

## **Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV MI Al-Amanah Sangga Lima**

Lestari Hikmaya<sup>1</sup>, Muamar Al Qadri<sup>2</sup>, Usmaidar<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, STAI Jam'iyah Mahmudiyah Langkat, Indonesia  
[lestarihikmaya599@gmail.com](mailto:lestarihikmaya599@gmail.com)<sup>1</sup>, [muammaralqadri@gmail.com](mailto:muammaralqadri@gmail.com)<sup>2</sup>, [usmaidaridar@gmail.com](mailto:usmaidaridar@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstract:** *This study aims to analyze the effect of using spinning wheel learning media on student learning outcomes in science subjects in class IV MI Al-Amanah Sanggalima. The research method used was quasi experiment with factorial design, involving 21 students as research subjects, which were divided into experimental and control classes. Data were collected through test instruments, observation, and documentation, then analyzed using the t statistical test. The results showed that (1) the application of spinning wheels in learning encouraged students to be more active through group experiment-based activities, such as magnetic force experiments, which were delivered in front of the class; (2) the average post-test score of students in the experimental class using spinning wheels reached 87.62, higher than the control class with the conventional method of 66.50; and (3) the statistical test results showed a significant effect of spinning wheel learning media on student learning outcomes with a  $t_{count} > t_{table}$  ( $6.654 > 2.023$ ) at a significant level of 0.05. This study proves that spinning wheel media effectively improves student learning outcomes through a creative and innovative interactive approach.*

**Keywords :** *spinning wheel, learning outcomes, science class IV*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas IV MI Al-Amanah Sanggalima. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain faktorial, melibatkan 21 siswa sebagai subjek penelitian, yang dibagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan melalui instrumen tes, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan uji statistik t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) penerapan *spinning wheel* dalam pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif melalui kegiatan berbasis percobaan kelompok, seperti eksperimen gaya magnet, yang disampaikan di depan kelas; (2) rata-rata nilai post-test siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *spinning wheel* mencapai 87,62, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan metode konvensional sebesar 66,50; dan (3) hasil uji statistik menunjukkan pengaruh signifikan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $6,654 > 2,023$ ) pada taraf signifikan 0,05. Penelitian ini membuktikan bahwa media *spinning wheel* efektif meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan interaktif yang kreatif dan inovatif.

**Kata Kunci:** *spinning wheel, hasil belajar, IPA kelas IV*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan yang berkualitas akan menjadikan anak-anak Indonesia menjadi anak yang tangguh serta cerdas dalam menyelesaikan masalah. Menurut Munib (2014:26) tujuan utama pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan peserta didik menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan,

berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru memiliki tugas yang penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Dalam hal ini, perencanaan pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Menurut Hernawan (2014: 72) proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan tujuan, isi, materi, dan strategi pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam setiap proses pembelajaran.

Suatu sistem dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu sama lain membentuk pembelajaran. Menurut Pranata, dkk (2021:45) tujuan pembelajaran, materi, teknik, dan penilaian membentuk komponen-komponen ini dimana guru berkomunikasi dengan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung untuk membangun sistem dalam komponen tersebut. Karena menawarkan pendekatan terpadu terhadap komponen emosi, maka pendekatan tematik terpadu yang digunakan di Sekolah Dasar (SD) dianggap sebagai salah satu metode pembelajaran yang paling berhasil. Guru harus berperan lebih aktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di kelas sebagai hasil pembelajaran berbasis tema ini. Siswa didorong untuk bereksperimen dengan kreativitas mereka sendiri saat belajar.

IPAS adalah salah satu mata pelajaran Tematik yang ada di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan ilmu yang mempelajari tentang alam dan ilmu sosial di sekitarnya. Dalam pembelajaran IPAS guru memerlukan sebuah media pembelajaran untuk menunjang kelangsungan dalam pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta dapat melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung. Oleh karena itu guru hendaknya berupaya mewujudkan proses pembelajaran pada materi IPAS yang kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan sehingga dalam suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif. Hal ini akan tercapai apabila pemilihan media pembelajaran yang tepat karena dengan adanya media tersebut dapat menambah kualitas pembelajaran yang nantinya akan membuat peserta didik dengan cepat menyerap materi yang diberikan guru.

Tujuan pembelajaran dapat tercapai jika siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Kemampuan siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka, mengelola tanggung jawab mereka, dan mengambil bagian dalam kelompok belajar semuanya mengungkapkan betapa mereka berinvestasi dalam pendidikan mereka. Menurut Aisyah, dkk

(2021: 156) aktivitas siswa adalah jenis lain dari pembelajaran otonom di mana siswa berusaha untuk mempelajari suatu mata pelajaran atas kemauan, prestasi, atau inisiatif mereka sendiri. Dalam hal ini, peran instruktur terbatas pada fasilitator, mentor, dan motivator.

Guru dalam menjalankan proses pembelajaran harus memperhatikan kurikulum yang berlaku saat ini, yaitu Kurikulum 2013 (K13). Dalam kurikulum ini terdapat tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Untuk mencapai tujuan tersebut, pemilihan Media yang tepat sangatlah penting. Media adalah komponen pengajaran yang sangat memengaruhi proses pembelajaran. Jika media mendukung pembelajaran, hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Berdasarkan sejarah media pendidikan, bantuan pembelajaran atau bantuan audio visual (A V A) adalah alat yang digunakan guru saat mengajar untuk mencegah verbalisme dan membantu memperjelas materi pelajaran.

Media dianggap begitu penting dan memainkan peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Sebuah teori mengatakan bahwa sebagian besar kemampuan dan sikap manusia dalam banyak ilmu pengetahuan terdiri dari pengalaman langsung dan penglihatan, serta indera lainnya seperti dengar dan penglihatan. Teori ini menunjukkan betapa pentingnya media pendidikan. Media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan informasi tentang pelajaran kepada siswa. Dalam proses pembelajaran, informasi tersebut dapat berupa berbagai pengetahuan atau keterampilan yang harus dipelajari siswa. Media pembelajaran dapat menambah efektivitas komunikasi dan interaksi antara pengajar dan siswa media pembelajaran juga dirasa sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang kemudian juga meningkatkan prestasi belajar siswa. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga lewat media elektronik seperti radio, televisi, internet, dan yang lainnya. salah satu media yang peneliti anggap sesuai dengan permasalahan yang ada yaitu dengan menggunakan media pembelajaran roda putar untuk meningkatkan kemauan anak dalam proses belajar mengajar.

Hasil oberservasi yang dilakukan telah ditemukan bahwa sejumlah besar siswa menunjukkan kurangnya antusiasme terhadap pelajaran, selain itu pembelajaran yang dilakukan oleh Guru di MI Al Amanah masih bersifat pasif dimana pembelajaran hanya berfokus pada Guru. Hal ini dikarenakan Guru yang mengajar sudah sangat senior sehingga perbendaharaan terhadap strategi, media maupun elemen-elemen pembelajaran lainnya masih

sangat sedikit dan dalam kategori yang sudah lama. Dimana pembelajaran di kelas cenderung dengan menggunakan Metode ceramah dan strategi tanya jawab yang membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Tentu hal ini menjadi dampak terhadap hasil belajar siswa yang rendah.

Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti ternyata kendala terbesar guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa ini adalah Media Pembelajaran yang hanya bersumber dari papan tulis dan buku ajar. Sehingga motivasi belajar siswa sangat rendah dan berdampak pada hasil belajar siswa yang juga rendah. Media pembelajaran yang tersedia tidak melibatkan siswa belajar secara aktif namun pasif, dan juga tidak membentuk siswa belajar secara mandiri. Permasalahan diatas tentu menjadi fokus peneliti untuk melakukan riset untuk mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian mencoba mengatasi permasalahan diatas dengan menerapkan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*. Media pembelajaran *Spinning Wheel* adalah salah satu bentuk gamifikasi, yaitu penerapan elemen permainan dalam konteks non-permainan, seperti pendidikan. Gamifikasi bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik.

Siswa seringkali merasa bosan dengan metode pengajaran tradisional yang monoton. *Spinning wheel* memberikan variasi dalam kegiatan belajar, sehingga dapat mengurangi kejenuhan dan meningkatkan motivasi siswa. Media spinning wheel mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Dengan membuat pilihan atau berpartisipasi dalam kegiatan berbasis roda putar, siswa lebih terlibat dan bersemangat. Dengan kemajuan teknologi, berbagai alat interaktif seperti spinning wheel menjadi lebih mudah diakses dan digunakan dalam kelas. Ini memungkinkan pengajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan suatu metode pre-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Metode ini disebut juga metode saintifik dikarenakan telah memenuhi prinsip-prinsip ilmiah, antara lain konkrit/empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis (Sugiyono, 2019). Penelitian Quasi Eksperimen (*Quasi Eksperimental*) ini menggunakan *factorial design* atau rancangan faktorial dikarenakan memiliki perbandingan dua model pembelajaran yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) dan pembelajaran konvensional. Desain faktorial atau desain F, memungkinkan peneliti menyelidiki secara sekaligus pengaruh

dari dua jenis atau lebih perlakuan (Wina Sanjaya, 2016).

Populasi penelitian ini ialah siswa MI Al Amanah Paluh Tanda yang terdiri dari 12 kelas. Sedangkan dalam penelitian ini kelas IV A yang berjumlah 21 siswa dijadikan sebagai kelas Eksperimen dengan menerapkan media *spinning wheel*. Pada kelas IV B yang berjumlah 20 siswa digunakan sebagai kelas kontrol dengan menerapkan media papan tulis. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah Observasi, Tes dan Dokumentasi. Sedangkan Teknik analisis data ini terdiri dari beberapa yaitu, uji instrumen tes, uji prasyarat dan uji hipotesis

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas dengan galat baku yang dimaksudkan untuk mengetahui apakah data-data hasil penelitian memiliki sebaran yang berdistribusi normal. Sampel berdistribusi normal jika dipenuhi  $L_{hitung} < L_{tabel}$  pada taraf  $\alpha = 0,05$ .

Hasil uji normalitas data secara ringkas dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

**Tabel 1. Ringkasan Tabel Uji Normalitas Data**

Kelas	Data	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Keterangan
Ekperimen	Pre test	21	0,162	0,190	Berdistribusi Normal
	Pos test		0,154		Berdistribusi Normal
Kontrol	Pre test	20	0,175	0,190	Berdistribusi Normal
	Pos test		0,176		Berdistribusi Normal

Dengan demikian, dari tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa data pre-test dan pos-test kedua kelompok siswa yang disajikan sampel penelitian memiliki sebaran data yang berdistribusi normal.

### 2. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas data dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berasal dari populasi yang homogen atau dapat mewakili populasi yang lainnya. Untuk pengujian homogenitas digunakan uji kesamaan kedua varians yaitu uji F pada data pre tes dan pos tes pada kedua sampel.

Untuk pre test, diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,258 < 2,155$  pada taraf  $\alpha = 0,05$ , sedangkan untuk post test diperoleh  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yaitu  $1,252 < 2,155$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5 %. Berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa pada kelas eksperimen

maupun kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Setelah diketahui bahwa untuk data hasil belajar kedua sampel memiliki sebaran yang berdistribusi normal dan homogen, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan pada data post test dengan menggunakan uji t. Adapun hasil pengujian data post test kedua kelas disajikan dalam bentuk tabel berikut.

**Tabel 2. Ringkasan Hasil Pengujian Hipotesis**

No	Nilai Statistika	Kelas		t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>	Kesimpulan
		Eksperimen	Kontrol			
1	Rata-rata	87,62	66,50	6,654	2,023	Ha Diterima
2	Standar Deviasi	10,44	9,33			
3	Varians	109,048	87,105			
4.	Jumlah Sampel	21	20			

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis pada data post test diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,654 > 2,023$  sekaligus menyatakan terima  $H_a$  dan tolak  $H_0$  pada taraf  $\alpha = 0,05$  atau 5% yang berarti “Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA”.

### 4. Pembahasan

#### a. Penggunaan Media *Spinning wheel* Materi Gaya Disekitar Kita Pada Siswa Kelas 4 MIS Al-Amanah Sanggalima

Penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* pada materi gaya di sekitar kita untuk siswa kelas IV MIS Al-Amanah Sanggalima menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Media ini diterapkan pada kelas eksperimen (kelas IV-A) dengan total 21 siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru membagi siswa menjadi empat kelompok, masing-masing dilengkapi dengan alat dan bahan untuk percobaan mengenai gaya magnet. Proses ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar yang interaktif dan kolaboratif.

Media *spinning wheel* dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengarahkan pembelajaran berbasis percobaan. Setiap kelompok melakukan eksperimen untuk membuktikan bahwa magnet dapat menembus beberapa benda. Aktivitas ini tidak

hanya memberikan pengalaman langsung kepada siswa, tetapi juga melatih keterampilan mereka dalam mengamati, mencatat, dan menganalisis hasil percobaan. Media *spinning wheel* memungkinkan pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media *spinning wheel* juga memotivasi siswa untuk berbicara dan menyampaikan hasil kerja kelompok mereka di depan kelas. Aktivitas ini membantu siswa meningkatkan kemampuan komunikasi sekaligus melatih kepercayaan diri mereka. Dengan adanya presentasi hasil kelompok, siswa tidak hanya belajar dari pengalaman kelompoknya sendiri tetapi juga dari temuan kelompok lain, sehingga pemahaman terhadap materi gaya magnet semakin mendalam.

Hasil dari implementasi ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *spinning wheel* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan psikomotor siswa. Dengan demikian, media *spinning wheel* terbukti menjadi salah satu strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk materi gaya di sekitar kita.

#### **b. Hasil Belajar Siswa Pada Materi Gaya di sekitar kita kelas 4 MIS Al-Amanah Sanggalima**

Hasil belajar siswa pada materi gaya di sekitar kita kelas IV MIS Al-Amanah Sanggalima menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen (IV-A) yang menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*, rata-rata nilai tes akhir (post-test) mencapai 87,62. Sementara itu, pada kelas kontrol (IV-B) yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, rata-rata nilai post-test hanya mencapai 66,50. Perbedaan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *spinning wheel* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan media *spinning wheel* dalam pembelajaran memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses belajar. Aktivitas yang melibatkan eksperimen gaya magnet melalui pendekatan berbasis kelompok memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Hal ini memperkuat pemahaman konsep siswa dibandingkan dengan

metode konvensional, di mana siswa cenderung pasif menerima informasi dari guru tanpa banyak keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran.

Hasil post-test yang lebih tinggi di kelas eksperimen juga mencerminkan bahwa media *spinning wheel* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa merasa lebih tertarik untuk memahami materi. Selain itu, kegiatan seperti percobaan langsung dan diskusi kelompok membantu siswa menghubungkan konsep teoretis dengan pengalaman nyata, yang pada akhirnya memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi gaya di sekitar kita.

Temuan penelitian ini menegaskan bahwa pembelajaran dengan media *spinning wheel* lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini tidak hanya mendukung pencapaian hasil belajar kognitif yang lebih tinggi tetapi juga mendorong keterampilan sosial dan kerja sama kelompok. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran inovatif seperti *spinning wheel* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPA.

**c. Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Gaya Disekitar Kita Kelas 4 MIS Al-Amanah Sanggalima.**

Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas diberikan pre test untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Adapun nilai rata-rata untuk kelas eksperimen adalah 49,05 dan untuk kelas kontrol adalah 49,50. Berdasarkan varians yang sama atau homogen.

Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan metode yang berbeda pada materi gaya. Siswa pada kelas eksperimen (VA) diberi perlakuan dengan media pembelajaran *spinning wheel* dan siswa pada kelas kontrol (VB) diberi perlakuan dengan metode konvensional. Setelah diberi perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan setelah materi selesai diajarkan, siswa diberikan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Al-Amanah Sanggalima dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post test*). Pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* IPA diperoleh rata-rata *post test* 87,62 sedangkan kelas kontrol (VB) dengan menggunakan



metode konvensional IPA diperoleh rata-rata *post test* 66,50. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Berdasarkan uji statistik t pada data *post test* bahwa diperoleh  $H_0$  ditolak pada taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  atau 5% dan  $dk = n_1 + n_2 - 2 = 21 + 20 - 2 = 39$ . Maka harga  $t_{(0,05;39)} = 2,023$ . Dengan demikian nilai  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$  diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,654 > 2,023$ . Hal ini dapat ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa “Terdapat pengaruh yang signifikan antara media pembelajaran *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA kelas IV MI Al-Amanah Sanggalima”

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian deskripsi data serta analisis data dalam penelitian ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA di kelas IV MI Al-Amanah Sanggalima dilakukan pada kelas Eksperimen yaitu kelas IV-A dan Subjek yang diteliti sebanyak 21 siswa. Penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu guru membagikan kelompok menjadi 4 kelompok dan masing-masing kelompok diberikan alat dan bahan untuk melakukan percobaan magnet dapat menembus beberapa benda pada materi gaya magnet, lalu siswa melakukan percobaan sesuai dengan LKS yang diberikan. Selanjutnya siswa diminta untuk menyampaikan hasil percobaan kelompok mereka di depan kelas.
2. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* pada mata pelajaran IPA kelas IV di MI Al-Amanah Sanggalima dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (*post test*). Pada kelas eksperimen (IV A) dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* diperoleh rata-rata *post test* 87,62 sedangkan kelas kontrol (IV B) dengan menggunakan metode konvensional diperoleh rata-rata *post test* 66,50. Berdasarkan hasil rata-rata *post test* bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* memiliki hasil belajar yang lebih baik.
3. Berdasarkan uji statistik t pada data *post test* bahwa diperoleh media pembelajaran *spinning wheel* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa materi gaya magnet



*kelas IV* di MI Al-Amanah Sanggalima. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,654 > 2,023$  ( $n=21$ ) dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan terima  $H_a$  dan tolak  $H_0$ . Dengan demikian penelitian ini dapat menguji kebenaran hipotesis yaitu “Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA *kelas IV* MI Al-Amanah Sanggalima”.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aisyah, dkk. (2021). Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Otonom. *Jurnal Pendidikan*, 156.
- Hernawan, I. (2014). *Manajemen Pembelajaran dan Kurikulum Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munib, A. (2014). *Pendidikan Nasional: Menjemput Cita-cita Bangsa*. Jakarta: Kencana.
- Pranata, dkk. (2021). *Komponen-komponen Pembelajaran dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Pendidikan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.