

**PENGARUH MEDIA *SPINNER* TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV
SDN 104229 SEI MENCIRIM
T. P 2025/2026**

***THE EFFECT OF SPINNER MEDIA ON STUDENTS' LEARNING
OUTCOMES IN THE IPAS SUBJECT FOR FOURTH-GRADE
STUDENTS AT SDN 104229 SEI MENCIRIM
ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Anastasya Br Gurusinga, Universitas Quality, Jl. Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Indonesia:
085277874984, anastasyabrgurusinga@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim pada mata pelajaran IPAS, khususnya materi *Membangun Masyarakat yang Beradab*. Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media spinner serta untuk mengetahui pengaruh media spinner terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) menggunakan desain *one group pretest-posttest*. Populasi sekaligus sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar berupa pretest dan posttest. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas menggunakan uji Liliefors dan uji hipotesis menggunakan uji *t* (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest siswa sebesar 66,54, sedangkan nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 93,08. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media spinner terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media spinner berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata kunci: Media Spinner, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research was motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students at SDN 104229 Sei Mencirim in the IPAS subject, particularly on the topic Building a Civilized Society. The low learning outcomes were caused by the learning process that was still dominated by conventional teaching methods and the limited use of interesting and interactive learning media. Therefore, it is necessary to implement innovative learning media that can increase students' motivation and active participation in learning. This study aimed to determine students' learning outcomes before and after the use of spinner media and to analyze the effect of spinner media on students' learning outcomes in the IPAS subject for fourth-grade students at SDN 104229 Sei Mencirim in the 2025/2026 academic year. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental research design using the one-group pretest–posttest design. The population and sample of this study consisted of all fourth-grade students totaling 26 students. Data were collected through learning outcome tests in the form of pretests and posttests. Data analysis techniques included the normality test using the Liliefors test and hypothesis testing using the paired sample t-test. The results showed that the average pretest score was 66.54, while the average posttest score increased to 93.08. The normality test results indicated that both pretest and posttest data were normally distributed. Furthermore, the hypothesis testing results showed that there was a significant effect of using spinner media on students' learning outcomes. Therefore, it can be concluded that spinner media has a significant effect on improving students' learning outcomes in the IPAS subject for fourth-grade students at SDN 104229 Sei Mencirim in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Spinner Media, Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat fundamental dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan tidak semata-mata ditentukan oleh kurikulum yang digunakan, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan metode pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, serta menyenangkan bagi peserta didik. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa profesionalisme guru menjadi salah satu komponen kunci dalam peningkatan mutu pendidikan. Guru yang memiliki kompetensi profesional yang baik cenderung mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif, interaktif, dan bermakna. Selain itu, keberhasilan proses pembelajaran juga dapat diukur melalui hasil belajar siswa yang mencerminkan tingkat pemahaman, penguasaan, serta kemampuan siswa dalam menyerap

materi yang telah diajarkan.

Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Salah satu faktor eksternal yang memiliki peranan penting adalah pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, relevan, dan sesuai dengan karakteristik materi serta kebutuhan siswa. Media pembelajaran yang efektif dapat membantu meningkatkan minat belajar, memperjelas penyampaian materi, serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang dipelajari (Salsabila, 2020). Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kerap dianggap sebagai mata pelajaran yang cukup kompleks dan menantang bagi sebagian siswa, terutama karena banyak memuat konsep-konsep yang bersifat abstrak dan sulit dipahami secara langsung. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, serta interaktif, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah, jelas, dan bermakna.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu meningkatkan minat, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Hal ini didukung oleh hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari adanya kenaikan nilai rata-rata siswa setelah diterapkannya media pembelajaran yang inovatif dan menarik (Kurniawan et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 104229 Sei Mencirim, diperoleh data bahwa hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS masih belum memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Dari 26 siswa, hanya 10 siswa yang mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 16 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah dan perlu adanya upaya peningkatan melalui inovasi pembelajaran.

Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya hasil belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih cenderung konvensional serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang variatif dan menarik. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis,

menarik, dan partisipatif. Salah satu alternatif media pembelajaran yang memiliki potensi untuk dikembangkan adalah media *spinner*. Media *spinner* merupakan alat pembelajaran berbentuk roda putar yang dapat dimodifikasi menjadi sarana pembelajaran interaktif. Melalui penggunaannya, siswa dapat terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar, sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta keaktifan mereka. Selain itu, media ini juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton (Sapitri et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta mengkaji secara mendalam pengaruh penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif solusi yang efektif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya di tingkat sekolah dasar, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Desain penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest–Posttest Design*, yaitu suatu rancangan penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberi perlakuan (*treatment*), dan selanjutnya diberikan tes akhir (*posttest*). Desain ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta menganalisis perubahan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *spinner*. Dengan demikian, peneliti dapat mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara lebih terukur dan sistematis (Sugiyono, 2019).

Penelitian dilaksanakan di SDN 104229 Sei Mencirim pada Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang. Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *spinner*, yaitu media berbentuk roda putar yang berisi pertanyaan dan instruksi pembelajaran pada materi IPAS “Membangun Masyarakat yang

Beradab”. Variabel dependen adalah hasil belajar siswa yang diukur melalui tes sebelum dan sesudah perlakuan.

Prosedur penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi kondisi dan permasalahan di lapangan, menyusun perangkat pembelajaran, merancang serta mengembangkan media *spinner*, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa soal *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya, pada tahap pelaksanaan, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan media *spinner* sebagai alat bantu pembelajaran. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa diberikan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah penerapan media tersebut. Pada tahap akhir, peneliti melakukan pengumpulan seluruh data yang diperoleh selama penelitian, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan dan analisis data secara sistematis untuk menarik kesimpulan sesuai dengan tujuan penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes hasil belajar yang disajikan dalam bentuk soal pilihan ganda, yang disusun secara sistematis berdasarkan materi pembelajaran IPAS kelas IV. Penyusunan instrumen ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman serta penguasaan siswa terhadap materi yang telah diajarkan.

Data yang diperoleh dari hasil tes tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat analisis. Setelah itu, dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t' guna mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar siswa secara signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dengan materi Membangun Masyarakat yang Beradab di kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan dalam kurun waktu tiga hari dengan melibatkan sebanyak 26 siswa sebagai subjek penelitian.

Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian *pretest* yang bertujuan untuk mengidentifikasi kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *spinner*. Berdasarkan hasil *pretest* yang diperoleh, diketahui bahwa

sebagian besar siswa masih menunjukkan capaian hasil belajar yang relatif rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi IPAS yang dipelajari masih belum optimal dan memerlukan upaya peningkatan melalui penerapan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Setelah pelaksanaan *pretest*, siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan memanfaatkan media *spinner*. Media ini digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang dirancang secara interaktif dengan memuat berbagai pertanyaan, instruksi, serta aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif. Penerapan media *spinner* dalam proses pembelajaran terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta keterlibatan siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung, sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, partisipatif, dan tidak monoton.

Setelah proses pembelajaran selesai dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengukur hasil belajar setelah penerapan media *spinner*. Hasil *posttest* yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *pretest* yang telah dilakukan sebelumnya. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *spinner* memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan kata lain, media *spinner* mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif, sehingga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal berdasarkan uji normalitas yang dilakukan. Selanjutnya, berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 9,97 dengan nilai t tabel sebesar 2,060 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan 25. Karena nilai t hitung lebih besar daripada t tabel, maka hipotesis alternatif diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar siswa. Peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan media *spinner* menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif, inovatif, dan menarik mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Media *spinner* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, dinamis, dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan meningkatnya motivasi dan partisipasi siswa, proses pembelajaran menjadi lebih

efektif dan berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pandangan yang menyatakan bahwa pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bersifat interaktif mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, sehingga proses penerimaan materi menjadi lebih mudah, jelas, dan efektif. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini karena siswa tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini juga semakin diperkuat oleh berbagai temuan penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *spinner* tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada siswa sekolah dasar. Media *spinner* terbukti efektif sebagai salah satu bentuk inovasi pembelajaran karena memiliki keunggulan dalam hal kesederhanaan, kemudahan penggunaan, serta fleksibilitas dalam penerapannya pada berbagai materi pembelajaran. Selain itu, media ini mampu menarik perhatian siswa melalui penyajian yang menarik dan berbasis permainan, sehingga dapat meningkatkan minat, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, penggunaan media *spinner* juga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan tidak monoton, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan selama kegiatan belajar berlangsung. Keterlibatan siswa secara langsung dalam penggunaan media ini mendorong mereka untuk lebih aktif dalam berpikir, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Hal ini tentunya berdampak positif terhadap peningkatan pemahaman konsep serta pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *spinner* dalam pembelajaran IPAS merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, efektif, dan relevan untuk digunakan di sekolah dasar. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan, serta berorientasi pada keaktifan dan kemandirian belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi *Membangun Masyarakat yang Beradab* sebelum penggunaan media spinner tergolong sedang dengan nilai rata-rata pretest sebesar 66,54. Hasil belajar siswa setelah penggunaan media spinner mengalami peningkatan yang sangat signifikan dengan nilai rata-rata posttest sebesar 93,08. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t berpasangan, diperoleh nilai $t_{hitung} = 40,01$ dan $t_{hitung} = 2,086$ pada taraf signifikansi 0,05. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_o) ditolak. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang nyata antara penggunaan media spinner terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media spinner berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 104229 Sei Mencirim Tahun Pelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiana, N., dan Himmawan, D. 2023. Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis media smart spinner di SDN 1 Kedokanbunder. *Quality: Jurnal Pendidikan*. <https://quality.pdfaii.or.id>
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta, Jakarta.
- Asrori, M. Tanpa tahun. Pengertian, tujuan, dan ruang lingkup strategi pembelajaran.
- Badan Penerbit Universitas Diponegoro. 2021. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Semarang.
- Daulay, M., Suhaili, N., dan Firman, F. 2025. Integrasi sistem nilai budaya dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kesejahteraan peserta didik. *Jurnal Edukasi*. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/27384>
- Dole, S., Bloom, L., dan Doss, K.K. 2017. Engaged learning: Impact of PBL and PjBL with elementary and middle grade students. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 11(2).
- Fitri, Y., Desyandri, dan Erita, Y. 2022. Meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV sekolah dasar: Penerapan pendekatan pembelajaran konstruktivis. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Ghozali, I. 2021. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2023. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI Kelas IV*. Kemendikbudristek, Jakarta.
- Kurniawan, A.A., Rahmawati, N.D., dan Dian, K. 2024. Pengaruh media pembelajaran interaktif Canva terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.

- Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2).
<http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Kusumaningrum, S.R., Ulinnuha, E., Latifa, H.I., Rosinta, K.D., dan Dewi, W.A. 2024. Pengembangan media pembelajaran spinner bulan untuk peserta didik kelas I sekolah dasar. *Journal of Education*, 7(2). <https://doi.org/10.32478/al-mudarris.v7i2.2697>
- Lindaswari, T. 2020. Meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan model inkuiri pada siswa kelas X MIA 1 SMA Negeri 1 Lirik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1).
- Maulansyah, D., Febrianty, D., dan Asbari, M. 2023. Peran guru dalam peningkatan mutu pendidikan: Penting dan genting. *Journal of Information Systems and Management*, 2(5).
<https://jisma.org>
- Muninggar, L.F. 2025. Pengaruh model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media monopoli terhadap pemahaman konsep warisan. Universitas Muhammadiyah Magelang. <https://repositori.unimma.ac.id/5284>
- Musoffa, H., dan Amelia, D. 2025. Analisis strategi guru dalam mengatasi kesulitan membaca permulaan pada siswa kelas I di SDN Bahagia 03.
- Najah, S., Putra, D.A., dan Wahyuni, H.I. 2025. Pengembangan media pop-up book untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada materi makhluk hidup dan lingkungannya. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 9(2).
- Nuraeni, Y., Gifari, A., Ivanna, A., Atsa, A., dan Maharani, R. 2025. Peran guru dalam menerapkan strategi deep learning untuk meningkatkan berpikir kritis siswa SD. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 4. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Pane, A., dan Dasopang, M.D. 2017. Belajar dan pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2).
- Pardede, L., Pardede, D.L., Alexander, I.J., dan Sirait, G. 2025. *Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar*. Penerbit Litnus.
- Parwati, N.N., Suryawan, I.P.P., dan Apsari, R.A. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Prasetyo, T., Brawijaya, A., Fitriliani, A., dan Kurniawati, S. 2022. Penggunaan media pembelajaran spinning wheel pada mata pelajaran bahasa Inggris di SD Negeri Cibogo. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(2).
<https://doi.org/10.56855/income.v1i2.28>
- Pratiwi, D.M.D., Setiani, R., dan Dirgantoro, A. 2025. Inovasi media flipbook berbasis problem based learning pada materi ekosistem untuk siswa sekolah dasar. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2294>
- Priyatno, D. 2020. *Panduan Praktis Analisis Data SPSS*. Mediakom, Yogyakarta.
- Rasyid, N. 2023. Efektivitas penggunaan media spinning wheel dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 1(2).
- Renaldi, R. 2025. Pengaruh pengetahuan santri tentang perbankan syariah terhadap minat menabung di Bank Syariah Indonesia. *LA RIBA: Jurnal Perbankan Syariah*.
<https://ejournal.iaiqi.ac.id/index.php/lariba/article/download/988/524>

- Riduwan dan Sunarto. 2019. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi, dan Bisnis*. Alfabeta, Bandung.
- Salsabila, A. 2020. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 2. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Santoso, S. 2021. *Mastering SPSS Versi 25*. PT Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Sapitri, Y., Disurya, R., dan Agustina, J. 2025. Pengaruh media spinner terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 04 Belida Darat.
- Sudjana, N. 2017. *Metode Statistika*. Tarsito, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2020. *Statistika untuk Penelitian*. Alfabeta, Bandung.
- Susilo, D.P., Enjelika, D., dan Mistiyani, I. 2025. Pengembangan media spinner untuk meningkatkan literasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6).
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., dan Syaza, Y. 2023. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Literature review). <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>
- Yuwalina, N.A.N., Jatmiko, dan Lestari, D.P. 2025. Penerapan problem-based learning berbantuan media spinner untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2). <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.602>
- Zahwa, A., Safitri, R.D., Pratiwi, A.N.R., dan Subiakto, V.S.N. 2025. Meningkatkan daya saing bangsa: Peran strategis investasi pendidikan dalam pengembangan SDM. *Indonesian Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.392>