

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA DIGITAL SPINNING WHEEL
TERHADAP KEAKTIFAN BELAJAR IPAS SISWA KELAS VI
SD INPRES 6/75 CORAWALI KABUPATEN BONE**

Mujahidah¹, Muhammad Ikhsan Sukaria², Nur Aeni³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar

¹mujahidah@unm.ac.id, ² muhammad.ikhsan@unm.ac.id,

³nuraenhy912@gmail.com

ABSTRACT

This study is a quantitative research employing a pre-experimental design. It aims to determine the difference in students' learning activeness in IPAS before and after the use of digital Spinning Wheel media, as well as to examine the effect of its implementation. The population of this study consisted of all sixth-grade students of SD Inpres 6/75 Corawali, totaling 20 students. The sampling technique used was saturated sampling. Data were collected using a questionnaire administered before and after the treatment. The data analysis techniques included descriptive and inferential statistics using the Paired Sample t-Test. The results showed that students' learning activeness in IPAS before the use of the digital Spinning Wheel media was in the low category with a mean score of 58.45, while after the implementation it increased to 70.05 in the good category. The study concludes that there is a significant effect of the use of digital Spinning Wheel media on students' learning activeness in IPAS at SD Inpres 6/75 Corawali, as evidenced by a significance value of $0.001 < 0.05$.

Keywords: Digital Media, Spinning Wheel, Learning Activeness, IPAS

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimental yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital Spinning Wheel serta untuk mengetahui pengaruh penggunaan media tersebut. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Inpres 6/75 Corawali yang berjumlah 20 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial melalui uji Paired Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keaktifan belajar IPAS siswa sebelum penggunaan media digital Spinning Wheel berada pada kategori kurang dengan nilai rata-rata 58,45, sedangkan setelah penggunaan media meningkat menjadi 70,05 dengan kategori baik. Kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media digital Spinning Wheel terhadap keaktifan belajar IPAS siswa SD Inpres 6/75 Corawali, yang dibuktikan dengan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$.

Kata Kunci: Media Digital, Spinning Wheel, Keaktifan Belajar, IPAS

A. Pendahuluan

Peserta didik berada pada fase perkembangan yang membutuhkan pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka (Alfiyanti dkk., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan potensi dan keterampilan belajar siswa secara menyeluruh.

Sejalan dengan hal tersebut, Kurikulum Nasional menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*Student-Centered Learning*) (Salsabila, 2024). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Keaktifan belajar menjadi aspek penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran, khususnya di sekolah dasar (Candra, 2023).

Keaktifan belajar adalah siswa terlibat secara mental, fisik, dan emosional dalam melaksanakan kegiatan belajar, seperti bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung (Lathifah dkk., 2024).

Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan mendorong keaktifan siswa (Tabriji, 2025).

Dengan demikian, keaktifan belajar menjadi salah satu indikator penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial merupakan mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia (Permendikbudristek No. 7, 2022). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar dirancang untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman siswa terhadap berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPAS idealnya mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, bertanya, menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan menyampaikan pendapat (Amalia., 2025). Keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran IPAS sangat penting agar siswa tidak hanya memahami konsep, tetapi juga

mampu mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, pada kenyataannya keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran IPAS sering kali belum berkembang secara optimal. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 02–03 September 2025, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS, proses pembelajaran masih didominasi oleh pembelajaran yang berpusat pada guru. Kondisi tersebut menyebabkan siswa cenderung pasif, kurang bersemangat, dan belum terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas VI dan diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode tanya jawab sederhana dengan pemanfaatan media pembelajaran yang terbatas, seperti buku paket dan papan tulis. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar keaktifan belajar siswa masih kurang, ditandai dengan kurangnya keberanian siswa untuk bertanya, menjawab pertanyaan, maupun mengemukakan

pendapat. Partisipasi siswa dalam pembelajaran belum merata dan cenderung didominasi oleh siswa tertentu, sementara siswa lainnya masih pasif dan kurang percaya diri.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPAS belum sepenuhnya mendorong keaktifan belajar siswa secara menyeluruh. Jika kondisi ini terus berlangsung, maka tujuan pembelajaran IPAS untuk mengembangkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan belajar siswa dikhawatirkan tidak dapat tercapai secara optimal.

Oleh karena itu, diperlukan upaya inovatif dalam pembelajaran, khususnya melalui pemanfaatan media pembelajaran digital yang interaktif, guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Media *Spinning Wheel* adalah media pembelajaran dengan keunggulan menantang yang dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam memecahkan masalah atau pertanyaan yang ada pada roda putar (Puter., 2022). Media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan rasa ingin tahu, antusiasme, serta partisipasi aktif siswa karena adanya unsur kejutan

saat roda diputar. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan berani mengambil peran dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas yang muncul. Kondisi tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih fokus dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Penggunaan media *Spinning Wheel* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar. Sejumlah penelitian yang memanfaatkan media ini menunjukkan dampak positif terhadap berbagai aspek pembelajaran. Peneliti menemukan penelitian terdahulu yang relevan, antara lain penelitian yang dilakukan oleh (Wahyudi dkk., 2024) dengan hasil penelitian bahwa media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 002 Rambah Samo. Penelitian yang dilakukan oleh Nuraini dkk., (2024) Media *Spin Wheel* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas III SD Negeri 3 Betung. Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Herwin dkk., 2023) mengatakan bahwa siswa yang

tadinya kurang antusias dalam belajar setelah menggunakan media *Spinning Wheel* membuat siswa lebih aktif, interaktif, dan proses pembelajaran menjadi lebih optimal, serta menyenangkan.

Penelitian terdahulu umumnya menggunakan *Spinning Wheel* sebagai variasi aktivitas tanya jawab/kuis, namun belum diintegrasikan secara sistematis dalam modul ajar IPAS berbasis aktivitas diskusi dan indikator keaktifan. Karena itu penelitian ini menerapkan *Spinning Wheel* digital (wheelofnames.com) dalam skenario pembelajaran IPAS untuk menguji dampaknya pada keaktifan belajar. Oleh karena itu, Peneliti tertarik untuk menerapkan media digital *Spinning Wheel* dalam pembelajaran IPAS kelas VI sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa serta mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah salah satu jenis pendekatan dalam penelitian yang menggunakan metode pengumpulan

dan analisis data berbasis angka dan statistik. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental*. Penelitian dilakukan pada siswa kelas VI SD Inpes 6/75 Corawali Kabupaten Bone dengan jumlah sampel 20 Siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, untuk mengetahui keaktifan belajar siswa sesudah diberikan perlakuan menggunakan media digital pembelajaran Spinning Wheel. Sebelum angket digunakan terlebih dahulu instrumen angket divalidasi oleh validator yang telah ditentukan.

Terdapat dua macam analisis statistik yang digunakan, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui perbedaan keaktifan belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital Spinning Wheel. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan *program Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

Analisis statistik inferensial adalah teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada populasi.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji persyaratan analisis

yang terdiri atas beberapa jenis pengujian, yaitu uji normalitas dan uji hipotesis.

C.Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, tingkat keaktifan belajar IPAS siswa kelas VI SD Inpres 6/75 Corawali sebelum penggunaan media digital spinning wheel berada pada kategori kurang dengan perolehan rata-rata (mean) sebesar 58.45. Setelah penggunaan media digital spinning wheel, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 70.05 dengan kategori baik.

Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media digital Spinning Wheel memberikan pengaruh positif terhadap keaktifan belajar kelas VI SD Inpres 6/75 Corawali Kabupaten Bone. Pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif menjadi lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan.

Secara nyata di dalam kelas, penggunaan media *Spinning Wheel* mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup. Ketika roda diputar, siswa menunjukkan rasa penasaran dan semangat menunggu giliran. Siswa yang terpilih melalui putaran

roda cenderung lebih berani untuk menjawab pertanyaan, sementara siswa lainnya ikut memperhatikan dan mencoba memikirkan jawaban.

Penggunaan media *Spinning Wheel* yang melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran mendorong mereka untuk lebih aktif berpartisipasi. Pembelajaran tidak lagi bersifat monoton karena adanya unsur permainan, kejutan, dan keterlibatan langsung siswa. Hal ini membuat siswa lebih semangat, tidak mudah bosan untuk mengikuti pembelajaran IPAS.

Sejalan dengan pendapat Lestari., (2025) bahwa media pembelajaran digital memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta memotivasi siswa dalam proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Widiastari, (2024) juga menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran digital memiliki dampak positif yang signifikan terhadap keterlibatan, perhatian, respon emosional, dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa setelah menggunakan media

Spinning Wheel mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian dari Pangestu et al., (2024) bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Spinning Wheel* mengalami peningkatan pada setiap pertemuan dari kategori kurang menjadi sangat baik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* tidak hanya berdampak pada aspek keterlibatan siswa secara langsung, tetapi juga pada perubahan pola pembelajaran di dalam kelas. Pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (teacher-centered) beralih menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (student-centered), di mana siswa memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, media *Spinning Wheel* juga membantu menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif karena siswa terlibat secara emosional melalui rasa senang, penasaran, dan antusias selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dengan adanya keterlibatan yang lebih menyeluruh tersebut, siswa menunjukkan peningkatan keaktifan dalam proses pembelajaran, seperti

lebih berani berpartisipasi, lebih fokus dalam mengikuti kegiatan, serta lebih responsif terhadap pertanyaan dan diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil analisis inferensial diperoleh bahwa data pretest dan posttest keaktifan belajar IPAS siswa berdistribusi normal dengan uji normalitas. Setelah itu, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-Test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media digital *Spinning Wheel* terhadap keaktifan belajar IPAS siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai thitung sebesar 7.420, sedangkan nilai ttabel pada taraf signifikansi 5% dengan $df = 19$ sebesar 2.09302. Dengan demikian, nilai thitung $>$ ttabel ($7.420 > 2.09302$). Selain itu, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0,05 ($0,001 < 0,05$). Berdasarkan hasil tersebut, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Media *Spinning Wheel* mampu menciptakan pembelajaran yang

interaktif dengan melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar. Melalui mekanisme roda putar yang bersifat acak, siswa terdorong untuk selalu siap, fokus, dan berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan. Selain itu, media ini memiliki keunggulan berupa adanya unsur permainan yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya perubahan perilaku belajar siswa, seperti meningkatnya keberanian dalam menjawab pertanyaan yang diberikan selama proses pembelajaran. Dengan kata lain, media *Spinning Wheel* efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, menantang, dan tidak monoton.

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Fitriana, 2024). yang menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* berpengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa di Kelas V SDS Al-Hidayah Medan Tembung. 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.

Selain itu, penelitian Ningsih, (2023) juga menyatakan bahwa media pembelajaran Spinning Wheel memiliki pengaruh signifikan terhadap keaktifan belajar siswa pada pembelajaran IPA. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa berada pada kategori sangat baik, yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil tersebut memperkuat penelitian ini bahwa penggunaan media Spinning Wheel tidak hanya memberikan perubahan secara deskriptif, tetapi juga terbukti signifikan secara statistik dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa media Spinning Wheel memiliki efektivitas dalam mendorong keterlibatan siswa secara menyeluruh selama proses pembelajaran.

Pengaruh positif ini dipengaruhi oleh kemampuan media *Spinning Wheel* dalam menstimulasi rasa ingin tahu siswa melalui variasi warna yang muncul setelah roda berhenti berputar. Setiap warna berkaitan

dengan pertanyaan maupun penentuan nama siswa, sehingga menciptakan peluang yang sama bagi setiap siswa untuk terlibat.

Hal tersebut membuat siswa cenderung lebih siap dan berani dalam menjawab pertanyaan ketika namanya terpilih, serta terlibat dalam interaksi pembelajaran baik dengan guru maupun dengan teman sebaya.

D. Kesimpulan

Keaktifan belajar IPAS siswa kelas VI SD Inpres 6/75 Corawali sebelum penggunaan media digital *Spinning Wheel* berada pada kategori kurang dengan rata-rata 58.25, dan sesudah penggunaan media Spinning Wheel meningkat menjadi 70.05 yang berada pada kategori baik.

Terdapat pengaruh yang signifikan antara keaktifan belajar IPAS siswa sebelum dan sesudah penggunaan media digital Spinning Wheel. Hal ini dibuktikan dari hasil uji Paired Sample t-Test dengan nilai thitung $7.420 > t \text{ tabel } 2.09302$ dan nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, sehingga penggunaan media digital *Spinning Wheel* berpengaruh positif terhadap keaktifan belajar IPAS siswa.

Saran

1. Guru, diharapkan memanfaatkan media pembelajaran seperti *Spinning Wheel* dalam proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
 2. Siswa dan siswi SD Inpres 6/75 Corawali agar terus meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam proses pembelajaran berlangsung bukan hanya pada pembelajaran IPAS saja melainkan pembelajaran lainnya
 3. Peneliti diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman terkait penggunaan media pembelajaran serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya.
- Pengetahuan Alam dan Sosial)
for Grade V at MIN 7 Jembrana :
A Classroom Action Research
Approach. *Jurnal Studi Tindakan Edukatif*, 1(5), 1914–1920.
- Candra, A. P. (2023). Model Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 95–105.
- Fitriana, I. (2024). *Pengaruh Media Spinning Wheel terhadap Keaktifan Belajar Siswa di Kelas V SDS Al Hidayah Medan Tambung*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Herwin, H., Rasyid, N., & Hasan, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 1(2), 42–48.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiyanti, D. G., Irdamurni, & Neviyarni. (2023). Fase dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar serta Pemanfaatan Tugas Perkembangan dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 09(02), 992–1000.
- Amalia, E., & Mukarromah, H. (2025). Enhancing Student Engagement and Understanding in IPAS (Ilmu
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal*

- Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Lestari, D., & Anshori, Y. Z. (2025). Media Pembelajaran Digital terhadap Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar: Sebuah Tinjauan Pustaka. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 640–649.
- Ningsih, Y. S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Spinning Wheel terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Muhammadiyah 21 Medan*. Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Nuraini, Wardiah, D., & Surtiyoni, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 1131–1138.
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, & Hartoto. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Education*, 4(3), 34–56.
- Peraturan Menteri Pendidikan. Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah. (2022). Jakarta.
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1541–1551.
- Salsabila, A. (2024). Implementasi Student Centered Meningkatkan Prestasi Siswa Learning (SCL) dalam Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Kependidikan*, 13(3), 4057–4066.
- Tabriji, J. (2025). Menciptakan Lingkungan Belajar yang Menyenangkan untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III SDN Gempol Kolot 2. *Jurnal Bintang Pendidikan dan Bahasa*, 3(1), 58–66.
- Wahyudi, S., Safrudin, S., Hutagaol, R., Indah, D., & Dwiana, A. A. (2024). Penerapan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal*

Basicedu, 8(3), 2062–2073.

Widiastari, N. G. A. P., & Puspita, R.

D. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Namaru, 4(4).