

Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD 1 Peganjaran

Devi Rosalinda Damayanti¹, Zahrotun Nishklakh², Niken Ayu Aulia³, Mudrikatunnisa⁴, Alvita Rizki Maula⁵, Lisa Noor Amelia⁶, Hervian Setiadi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}PGSD, Universitas Muria Kudus

202033367@std.umk.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran spinner terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD 1 Peganjaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode analisis data Miles & Huberman yaitu reduksi, penyajian dan verifikasi untuk mengidentifikasi terkait dengan penggunaan media spinner dalam konteks pembelajaran IPAS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran spinner secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep seperti penggolongan jenis makanan hewan (omnivora, herbivora, karnivora) dan kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi praktis. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, seperti spinner, dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : Media Spinner, Hasil Belajar, IPAS

Abstract: This study aims to analyze the use of spinner learning media on students' learning outcomes in the subjects of Natural and Social Sciences (IPAS) in Grade IV at SD 1 Peganjaran. This research employs a qualitative approach with data collection techniques through observation, interviews, and documentation. The collected data were then analyzed using Miles & Huberman's data analysis method, involving data reduction, display, and verification to identify patterns related to the use of spinner media in the context of IPAS learning. The results indicate that the use of spinner learning media significantly enhances student engagement in IPAS learning. Students demonstrated improved understanding of concepts such as the classification of animal food types (omnivores, herbivores, carnivores) and their ability to apply this knowledge in practical situations. These findings underscore that innovative learning media, such as spinners, can effectively enhance student learning outcomes in IPAS education at the elementary school level.

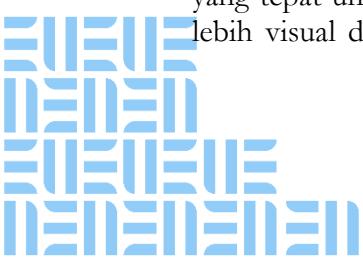
Keywords: Spinner Media, Learning Outcomes, IPAS

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan masa depan (Nilawati, Sahudi, Ruswandi, & Erihardiana, 2021). Di era digital ini, transformasi pendidikan menjadi semakin penting untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, tetapi juga untuk mempersiapkan siswa dengan keterampilan yang relevan dalam menghadapi masyarakat global yang terus berubah (Zohriah, Muin, & Muslihat, 2023).

Menurut Kumalasari (2023) strategi pembelajaran yang efektif menjadi kunci utama dalam mencapai tujuan pendidikan yang berkualitas. Pendekatan yang menekankan pada pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis masalah telah terbukti meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Listiana (2024) mengungkapkan penggunaan teknologi dalam strategi pembelajaran, seperti pemanfaatan media pembelajaran interaktif, memungkinkan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang memotivasi dan mengaktifkan siswa secara lebih menyeluruh.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang bermakna dan efektif. Dengan berbagai kemajuan teknologi, guru dapat memilih media yang tepat untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif (Alfi Riski Ramadanti & Kurniana Bektiningsih, 2023). Penggunaan



media pembelajaran, seperti video pembelajaran, simulasi, dan perangkat fisik seperti spinner, memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa (Firdausi, Afiani, & Naila, 2023).

pembelajaran IPAS merupakan bagian integral dari kurikulum untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitar siswa (Utami,2023). menjelaskan materi IPAS tidak hanya mengajarkan fakta dan konsep, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan ilmiah. Dalam implementasinya, tantangan mungkin timbul terkait kompleksitas materi, pemahaman siswa yang beragam, serta cara terbaik untuk menyampaikan materi yang menarik dan relevan bagi siswa (Purba,2023).

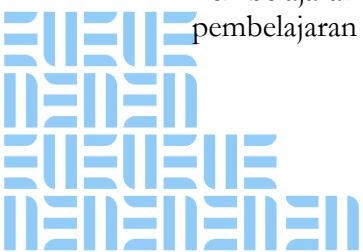
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di kelas IV SDN 1 Peganjaran ditemukan permasalahan yang dihadapi pada siswa dalam pembelajaran materi tentang penggolongan jenis makanan hewan, seperti omnivora, herbivora, dan karnivora, dapat beragam. Pemahaman siswa terhadap konsep penggolongan jenis makanan hewan seringkali menunjukkan hasil belajar yang rendah. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas konsep tersebut yang memerlukan pemahaman tentang perbedaan pola makan dan adaptasi hewan. Siswa mengalami kesulitan dalam menginternalisasi dan membedakan antara omnivora, herbivora, dan karnivora, karena konsep tersebut melibatkan pemahaman tentang kebiasaan makan hewan yang berbeda-beda. Kendala lainnya adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang memadai. Materi yang hanya disampaikan dalam bentuk teori tanpa pengalaman langsung atau aplikasi praktis dapat menyebabkan ketidakberdayaan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam situasi nyata. Kurangnya bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa juga dapat menghambat pemahaman yang mendalam terhadap konsep penggolongan jenis makanan hewan.

Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk memberikan solusi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa menggunakan media Spinner. Media spinner adalah sebuah alat pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk mengilustrasikan konsep-konsep abstrak seperti penggolongan jenis makanan hewan dengan cara yang visual dan dinamis (Desriarini Gui, 2023). Media ini dapat berupa perangkat fisik yang berputar dan memiliki bagian yang dapat ditampilkan, seperti gambar dan teks, yang dapat disesuaikan untuk menjelaskan berbagai konsep IPAS secara lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa (Putri, Amalia, & Nurasiah, 2023).

Pengembangan media spinner dalam materi IPAS bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan spinner, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam proses belajar, mengoperasikan perangkat untuk memahami bagaimana hewan memilih jenis makanannya berdasarkan adaptasi alaminya (Surodiana, 2023). Integrasi teknologi ini tidak hanya memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga meningkatkan tingkat retensi informasi siswa.

Penggunaan media spinner diharapkan dapat mengubah pendekatan konvensional yang lebih pasif menjadi interaktif dan responsif. Dengan melibatkan siswa dalam penggunaan alat ini, guru dapat mengamati peningkatan dalam pemahaman konsep dan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan siswa dalam konteks nyata. Hasil belajar yang ditingkatkan diharapkan dapat terlihat dari peningkatan skor ujian, pemahaman konsep yang lebih dalam, dan kemampuan siswa untuk menjelaskan dan menghubungkan konsep-konsep IPAS dalam kehidupan sehari-hari siswa secara lebih baik ((Surodiana,2023)).

Penelitian relevan yang sejalan dengan penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Nurhasanah (2021) dengan judul “Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1”. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran PBL dengan menggunakan media spinner efektif untuk meningkatkan keaktifan



peserta didik. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Marlita (2023) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB”. Hasil penelitian membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada muatan IPAS mengalami peningkatan setiap siklusnya, hal ini terbukti dari hasil belajar pada elemen pemahaman IPAS siswa memperoleh keberhasilan.

Dari penjelasan diatas peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipas Di Kelas IV SD N 1 Peganjaran”**. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran spinner terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD 1 Peganjaran.

METODE PENELITIAN

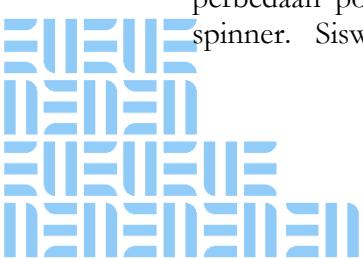
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi penggunaan media pembelajaran spinner dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD 1 Peganjaran. Pendekatan kualitatif dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman siswa dalam menggunakan media spinner serta dampaknya terhadap pembelajaran siswa (Sugiyono, 2022). Partisipan penelitian terdiri dari siswa kelas IV di SD 1 Peganjaran yang akan menggunakan media pembelajaran spinner dalam proses pembelajaran IPAS. Jumlah partisipan yang terlibat akan ditentukan berdasarkan ketersediaan dan kesediaan siswa untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti akan melakukan observasi terhadap interaksi siswa dengan media pembelajaran spinner selama sesi pembelajaran IPAS. Observasi akan mencatat tingkat keterlibatan siswa, tanggapan siswa terhadap penggunaan media spinner, dan interaksi antar siswa. Wawancara akan dilakukan dengan beberapa siswa terpilih untuk mendapatkan pandangan lebih mendalam tentang pengalaman belajar siswa dengan menggunakan media spinner. Wawancara akan fokus pada persepsi siswa terhadap keefektifan media pembelajaran ini dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPAS. Dokumentasi akan meliputi rekaman aktivitas pembelajaran yang melibatkan penggunaan media spinner, seperti hasil pekerjaan siswa, catatan pembelajaran, dan produk-produk yang dihasilkan selama proses pembelajaran (Aditya, 2021).

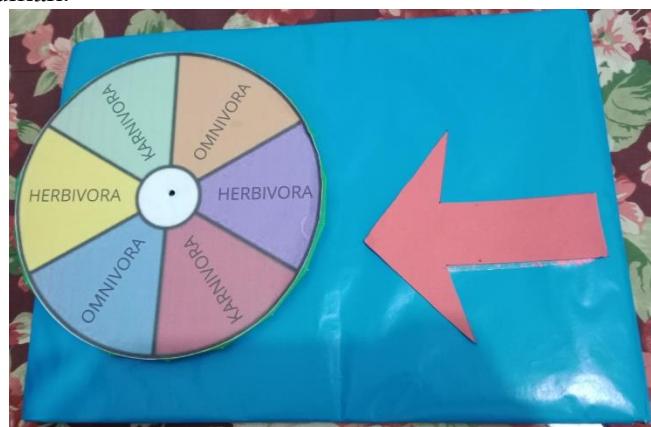
Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan metode analisis data Miles & Huberman yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Reduksi data adalah proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, mengabstraksi, dan mengubah data mentah yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Penyajian data adalah pengorganisasian data ke dalam bentuk yang dapat dipahami dan digunakan untuk mengambil tindakan atau membuat keputusan. Penarikan kesimpulan dan verifikasi adalah proses mengembangkan interpretasi dan pemahaman dari data yang telah direduksi dan disajikan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran spinner secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD 1 Peganjaran. Penggunaan spinner membuktian siswa untuk mengalami pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam terhadap konsep-konsep kompleks seperti penggolongan jenis makanan hewan, seperti omnivora, herbivora, dan karnivora. Siswa menunjukkan peningkatan dalam kemampuan siswa untuk mengidentifikasi perbedaan pola makan hewan berdasarkan jenisnya setelah terlibat dalam penggunaan media spinner. Siswa tidak hanya mampu mengingat informasi lebih baik tetapi juga dapat



menerapkannya dalam situasi praktis, mengaitkan teori dengan pengalaman nyata siswa di sekitar lingkungan sekolah dan rumah.



Gambar 1. Media Spinner

Respons siswa terhadap penggunaan spinner sangat positif. Siswa menemukan bahwa penggunaan perangkat ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami, memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas dan mengeksplorasi konsep-konsep IPAS dengan lebih dalam. Penerapan spinner dalam pembelajaran IPAS juga mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui aktivitas yang melibatkan spinner, siswa diajak untuk mengidentifikasi masalah, merumuskan hipotesis, dan menguji pemahaman siswa terhadap konsep-konsep ilmiah secara mandiri.

Guru sebagai fasilitator dalam penggunaan spinner memiliki peran yang krusial dalam kesuksesan implementasi ini. Dengan memfasilitasi diskusi yang terarah dan reflektif, guru dapat membimbing siswa untuk mengaitkan konsep-konsep pembelajaran dengan pengalaman siswa sendiri, mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa. Media pembelajaran interaktif seperti spinner juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial dan kolaboratif. Dalam situasi belajar yang menggunakan spinner, siswa belajar untuk bekerja sama, berbagi ide, dan membangun pemahaman bersama, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan mendukung.

Observasi terhadap penggunaan spinner dalam pembelajaran IPAS menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat secara emosional dan kognitif dalam materi yang dipelajari. Siswa menunjukkan tingkat keingintahuan yang lebih tinggi terhadap konsep-konsep baru dan lebih siap untuk menghadapi tantangan dalam memecahkan masalah yang diajukan. Spinner juga terbukti efektif dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang personal dan diferensiasi. Dengan memungkinkan pengaturan dan adaptasi yang fleksibel, spinner memungkinkan guru untuk menyesuaikan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan preferensi individual siswa.

Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penggunaan spinner tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa secara umum tetapi juga memperluas cara pandang siswa terhadap materi pelajaran. Siswa tidak hanya mengingat informasi tetapi juga dapat menerapkannya dalam konteks yang bervariasi, menunjukkan pemahaman yang lebih dalam dan aplikatif terhadap konsep-konsep IPAS. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran spinner juga membuka peluang untuk integrasi teknologi dalam pendidikan. Siswa menjadi terbiasa dengan penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, mempersiapkan siswa untuk lingkungan belajar dan pekerjaan yang semakin terhubung secara digital.

Temuan ini juga menyoroti perlunya dukungan dan pelatihan yang terus-menerus bagi guru dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran seperti spinner. Pelatihan yang tepat dapat memastikan bahwa penggunaan spinner tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar

tetapi juga berkelanjutan dalam konteks kurikulum yang terus berkembang (Nova Ardiana & Didik Himmawan, 2023). Efektivitas penggunaan spinner dalam pembelajaran IPAS juga memperkuat argumen untuk penerapan teknologi dalam pendidikan inklusif. Media ini dapat membantu siswa dengan gaya belajar yang berbeda untuk meraih potensi siswa secara penuh, memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Firdausi et al., 2023).

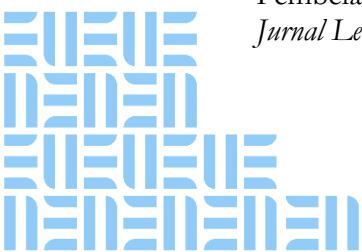
Penggunaan media pembelajaran spinner secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS di kelas IV SD 1 Peganjaran. Media spinner membuat pembelajaran lebih dinamis, interaktif, dan efektif dalam memfasilitasi pemahaman konsep-konsep kompleks, seperti penggolongan jenis makanan hewan. Siswa menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengidentifikasi perbedaan pola makan hewan dan mengaitkan teori dengan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Respons siswa terhadap spinner sangat positif, meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis serta sosial-kolaboratif.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran spinner efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SD 1 Peganjaran. Implementasi spinner tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep seperti penggolongan jenis makanan hewan (omnivora, herbivora, karnivora). Siswa menunjukkan respons positif terhadap penggunaan spinner, merasa lebih tertarik dan aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu menerapkan pengetahuan siswa dalam situasi praktis. Hasil penelitian ini memberikan bukti bahwa penggunaan media pembelajaran spinner memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung pencapaian kompetensi IPAS siswa secara holistik. Implikasi praktisnya mencakup perlunya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi untuk memaksimalkan potensi belajar siswa di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, Rifan. (2021). Jenis Teknik Pengumpulan Data dan Penjelasannya.
- Alfi Riski Ramadanti, & Kurniana Bektiningsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Muatan IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal for Lesson and Learning Studies*. <https://doi.org/10.23887/jlls.v6i3.68053>
- Desriarini Gui, Marsella. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar. *Journal of Education and Teaching Learning*. <https://doi.org/10.59211/mjpjetl.v1i2.26>
- Firdausi, Nadiyah Azhar, Afiani, Kunti Dian Ayu, & Naila, Ishmatun. (2023). Development of Spinner Educational Media with the Assistance Of Interactive Power Points in Basic Mathematics Learning. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v7i1.2417>
- Kumalasari, Krisna, & Hasanah, Daimul. (2023). Evaluasi Pelaksanaan Pjbl Berbasis Steam Dalam Pembelajaran Ipas Sd Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.
- Marlita, Ichda Nurul, Masfuah, Siti, & Riswari, Lovika Ardana. (2023). Peningkatan Hasil Belajar IPAS Melalui Model Pembelajaran TGT Berbasis Media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Mina Listiana, Mike Herlinawati, & Muhammad Rifki Supyadi. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS. *Jurnal Lensa Pendas*. <https://doi.org/10.33222/jlp.v9i1.3547>



- Nilawati, Ike, Sahudi, Sahudi, Ruswandi, Uus, & Erihardiana, Mohamad. (2021). Penerapan Pendidikan Multikultural. *Jambura Journal of Educational Management*. <https://doi.org/10.37411/jjem.v2i1.567>
- Nova Ardiana, & Didik Himmawan. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Media Smart Spinner Di SDN 1 Kedokanbunder. *Quality: Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*. <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i1.11>
- Nurhasanah, Ana, Pribadi, Reksa Adya, & Kamila, Lila. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Spinner untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV di SDN Banjar 1. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Purba, Peronika, Rahayu, Ayu, & Murniningsih, Murniningsih. (2023). Penerapan Kurikulum Merdeka pada pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Bulletin of Educational Management and Innovation*. <https://doi.org/10.56587/bemi.v1i2.80>
- Putri, Intan Yunika Lintang, Amalia, Arsyi Rizqia, & Nurasiah, Iis. (2023). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui media Reading Spinner dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.934>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Surodiana, Siti. (2023). Analisis Kebutuhan media spinner untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di Madrasah aliyah. *Educatio*. <https://doi.org/10.29408/edc.v18i1.17879>
- Utami, M. P., Santika, I. D., & Khoiriyah, B. (2023). Kurikulum Merdeka Dan Pengembangan Modul Ipas Kontekstual Berbasis Inkuiri Untuk Membentuk Nalar Kritis Siswa SD Fase B. *Innovative: Journal Of Social*
- Zohriah, Anis, Muin, Abdul, & Muslihat, Muslihat. (2023). Paradigma Pendidikan di Era Digital. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.1797>

