terhadap variabel terikat (Y) atau hipotesis diterima.
2. Jika nilai signifikan (sig) $> 0,05$, maka tidak ada pengaruh variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y) atau hipotesis ditolak.

Dasar pengambilan keputusan berdasarkan perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel :

1. Jika nilai t hitung $> t$ table, maka ada pengaruh variabel bebas (X) terhadap variable terikat (Y) atau hipotesis diterima.
2. Jika nilai t hitung $< t$ table, maka tidak ada pengaruh variable bebas (X) terhadap variable terikat (Y) atau hipotesis ditolak

Berikut langkah-langkah pengujian menggunakan IBM SPSS Statistic versi 24 untuk Uji Hipotesis, sebagai berikut:

1. Aktifkan program SPSS-klik *analyze – comparemeans - paired sample test*
2. Memilih variabel yang akan diuji pada kotak “test variabel”
3. Klik Ok.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung” ini memiliki tujuan untuk mengetahui keaktifan belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Spinning Wheel*. Penelitian ini diawali dengan kegiatan wawancara dan observasi awal di SDS Al-Hidayah Tembung khususnya di kelas V. Peneliti melihat adanya perilaku siswa yang kurang bersemangat dan tidak aktif dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Diketahui bahwa pembelajaran di kelas masih jarang menggunakan model pembelajaran maupun media pembelajaran. Sehingga pembelajaran di kelas terkesan monoton, dan hanya berpusat pada guru. Hal ini tentunya membuat peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yaitu melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih peneliti dan cukup efektif untuk digunakan adalah *Spinning Wheel*.

Variabel bebas (X) dari penelitian ini adalah Media *Spinning Wheel*, sedangkan variabel terikatnya (Y) adalah Keaktifan Belajar Siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V yang berjumlah sebanyak 22 siswa. Sampel dalam

penelitian juga kelas yang menjadi populasi. Instrument penelitian yang digunakan adalah lembar observasi.

Lembar observasi yang digunakan untuk menilai keaktifan siswa sebelumnya divalidasi terlebih dahulu kepada validator ahli (*Expert Judgement*). Dosen ahli yang ditunjuk untuk memberikan validasi terhadap instrument lembar observasi ini adalah Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil validasi oleh validator, diperoleh nilai sebesar 100% dengan kategori layak digunakan tanpa revisi. Validasi ini dilakukan pada bulan Mei 2024.

Pada tahap berikutnya, lembar observasi yang telah divalidasi akan digunakan untuk menilai keaktifan belajar siswa dengan melakukan pengamatan menggunakan observasi sebelum diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*, kemudian untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan, siswa kembali diamati dengan observasi sesudah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*. Hasil dari perolehan nilai sebelum dan sesudah observasi siswa tersebut selanjutnya akan diuji menggunakan Uji Hipotesis Paired Sample T-Test untuk mengetahui hasil dari dugaan hipotesis awal.

4.1.1 Pengujian Persyaratan Data

1. Uji Validitas (Expert Judgement)

Uji validitas bertujuan untuk menilai ketepatan suatu alat ukur dalam menangkap hasil pengukuran yang dimaksudkan (Rosita, Hidayat, and Yuliani 2021). Uji validitas memerlukan pemahaman yang baik tentang peristiwa dunia nyata, objektivitas, kesimpulan, realisme, dan data numerik. Dalam penelitian ini, peneliti

melakukan uji validitas Expert Judgement sebagai bentuk penilaian apakah instrumen layak untuk digunakan atau tidak. Validator yang diunjuk sebagai pemberi validasi dalam instrumen yang peneliti gunakan adalah Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil yang diperoleh dari uji validitas yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Keterangan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Persentase kelayakan

F : Total skor kriteria

N :Skor tertinggi

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{20}{20} \times 100\%$$

$$P = 100 \%$$

Tabel 4. 1 Hasil Uji Valditas (*Expert Judgement*)

Validator	Total	Presentase	Kriteria	Keterangan
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd	100	100%	Layak	Tidak Perlu Direvisi

Dari hasil persentase kelayakan 5 butir pernyataan pada lembar Observasi siswa didapatkan hasil 100%, hal ini bermakna bahwa instrument penelitian sangat layak digunakan tanpa perlu direvisi.

2. Hasil Pengumpulan Data Penelitian

Pengumpulan data penelitian dilakukan berdasarkan dua cara, yakni melalui observasi yang dilakukan sebelum siswa diberikan perlakuan, kemudian

menggunakan observasi ditinjau dari perilaku dan keaktifan siswa sesudah mendapatkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran *Spinning Wheel*.

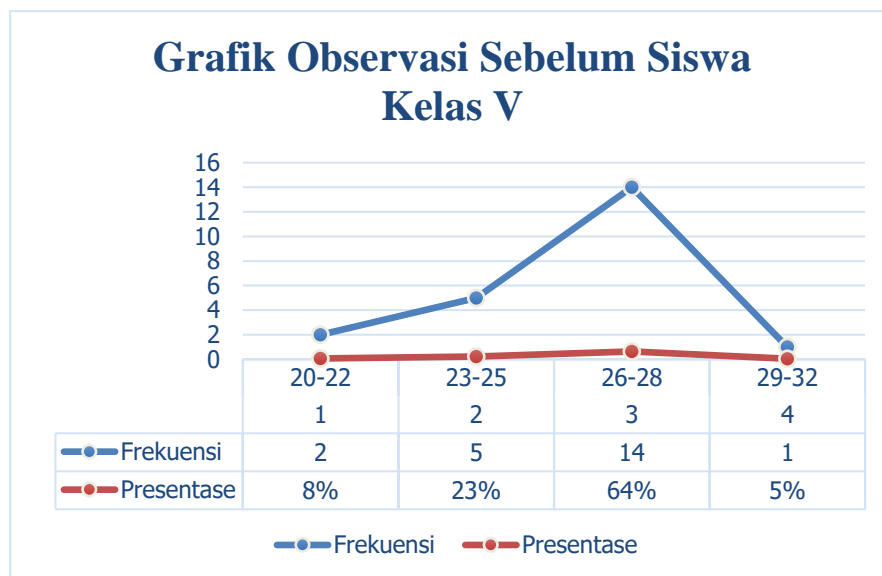
a. Hasil Pengumpulan Skor Observasi Siswa Kelas V Sebelum Diberi Perlakuan

Data yang dikumpulkan melalui penilaian lembar observasi dengan skala 1-4, dan 20 butir pertanyaan. Hasil dari penilaian tersebut dikelompokkan menjadi data kelompok yang disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4. 2 Data Kelompok Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan

No	Skor	Frekuensi	Presentase
1	20-22	2	8%
2	23-25	5	23%
3	26-28	14	64%
4	29-32	1	5%
Jumlah		22	100%
Skor Rata-rata		25,68	
Skor Minimum		20	
Skor Maksimum		30	

Berdasarkan tabel data kelompok diatas, diketahui bahwa perolehan hasil observasi siswa yang ditinjau sebelum siswa mendapatkan perlakuan masih tergolong rendah. Perolehan skor dengan skala 1-4 pada observasi sebelum perlakuan, siswa mendapati rata-rata 26,68. Berikut grafik dari perolehan observasi sebelum siswa kelas V:



Gambar 4. 1 Grafik Observasi Sebelum Siswa Kelas V

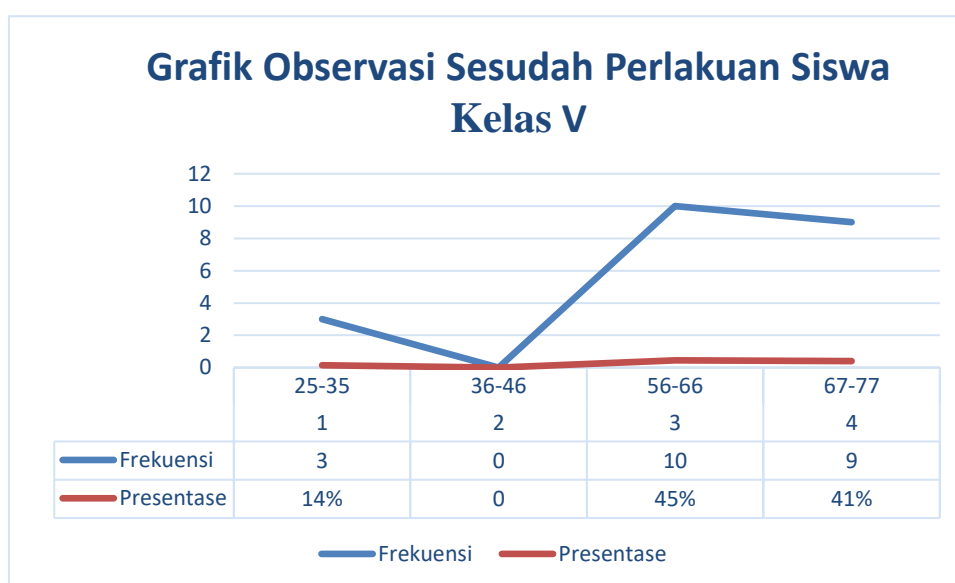
b. Hasil Pengumpulan Data Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan

Data yang dikumpulkan melalui penilaian lembar observasi dengan skala 1-4, dan 20 butir pertanyaan. Hasil dari penilaian tersebut dikelompokkan menjadi data kelompok yang disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4. 3 Data Kelompok Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan

No	Skor	Frekuensi	Presentase
1	25-35	3	14%
2	36-46	-	-
3	56-66	10	45%
4	67-77	9	41%
Jumlah		22	100%
Skor Rata-rata		60,05	
Skor Minimum		25	
Skor Maksimum		77	

Berdasarkan perolehan data yang telah disajikan dalam bentuk data kelompok diatas, dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan rata-rata hasil penilaian lembar observasi di kelas V. Observasi dilakukan setelah siswa mendapati perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *spinning wheel*. Perolehan skor rata-rata meningkat menjadi 60,05. Berikut grafik dari perolehan observasi sesudah siswa kelas V:



Gambar 4. 2 Grafik Observasi Sesudah Perlakuan Siswa Kelas V

3. Uji Hipotesis (*Paired Sample T-Test*)

Untuk menguji adanya pengaruh yang signifikan antara variabel X (Media Pembelajaran *Spinning Wheel*) dengan variabel Y (Keaktifan Belajar Siswa), peneliti menggunakan uji hipotesis *Paired Sample T-Test* SPSS 24.0 *for windows*. Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan perolehan skor observasi siswa sebelum diberi perlakuan dengan perolehan skor observasi siswa setelah diberi perlakuan. Adapun dasar pengambilan keputusan pada uji hipotesis ini adalah:

- a. Jika nilai signifikansi kurang dari ($<0,05$), maka Terdapat Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung,
- b. Jika nilai signifikansi lebih dari ($>0,05$), maka Tidak Terdapat Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung.

Tabel 4. 4 Uji Hipotesis Paired Sample Test

		Paired Samples Test							
				Paired Differences					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Pre Test Siswa - Hasil Post Test Siswa	-34.364	15.211	3.243	-41.108	-27.619	-10.596	21	.000

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

4.2.1 Keaktifan Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Media Spinning Wheel di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

Keaktifan belajar siswa sebelum menggunakan media spinning wheel tergolong cukup rendah, hal tersebut ditinjau dari perolehan skor observasi yang dilakukan pada siswa sebelum mereka mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media spinning wheel. Diketahui bahwa perolehan skor hanya berkisar pada rata-rata 25,68 dengan jumlah sampel sebanyak 22 siswa. Penilaian dilakukan dengan lembar observasi pada skala 1 hingga 4. Perolehan skor minimum sebesar 20, sedangkan skor maximum sebesar 30. Hal tersebut menunjukkan bahwa hanya berkisar 5% siswa yang memiliki keaktifan belajar yang baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa

kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung belum cukup baik ketika melaksanakan pembelajaran tanpa bantuan media.

4.2.2 Keaktifan Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Media *Spinning Wheel* di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

Keaktifan belajar siswa ditinjau meningkat secara signifikan sesudah menggunakan media *spinning wheel*, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan skor rata-rata observasi siswa sesudah mendapat perlakuan menjadi 60,05, dengan skor minimum sebesar 25, dan skor maksimum sebesar 77. Hal ini juga diperkuat dengan perolehan skor terendah hanya berkisar 14% dari seluruh sampel yang berjumlah 22 siswa. Dengan demikian maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa keaktifan belajar siswa kelas V SDS Al-Hidayah Tembung meningkat sesudah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media *spinning wheel*.

4.2.3 Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

Penelitian dengan judul Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung ini merupakan penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, dengan tujuan penelitian adalah mengetahui pengaruh antara variabel X (*Media Spinning Wheel*) dengan variabel Y (Keaktifan Belajar Siswa). Penelitian ini diawali dengan dilakukannya observasi awal oleh peneliti di kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung, terlihat bahwa pembelajaran di kelas sangatlah monoton dan berpusat pada guru. Pembelajaran di kelas juga menunjukkan perilaku siswa yang kurang aktif dan bersemangat.

Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan mengangkat Media Pembelajaran *Spinning Wheel* sebagai variabel bebas nya.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan uji validasi (*Expert Judgement*) terhadap instrumen yang akan digunakan kepada dosen ahli. Setelah memperoleh hasil yang dikatakan valid / layak untuk digunakan, kemudian peneliti menjadikan instrumen berupa lembar observasi tersebut untuk meninjau perilaku keaktifan siswa. Dengan rangkaian observasi sebelum untuk meninjau perilaku sebelum diberikannya perlakuan, dan observasi sesudah untuk meninjau perilaku setelah diberikannya perlakuan.

Perolehan skor observasi sebelum siswa bernilai rata-rata 25,68, kemudian rata-rata tersebut meningkat setelah siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* menjadi 60,05. Hal ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* terhadap keaktifan belajar siswa.

Hal tersebut juga didukung dengan adanya perolehan hasil uji hipotesis yang dilakukan peneliti dengan menggunakan SPSS 24.0 *For Windows*. Di mana pengujian menggunakan Uji *Paired Sample Test*, karena hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel dalam penelitian. Hasil menunjukkan bahwa perolehan skor sig. (*2-Tailed*) sebesar 0,000. Perolehan skor tersebut dinyatakan lebih kecil dari ($<0,05$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan demikian maka dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung,

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam penelitian ini antara lain:

1. Keaktifan belajar siswa kelas V SDS Al-Hidayah Medan masih tergolong rendah saat sebelum digunakannya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Hal ini diketahui berdasarkan observasi awal peneliti di kelas, yang memperlihatkan perilaku siswa yang kurang bersemangat dan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Diawal sebelum diberikan perlakuan, peneliti meninjau perilaku siswa menggunakan observasi dengan butir pernyataan 1 sampai 20 pada skala 1-4. Rata-rata yang diperoleh pada hasil tersebut adalah 25,68.
2. Keaktifan belajar siswa kelas V SDS Al-Hidayah Medan mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan media *Spinning Wheel* dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa yang menjadi aktif dan tangkap, serta didukung dengan adanya peningkatan penilaian observasi sesudah diberi perlakuan dengan rata-rata 60,05.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata siswa dari observasi sebelum ke observasi sesudah. Pengaruh ini juga ditunjukkan dengan pengujian hipotesis menggunakan Uji *Paired Sample*

Test, dengan perolehan nilai Sig. 0,000. Di mana perolehan nilai tersebut lebih kecil dari ($<0,05$). Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa Media *Spinning Wheel* berpengaruh positif terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SD Swasta Al-Hidayah Medan Tembung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang telah diperoleh, maka beberapa saran yang dapat diberikan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk pihak sekolah dan guru, agar lebih memperhatikan kebutuhan siswa dengan memenuhi perangkat ajar yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran dan media pembelajaran yang efektif akan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan maupun hasil belajar siswa. Sehingga pembelajaran yang berlangsung akan memperoleh hasil yang maksimal
2. Untuk penelitian selanjutnya, agar mengembangkan kembali penelitian yang sudah ada dengan memerhatikan aspek-aspek pengembangan dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, Chairunnisa. 2023. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MAGIC CARD TERHADAP KEMAMPUAN KERJASAMA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS VI MIS AL- MA ' RUF." *Genederang Asa: Journal Of Primary Education* 4(2):11–18.
- Dewanto, Ignatius Joko, Sholeh Hidayat, and Dodi Sukmayadi. 2021. "Pengembangan Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sd." *Jurnal Muara Pendidikan* 6(1):76–89. doi: 10.52060/mp.v6i1.490.
- Ekawati, Dita. 2019. "Pengembangan Model Pembelajaran Savi (Somatis, Auditoris, Visual Intelektual) Bermedia Video Pada Pembelajaran Drama Kelas VIII A SMP 1 Menganti, Gresik Tahun Ajaran 2018/2019." *Bapala* 5(2):18.
- Fadilah Utami, Adila Setyaningsih, Ambar Rita, Pirasintiya, Aghnaita, and Saudah. 2022. "Pelatihan Pembuatan Media Roda Berputar Di Paud Islam Terpadu As-Subhan." *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 4(2):235–40. doi: 10.33830/diseminasiabdimas.v4i2.2959.
- Fahrezi, Iszur, Mohammad Taufiq, Akhwani Akhwani, and Nafia'ah Nafia'ah. 2020. "Meta-Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3(3):408. doi: 10.23887/jippg.v3i3.28081.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrin. 2021. *Media Pembelajaran*.
- Hasanah, Firdatul. 2022. "Pengembangan Game Media Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas VII SMP / MTs Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu KEGURUAN JUNI 2022 PENGEMBANGAN GAME SPINNING WHEEL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA PADA MA."
- Huda, Nisa Fahmi. 2020. "Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawa'id Nahwu." *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* 4(2):155–74. doi: 10.32699/liar.v4i2.1495.
- Hutasoit, Martha Ferisay, Oktober Tua Aritong, Ronny Simatupang, A. S. Betty, and Sandy Ariawan. 2023. "Pengaruh Penerapan Model Take And Give Terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pagaran Kabupaten Tapanuli Utara Tahun Pelajaran 2023 / 2024." *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama Dan Filsafat* 1(4):72–83.
- Ili, La, Gusti Handayani, and Nanda Saputra. 2021. "Penerapan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Aquinas* 4(1):83–90. doi: 10.54367/aquinas.v4i1.990.
- Khaerudin. 2016. "Teknik Penskoran Tes Obyektif Model Pilihan Ganda." *Jurnal Madaniyah* 2(XI):185–204.
- Khairun Nisa, Elsara, and Jalan Kelud. 2020. "Penerapan Media Putar Roda Pada Pembelajaran Menulis Puisi Dengan Landasan Epistemologi. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES."

- Komala dewi, Zulfa. 2023. "Pemilihan Media Pembelajaran Dan Implementasinya Dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Ypair* 1(2):54–62.
- Lestari, Nia Fuji. 2020. "JPdK Volume 1 Nomor 2 Tahun 2020 Halaman 105-109 JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING Research & Learning in Faculty of Education JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING VOLUME 1 NOMOR 2 TAHUN 2020 JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING VOLUME 1 NOMOR 2 TAHUN 2020." *JURNAL PENDIDIKAN Dan KONSELING* 1(2):105–9.
- Maulidina, Annisa, Hartini, Widyaningrum, and Heny Kusuma. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas Ii Sdn 2 Gagakan." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 4:1–14.
- Miftah, Mohamad, and Nur Rokhman. 2022. "Kriteria Pemilihan Dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik." *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(4):412–20. doi: 10.55904/educenter.v1i4.92.
- Muh Akib. 2021. "Beberapa Pandangan Guru Sebagai Pendidik." *Al-Ishlah* 19(1):75–98.
- Najib, Ahmad. 2022. "Implementasi Manajemen Peserta Didik Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Di MtSN Wajo." 13(2):1–94.
- Ningsih, Yulia Surya. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Spinning Wheel Terhadap Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan." *Repositori.Umsu.Ac.Id* (3):3–4.
- Nurhayati, Asep Sukenda Ekok, and Aswarliansyah. 2022. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(5):3.
- Pradana, Fransiska Ayuka Putri, and Mawardi Mawardi. 2021. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Fondatia* 5(1):13–29. doi: 10.36088/fondatia.v5i1.1090.
- Prasetyo, Apri Dwi, and Muhammad Abduh. 2021. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):1717–24.
- Pratiwi, Indah. 2021. *IPA Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. UMSU PRESS.
- Pratiwi, Nugraheni Nur Awalia, and Suhartono Suhartono. n.d. "Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Pembelajaran Menulis Puisi Siswa Kelas X Sman 2 Trenggalek." *Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar*.
- Rahman, M. M., and H. A. Q. Zainal. 2024. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Modern Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas Tujuh Di MTSN 1 Kota Makassar." *COMPASS: Journal of Education* ... 1(February):53–60.
- Rangkuti, Azwar Malik. 2021. "Media Pembelajaran Edugame Roda Berputar Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris." 9.
- Rikawati, Kezia, and Debora Sitinjak. 2020. "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif." *Journal of Educational Chemistry (JEC)* 2(2):40. doi: 10.21580/jec.2020.2.2.6059.

- Rosita, Esi, Wahyu Hidayat, and Wiwin Yuliani. 2021. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Perilaku Prososial." *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling Dalam Pendidikan)* 4(4):279. doi: 10.22460/fokus.v4i4.7413.
- Sakila, Rohima, Nenni faridah Lubis, Saftina, Mutiara, and Dedes Asriani. 2023. "Pentingnya Peranan IPA Dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2(1):119–23.
- Sianturi, Rido Widyawati, Simion D. Harianaja, Ridsen Anakampun, Lasmaria Lumban Tobing, and Frainskoy Rio Naibaho. 2023. "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Keaktifan Belajar PAK Siswa Di SMP Negeri 1 Harian Kabupaten Samosir Tahun Pembelajaran 2023/2024." *Jurnal Teologi Injili Dan Pendidikan Agama* 1(4):82–95.
- Siregar, Adelina, Bambang Hermansah, and Imelda Ratih Ayu. 2024. "Pengembangan Media Wayang Karakter Binatang (Wakarbin) Pada Materi Bercerita Di Kelas II SDN 32 Palembang." 06(02):11173–82.
- St.Nurinsana. 2023. "Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Vokal Dan Konsonan Peserta Didik Kelas I SDN 8 Oheo Kabupaten Konawe Utara." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*.
- Sudjana. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.
- Sugiyono, prof dr. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. ALFABETA.
- Suparlan, Suparlan. 2020. "Peran Media Dalam Pembeajaran Di SD/MI." *Islamika* 2(2):298–311. doi: 10.36088/islamika.v2i2.796.
- Wibowo, Nugroho. 2016. "Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di Smk Negeri 1 Saptosari." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 1(2):128–39. doi: 10.21831/elinvo.v1i2.10621.
- Wijayanti, Inggit Dyaning. 2023. "Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD." 2(3):310–24.
- Yanto, Doni Tri Putra. 2019. "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi* 19(1):75–82. doi: 10.24036/invotek.v19i1.409.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus

SILABUS
Tema 9 Subtema 2

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Ma pel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
IPA	3.9 Mengelompokkan materi dalam kehidupan sehari-hari berdasarkan komponen penyusunnya (zat tunggal dan campuran). 4.9 Melaporkan hasil pengamatan	3.9.1 Menjelaskan pengertian zat tunggal dan zat campuran. 3.9.2 Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda dengan benar.	<ul style="list-style-type: none"> • Zat tunggal dan zat campuran di lingkungan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati berbagai gambar benda termasuk zat tunggal. • Mengidentifikasi benda-benda di lingkungan sekitar yang 	<ul style="list-style-type: none"> • Religius • Nasionalis • Mandiri • Gotong Royong • Integritas 	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> • Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di 	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Buku Guru • Buku Siswa • Internet • Lingkungan • Media Spinning

Ma pel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidikan Penguatan Karakter	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	sifat-sifat campuran dan komponen penyusunnya dalam kehidupan sehari-hari.	4.9.1 Menyebutkan sifat-sifat zat tunggal dan zat campuran. 4.9.2 Menuliskan perbedaan zat tunggal dan zat campuran.		termasuk zat tunggal. <ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks mengenai zat tunggal dan zat campuran. • Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda. • Menyimpulkan perbedaan zat tunggal dan zat campuran 		sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah Pengetahuan: Tes tertulis <ul style="list-style-type: none"> • Pemahaman penyusun zat campuran • Menjelaskan perbedaan homogen dan zat campuran heterogen. • Pemahaman tentang zat tunggal, zat campuran 		Wheel <ul style="list-style-type: none"> • Bahan ajar

Ma pel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidika n Penguatan Karakter	Penilaian	Aloka si Wakt u	Sumber Belajar
						<p>homogen, dan zat campuran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kegiatan ekonomi yang ada di masyarakat • Menyebutkan jenis-jenis usaha ekonomi • Menjelaskan pola lantai karya tari. <p>Keterampilan: Praktik/kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mediskusikan perbedaan zat Tunggal dan campuran yang telah dibawa oleh siswa dari rumah <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek 		

Ma pel	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Pendidika n Penguatan Karakter	Penilaian	Aloka si Wakt u	Sumber Belajar
						tertentu dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema		

Mengetahui,

Kepala Sekolah SDS Al Hidayah Medan Tembung



Fitri Haway Nasution, S.Pd.

Guru Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung

Nurhayati, S.Pd.I

Peneliti

Ilma Fitriana

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Penmelajaran (RPP)
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PADA KELAS EKSPERIMEN

Satuan Pendidikan : SD Swasta Al Hidayah
 Kelas/ Semester : V/2
 Tema : Benda-Benda di Sekitar Kita (Tema 9)
 Subtema : Benda dalam Kegiatan Ekonomi (Subtema 2)
 Pembelajaran Ke : 2
 Mata Pelajaran : IPA

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat dapat menjelaskan materi zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen dengan tepat.
2. Siswa dapat memberikan contoh zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen dengan benar.
3. Siswa mampu mengetahui perbedaan contoh zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen dengan metode mengamati jenis-jenis zat yang dibawa siswa dari rumah dengan baik

1. KOMPETENSI DASAR IPA

NO	KD	Indikator
1.	3.1 membandingkan jenis-jenis zat dengan membawa bahan yang telah disediakan	3.1.1 mengidentifikasi perbedaan zat Tunggal dan zat campuran melalui bahan ajar yang disediakan
2.	4.1 menyajikan hasil pengamatan tentang materi zat Tunggal dan campuran	4.1.1 melaporkan perbedaan contoh zat tunggal, zat campuran homogen, dan zat campuran heterogen

2. PENDEKATAN

Pendekatan Saintifik dan TPACK

3. METODE PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, Diskusi, Latihan

Model : Problem Based Learning (PBL)

4. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media ajar berupa *Spinning Wheel*
2. Bahan ajar
3. LKPD

5. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jika guru masuk ke kelas mengucapkan salam dengan semangat 2. Jika guru berkata “Class” murid menjawab “Belajar sambil Bermain”. <i>Interaksi</i> 3. Guru menyapa siswa dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, lalu berdo’a menurut agama dan kepercayaan masing-masing yang dipimpin salah seorang siswa dikelas. <i>Religius</i> 4. Menyanyikan lagu “Indonesia Pusaka” untuk meningkatkan rasa nasionalisme. 5. Guru mengecek kehadiran siswa (absensi) 6. Guru mengaitkan kembali materi pembelajaran sebelumnya. <i>Apersepsi</i> 7. Guru memberikan informasi tujuan pembelajaran kepada siswa 	15 Menit
2.	Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Menyajikan materi pembelajaran 2. Guru menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik 3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau bias juga secara individu 4. Guru meletakkan media spinning wheel dengan cara digantungkan atau dengan penyangga 5. Guru atau siswa memutar media hingga berhenti dan jarum penunjuk menunjukkan pada bagian juring yang 	35 Menit

		<p>terpilih kemudian, guru memberi arahan kepada siswa atau peserta didik untuk membacakan latihan soal didepan kelas</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Guru mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal soal latihan yang sudah tersedia dalam kertas pertanyaan 7. Guru mengoreksi kembali hasil latihan yang dikerjakan peserta didik secara bersama sama 8. Point terbesar dari hasil nilai yang dikerjakan peserta didik secara kelompok maupun individu akan mendapatkan hadiah dari guru sesuai dengan kesepakatan antara guru peserta didik. 	
3.	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa apa yang dapat disimpulkan dari materi pembelajaran hari ini. 2. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. 3. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran hari ini. 4. Menyanyikan lagu “Gelang Sipatu Gelang” 5. Kegiatan kelas diakhiri dengan doa bersama sesuai agama dan keyakinan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas. 	10 Menit

D. INSTRUMENT PENILAIAN

1. Penilaian sikap (attitude): Observasi selama kegiatan berlangsung (lihat pedoman penilaian sikap)
2. Penilaian pengetahuan (knowledge): Lisan, tulisan, dan mencocokkan gambar dengan zat yang dibawa

3. Penilaian keterampilan (skill):
 A. Speaking
 B. Rubik

Nama Siswa	Cukup Memahami Zat Tunggal dan Zat Campuran (0-40)	Sedang Memahami Zat Tunggal dan Zat Campuran (50-70)	Sudah Memahami Zat Tunggal dan Zat Campuran (80-100)
1.			
2.			
3.			

Mengetahui
Kepala Sekolah



Fitri Haway Nasution, S.Pd.

Medan, 27 Maret 2024

Wali Kelas V

Nurhayati, S.Pd.I

Peneliti

Ilma Fitriana

Lampiran 3 LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa :

Nomor Absen :

Hari/Tanggal :

Petunjuk

Pengisian

Kuesioner:

Berikan tanda ceklis pada kolom skala penilaian

Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran				
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap				
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas				
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran				
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru				
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas				
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya				
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain				
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan				
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok				
11.	Siswa melakukan percobaan atau				

	melakukan demonstrasi saat proses pembelajaran				
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya				
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya				
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				
15.	Siswa menjalankan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup				
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi				
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi				
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi				
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan				

Rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden

N: Jumlah responden

Lampiran 4 Lembar Hasil Wawancara
LEMBAR WAWANCARA

Hari/Tanggal Observasi : Selasa/ 13 Februari 2024
Nama Sekolah : SDS Al-Hidayah Medan Tembung
Kelas : V
Nama Guru : Nurhayati S.Pd.I

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana kegiatan siswa di kelas saat pembelajaran IPA berlangsung (pada pembelajaran zat Tunggal dan campuran)?	Pada pembelajaran zat tunggal semua siswa semangat tetapi hanya sebahagian saja
2.	Apakah mereka semua dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik?	Mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik apabila guru menggunakan media atau alat pembeajaran
3.	Apa kendala yang ibu temukan saat membahas materi tersebut?	Ketika membahas materi tersebut, kendala yang terjadi adalah siswa lupa membawa bahan materi pembelajaran. sehingga, guru mengatasi hal tersebut dengan menyediakan bahan sendiri untuk membangkitkan semangat siswa
4.	Saat pembelajaran berlangsung, media seperti apa yang biasa diterapkan di kelas?	media yang saya lakukan pada pembelajaran yang saat ini saya gunakan tentang materi konduktor dan isolator dengan mengamati

		benda-benda disekitar kita. Sementara kalau dikelas hanya menggunakan metode konvensional.
5.	Lalu, bagaimana kemampuan SAINS mereka di kelas?	kemampuan siswa itu tergantung dengan IQ mereka, sehingga ada siswa yang lebih pintar di IPA dan ada siswa yang pintar di bagian MTK
6.	Media seperti <i>Spinning Wheel</i> apakah sudah pernah ibu terapkan?	Media ini pernah saya terapkan di Pelajaran di kelas, namun untuk materi pada zat Tunggal dan campuran belum pernah menggunakan media ini.

Link:

https://drive.google.com/file/d/1_gzOGqXRJlaELL-dAShaqO5KNIX14b6/view?usp=drivesdk

Wali Kelas V



Nurhayati, S.Pd.I

Lampiran 5 Hasil Uji Validasi (*Expert Judgement*)

LEMBAR OBSERVASI OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama : Ilma Fitriana
 Judul Penelitian : Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung
 Validator : Suci Perwita Sari, M.Pd
 Petunjuk :

- a) Bapak/Ibu dimohon memberikan penilaian dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia deskripsi skala penilaian sebagai berikut :
 4 = Sangat Baik
 3 = Baik
 2 = Cukup Baik
 1 = Kurang Baik
- b) Bila menurut Bapak/Ibu validator lembar observasi keaktifan belajar siswa perlu ada revisi, mohon ditulis pada bagian komentar dan saran guna perbaikan.

No	Aspek yang Divalidasi	Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Petunjuk penggunaan lembar observasi dinyatakan dengan jelas	✓			
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓			
3.	Kalimat menggunakan bahasa yang baik dan benar	✓			
4.	Kesesuaian pernyataan dengan indikator keaktifan belajar siswa	✓			
5.	Penulisan mengikuti aturan EYD	✓			

Komentar dan Saran

.....

$$\frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian di atas, lembar observasi siswa dinyatakan :

- a. Layak digunakan tanpa revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

Medan,

Mei 2024

Validator



Suci Perwita Sari, M.Pd

Lampiran 6 Tabulasi Skor Mentah Siswa (Sebelum)

Nama	Aspek Penilaian																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AD	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	27
AFRF	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	28
AKAZ	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	25
ASF	1	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	26
AZH	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	26
BAZL	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	28
DAP	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	30
KKR	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	24
MST	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
MRNS	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	28
MRKH	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	1	26
MFC	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	23
MZA	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	26
PF	1	1	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	25
PCB	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	25
RDN	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	2	1	2	1	2	26
RA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
S	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	26
SYSM	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	26
VAS	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	27
RP	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	27
FS	1	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	26

Lampiran 7 Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan

Pre-Test Rendah

62

Lampiran 4
LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : May Sarah Tanjung
 Nomor Absen : 9
 Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Kuesioner:
 Berikan tanda ceklis pada kolom skala penilaian
 Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

$P = \frac{20}{80} \times 100\%$
 $= 25\%$

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran				✓
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap				✓
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas				✓
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran				✓
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru				✓
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas				✓
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya				✓
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain				✓
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan				✓
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok				✓
11.	Siswa melakukan percobaan atau melakukan demonstrasi saat proses				✓

	pembelajaran				
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya				✓
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya				✓
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				✓
15.	Siswa menjalankan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup				✓
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi				✓
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				✓
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi				✓
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi				✓
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan				✓

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden

N: Jumlah responden

Lampiran 8 Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan

62

S.

Lampiran 4
LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : Salsabila Pre-Test
 Nomor Absen : 18
 Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Berikan tanda ceklis pada kolom skala penilaian

Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran			✓	
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap				✓
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas			✓	
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran				✓
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru			✓	
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas				✓
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya			✓	
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain				✓
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan				✓
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok				✓
11.	Siswa melakukan percobaan atau melakukan demonstrasi saat proses				✓

	pembelajaran				
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya				✓
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya				✓
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				✓
15.	Siswa menjalankan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup				✓
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi			✓	
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				✓
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi				✓
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi				✓
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan				✓

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$\frac{26}{80} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden = 26

N: Jumlah responden

Lampiran 9 Observasi Siswa Kelas V Sebelum Perlakuan

62

Pre-Test
Tinggi
Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : Desi Aulia Putri

Nomor Absen : 7

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Berikan tanda ceklis-pada kolom skala penilaian

Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

$$P = \frac{30}{80} \times 100\%$$

$$= 38$$

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran			✓	
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap				✓
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas			✓	
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran				✓
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru			✓	
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas				✓
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya				✓
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain			✓	
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan			✓	
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok				✓
11.	Siswa melakukan percobaan atau melakukan demonstrasi saat proses			✓	

	pembelajaran				
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya				✓
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya				✓
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas			✓	
15.	Siswa menjelaskan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup				✓
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi			✓	
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas				✓
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi			✓	
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi				✓
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan			✓	

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden

N: Jumlah responden

Lampiran 10 Tabulasi Skor Mentah Siswa (Sesudah)

Nama	Aspek Penilaian																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
AD	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	27
AFRF	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	28
AKAZ	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	25
ASF	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	1	72
AZH	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	2	1	60
BAZL	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	1	1	2	62
DAP	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	1	2	62
KKR	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	77
MST	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	55
MRNS	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	1	2	62
MRKH	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	1	2	1	59
MFC	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	1	1	1	57
MZA	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	1	59
PF	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	1	1	60
PCB	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	69
RDN	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	71
RA	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69
S	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	73
SYSM	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	70
VAS	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	70
RP	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	68
FS	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	66

Lampiran 11 Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan

Post-Test
Rendah

62

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : May Sarah Tanjung
 Nomor Absen : 9
 Hari/Tanggal :

$$P = \frac{55}{80} \times 100\% \\ = 69\%$$

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Berikan tanda ceklis pada kolom skala penilaian

Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran	✓			
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap		✓		
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas		✓		
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran		✓		
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru		✓		
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas		✓		
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya		✓		
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain		✓		
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan		✓		
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok		✓		
11.	Siswa melakukan percobaan atau melakukan demonstrasi saat proses		✓		

	pembelajaran				
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya		✓	✓	
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya		✓		
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas		✓		
15.	Siswa menjalankan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup		✓		
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi		✓		
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas		✓		
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi				✓
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi				✓
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan				✓

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden

N: Jumlah responden

Lampiran 12 Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan

Post-Test
sebelum

62

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : Mhd. Rafid Nauli Giregar

Nomor Absen : 12

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Berikan tanda ceklis-pada kolom skala penilaian

Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

$$P = \frac{62}{80} \times 100\% \\ = 77,5\%$$

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran		✓		
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap		✓		
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas	✓			
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran		✓		
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru	✓			
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas	✓			
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya		✓		
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain	✓			
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan		✓		
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok		✓		
11.	Siswa melakukan percobaan atau melakukan demonstrasi saat proses		✓		

pembelajaran					
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya	✓			
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya		✓		
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas		✓		
15.	Siswa menjalankan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup	✓			
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi		✓		
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas		✓		
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi			✓	
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi				✓
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan			✓	

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden

N: Jumlah responden

Lampiran 13 Observasi Siswa Kelas V Sesudah Perlakuan

62

Sesudah

T

Lampiran 4

LEMBAR OBSERVASI KEAKTIFAN BELAJAR SISWA

Nama Siswa : Kayla Khazra Ramadani

Nomor Absen : 8

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian Kuesioner:

Berikan tanda ceklis pada kolom skala penilaian

Keterangan : 4 : Sangat baik, 3: baik, 2: cukup, 1: kurang

$$P = \frac{F}{N} = \frac{77}{80} \times 100\% \\ = 96\%$$

No	Aspek Pengamatan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Siswa bersemangat dalam setiap proses pembelajaran	✓			
2.	Siswa menyiapkan alat belajar dengan lengkap	✓			
3.	Siswa langsung bekerja saat guru memberikan tugas		✓		
4.	Siswa senang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran	✓			
5.	Siswa mengamati eksperimen yang dilakukan guru		✓		
6.	Siswa berani mengajukan pertanyaan dengan jelas	✓			
7.	Siswa berusaha mendalami materi dengan cara bertanya	✓			
8.	Siswa menyimak pertanyaan teman lain	✓			
9.	Siswa berani menjawab pertanyaan	✓			
10.	Siswa memberikan jawaban atau usulan dalam proses kerja kelompok	✓			
11.	Siswa melakukan percobaan atau melakukan demonstrasi saat proses	✓			

	pembelajaran				
12.	Siswa bisa menjelaskan materi kepada teman diskusinya	✓			
13.	Siswa berani mengemukakan pendapatnya	✓			
14.	Siswa berani mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas	✓			
15.	Siswa menjalankan persentasi dengan cara membuka, menyampaikan isi, dan menutup	✓			
16.	Siswa mempresentasikan hasil pemikiran dengan menyebutkan poin-poin penting materi	✓			
17.	Siswa memperhatikan teman yang mempresentasikan hasil pemikiran di depan kelas		✓		
18.	Siswa mengerjakan tugas sesuai dengan materi	✓			
19.	Siswa dapat mengumpulkan informasi dengan cara merangkum materi	✓			
20.	Siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta membuat keputusan secara bersama atau membuat kesimpulan	✓			

Rumus:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P= Persentase

F= Jumlah jawaban responden

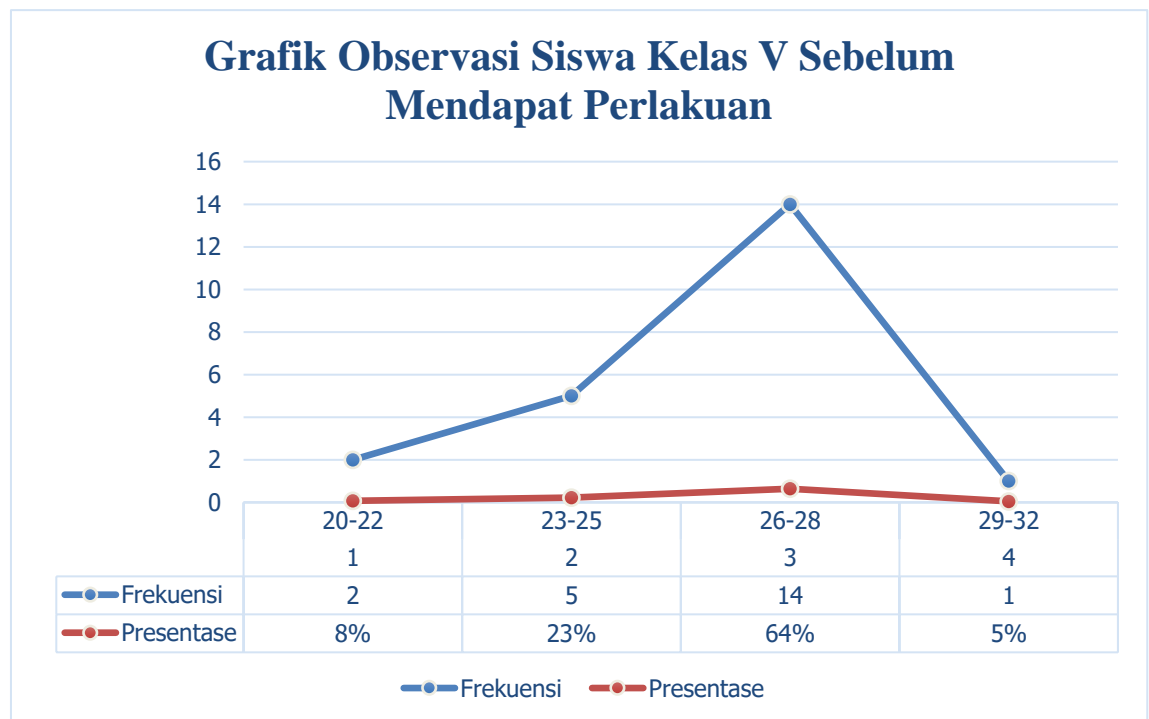
N: Jumlah responden

Lampiran 14 Rekapitulasi Perolehan Observasi Sebelum dan Sesudah Siswa Kelas V

Nama	Pengumpulan Skor	
	Sebelum	Sesudah
AD	27	27
AFRF	28	28
AKAZ	25	25
ASF	26	72
AZH	26	60
BAZL	28	62
DAP	30	62
KKR	24	77
MST	20	55
MRNS	28	62
MRKH	26	59
MFC	23	57
MZA	26	59
PF	25	60
PCB	25	69
RDN	26	71
RA	20	69
S	26	73
SYSM	26	70
VAS	27	70
RP	27	68
FS	26	66
Rata-Rata	25,68	60,05

Lampiran 15 Data Kelompok dan Grafik Observasi Siswa Kelas V Sebelum

No	Skor	Frekuensi	Presentase
1	20-22	2	8%
2	23-25	5	23%
3	26-28	14	64%
4	29-32	1	5%
Jumlah		22	100%
Skor Rata-rata		25,68	
Skor Minimum		20	
Skor Maksimum		30	



Lampiran 16 Data Kelompok dan Grafik Observasi Siswa Sesudah Perlakuan

No	Skor	Frekuensi	Presentase
1	25-35	3	14%
2	36-46	-	-
3	56-66	10	45%
4	67-77	9	41%
Jumlah		22	100%
Skor Rata-rata		60,05	
Skor Minimum		25	
Skor Maksimum		77	



Lampiran 17 Uji Hipotesis Paired Sample Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Hasil Pre Test Siswa	25.68	22	2.358	.503
	Hasil Post Test Siswa	60.05	22	14.753	3.145

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Hasil Pre Test Siswa & Hasil Post Test Siswa	22	-.117	.603

Paired Samples Test

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
					95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Hasil Pre Test Siswa - Hasil Post Test Siswa	-34.364	15.211	3.243	-41.108	-27.619	-10.596	21	.000

Lampiran 18 Form 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

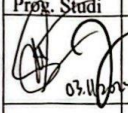

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Ilma Fitriana
 N P M : 2002090174
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Kredit Kumulatif : 119

IPK = 3,91

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
 07.11.2023	Pengaruh Media <i>Spinning Wheel</i> terhadap Keaktifan Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Terpadu Medan Tembung	11/6/2023 
	Peran <i>Ice Breaking</i> dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar di Kelas VI SDN 02 Bilah Hilir	
	Penerapan Media Interaktif <i>Spin Game</i> dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelasa Tinggi SDN 02 Bilah Hilir	

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

Medan, 03 November 2023



Hormat Pemohon,



Ilma Fitriana

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

Lampiran 19 Form K2

	<div style="border: 1px solid black; width: fit-content; margin: 0 auto; padding: 2px;">FORM K 2</div> <p>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</p>
<p>Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU</p>	
<p>Assalamu'alaikum Wr. Wb.</p>	
<p>Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :</p>	
<p>Nama Mahasiswa : Ilma Fitriana N P M : 2002090174 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p>	
<p>Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :</p>	
<p>"Pengaruh Media <i>Spinning Wheel</i> Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Terpadu Medan Tembung".</p>	
<p>Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai :</p>	
<p>Dosen Pembimbing : Chairunnisa Amelia, 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.</p>	
<p>Medan, 03 November 2023 Hormat Pemohon,</p>	
	
<p>Ilma Fitriana</p>	
<p>Dibuat Rangkap 3 : - Untuk Dekan/Fakultas - Untuk Ketua Prodi - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan</p>	

Lampiran 20 Form K3



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

Nomor : 3703 / 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 : Ilma Fitriana
N P M : 2002090174
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pengaruh Media *Spinning Wheel* Terhadap Keaktifan Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Terpadu Medan Tembung

Pembimbing : Chairunnisa Amelia, 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 : 06 November 2024

Medan, 22 Rabi'ul Akhir 1445 H
06 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 21 Permohonan Perubahan Judul



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kapten Mochtar Basri, BA No.3 Medan Telp. (061) 661905 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Kepada: Yth. Ibu Ketua/Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **Permohonan Perubahan Judul Proposal**

Bismillahirrahmanirrahim
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ilma Fitriana
 N.P.M : 2002090174
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan perubahan judul Skripsi, sebagai mana tercantum di bawah ini:

Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung

Menjadi:

Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tembung

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 13 Mei 2024

Ketua Program Studi
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Dosen Pembahas

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

Diketahui Oleh :

Hormat Pemohon

Ilma Fitriana

Dosen Pembimbing

Chairunnisa Amelia, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 22 Surat Izin Riset



Nomor : 1001/II.3-AU/UMSU-02/F/2024 Medan, 06 Dzulqa'dah 1445 H
 Lamp : --- 14 Mei 2024 M
 Hal : Permohonan Izin Riset

Kepada Yth, Bapak/Ibu
 Kepala Sekolah SDS Al-Hidayah Medan Tembung
 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 : Ilma Fitriana
 N P M : 2002090174
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Media *Spinning Wheel* Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung

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



****Pertinggal****



Lampiran 23 Surat Balasan Izin Riset



YAYASAN PERGURUAN AL-HIDAYAH

SD SWASTA AL - HIDAYAH
 MDA AL - HIDAYAH
 JL. SOSRO NO. 15 MEDAN TELP. 061 - 7344866
 NSS. 102076009068 - SIOP. 42011483 - NPSN. 10259359

Nomor : **NO:0622.1/11.57/SD-YPA/VI.2024**
 Lamp : --
 Hal : **Balasan Izin Riset**

Kepada Yth;
 Bapak Dekan
 Pendidikan Guru Sekolah
 Dasar Universitas
 Muhamadiyah SUMUT
 Di

Tempat

Dengan Hormat

Menindak lanjuti surat permohonan Izin Riset nomor 1001/II.3-AU/UMSU-02/F/ 2024 tertanggal 14 Mei 2024.
 Mahasiswa : Universitas Muhamadiyah SUMUT
 Nama : **ILMA FITRIANA**
 NPM : 2002090174
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pada SD Swasta Al-Hidayah, Bersama ini kami beritahukan kepada Bapak bahwa kami menerima mahasiswa tersebut menyelesaikan riset/tentang **"PENGARUH MEDIA SPINNING WHEEL TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V SDS AL-HIDAYAH MEDAN TEMBUNG"**.

Demikian Surat pemberitahuan ini kami buat, atas kepercayaan bapak kepada sekolah ini. Kami ucapkan terimakasih.

Medan, 22 Juni 2024
 Kepala SD Swasta AL-HIDAYAH



FITRI HAWARY NASUTION, S.Pd

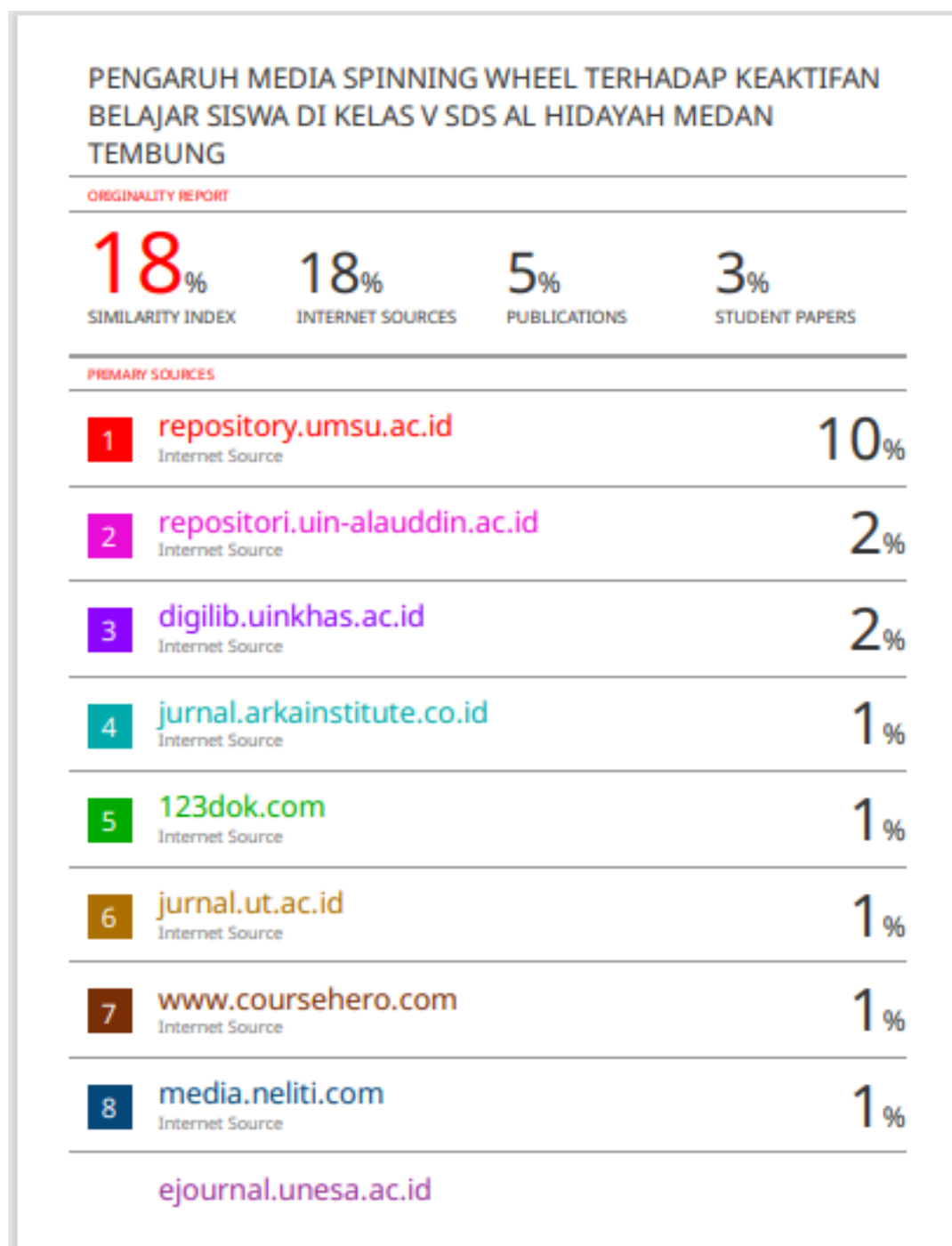
Lampiran 24 Dokumentasi Wawancara
Dokumentasi Wawancara



Lampiran 25 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 26 Hasil Turnitin



DAFTAR RIWAYAT HIDUP**Data Pribadi**

Nama	: Ilma Fitriana
NPM	: 2002090174
Tempat dan Tanggal Lahir	: Lingk. Bangun Sari I, 14 Januari 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Agama	: Islam
Kewarganegaraan	: Indonesia
Alamat	: Lingkungan Bangun Sari I, Bilah Hilir, Labuhanbatu
Anak Ke	: 3 dari 5 bersaudara

**Data Orang Tua**

Nama Ayah	: Sabaruddin, S.Pd
Nama Ibu	: Mastaih, S.Pd

Pendidikan Formal

TK	: Nurul Huda
SD	: SDN 02 Bilah Hilir
SMP	: SMPN 1 Bilah Hilir
SMA	: SMAN 2 Rantau Utara
Sarjana (S1)	: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara