

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING WHEEL*
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 3 DI SEKOLAH
DASAR**



Oleh: Zulhijrah

NIM: 22204082022

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

TESIS

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna

Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2024

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zulhijrah
NIM : 22204082022
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/ karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 25 November 2024

Saya yang menyatakan,



Zulhijrah

NIM. 22204082022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zulhijrah

NIM : 22204082022

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas plagiasi, jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 25 November 2024

Saya yang menyatakan



Zulhijrah

NIM. 22204082022

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



PENGESEAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3327/Un.02/DT/PP.00.9/12/2024

Tugas Akhir dengan judul : *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING WHEEL BERBANTUAN WORDWALL UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 3 DI SEKOLAH DASAR*

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ZULHIJRAH, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 22204082022
Telah diujikan pada : Kamis, 12 Desember 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

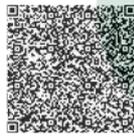
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Drs. Ichsan, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 6f62ac10c1e6



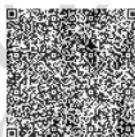
Penguji I
Dr. H. Khamim Zarkasih Putro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 6f634476d109f



Penguji II
Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 6f635446d8e0c



Yogyakarta, 12 Desember 2024
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6f63e4e9237bc

SURAT PERNYATAAN BERHIJAB

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zulhijrah
NIM : 22204082022
Jenjang : Magister
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Dengan ini menyatakan tidak akan menuntut atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah starta II (S2) saya kepada pihak

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Jika suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya Terimakasih.

Yogyakarta, 25 November 2024

Saya yang menyatakan



Zulhijrah

NIM. 22204082022

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING WHEEL*
BERBANTUAN *WORDWALL* UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR DAN KEAKTIFAN PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS 3 DI SEKOLAH
DASAR**

Yang ditulis oleh:

Nama : Zulhijrah

NIM : 22204082022

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diuji dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 26 November 2024

Pembimbing

Dr. Drs. Ichsan, M.Pd

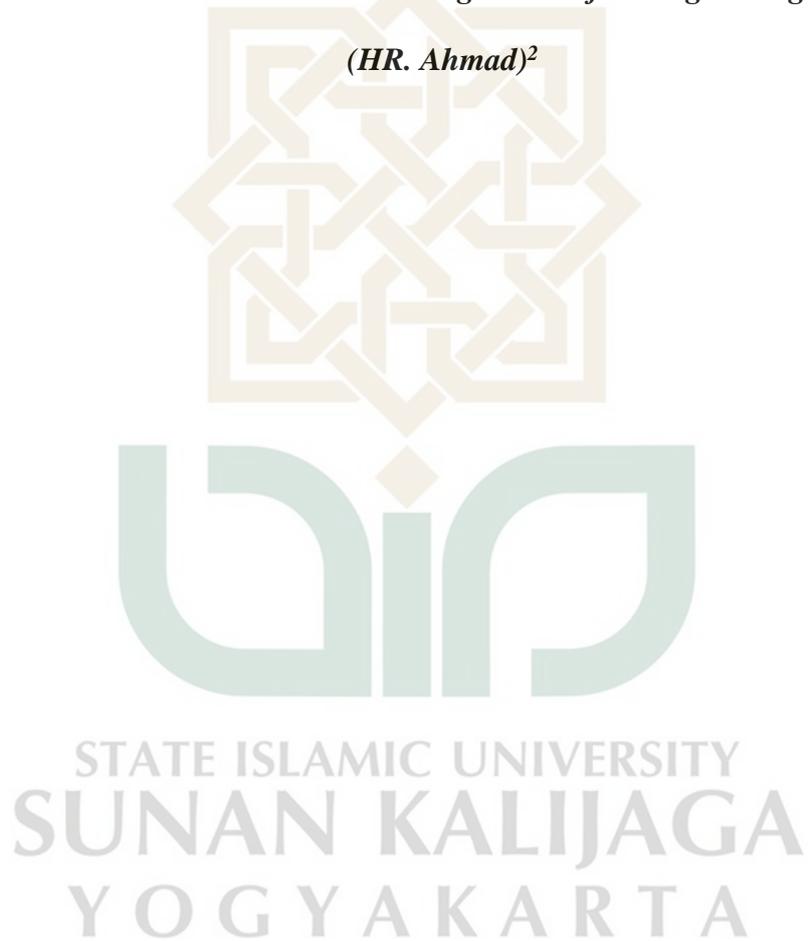
NIP.196302261992031003

MOTTO

**"Menggali Semangat Belajar, Pancasila di Hati, Melalui Spinning
Wheel Interaktif dengan Wordwall!"¹**

"Sebaik-baik Manusia Adalah Yang Bermanfaat Bagi Orang Lain"

(HR. Ahmad)²



¹Imam Tanthowi dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi* 6, no. 4 (2023): 563–71.

²Muhammad Yasir, *Jangan Hidup Jika Tak Memberi Manfaat* (Pustaka Al-Kautsar, 2012)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada:

Almamater

Program Magister (S2)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri

Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543b/U/1987, tanggal 22 Januari 1988.

A. Kosa kata tunggal

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|-----------------------------|
| ا | Alif | Tidak dilambangkan | Tidak dilambangkan |
| ب | ba' | B | be |
| ت | ta' | T | Te |
| ث | sa' | S | Es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | ha' | H | Ha (dengan titik di bawah) |
| خ | Kha | Kh | kadanha |
| د | Dal | D | de |
| ذ | Zal | Z | Zet (dengan titik di atas) |
| ر | ra' | R | er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | esdanye |
| ص | sad | Sh | es (dengan titik di bawah) |
| ض | dad | Dh | de (dengan titik di bawah) |
| ط | ta | Th | te (dengan titik di bawah) |
| ظ | za | Zh | zet (dengan titi kdi bawah) |
| ع | 'ain | ' | koma terbalik di atas |
| غ | gain | G | ge |
| ف | fa | F | ef |
| ق | qaf | Q | qi |
| ك | kaf | K | ka |

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|--------|-------------|----------|
| ل | lam | L | 'el |
| م | mim | M | 'em |
| ن | nun | N | 'en |
| و | waw | W | W |
| ه | ha' | H | ha |
| ء | hamzah | ' | apostrof |
| ي | ya | Y | ye |

B. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

| | | |
|---------------|-----------------|----------------------------|
| متعددة عدة | Ditulis ditulis | <i>muta'addidah 'iddah</i> |
|---------------|-----------------|----------------------------|

C. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

| | | |
|------|---------|---------------|
| هبة | Ditulis | <i>hibbah</i> |
| جزية | Ditulis | <i>Jizyah</i> |

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap kata-kata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu

terpisah, maka ditulis dengan h.

| | | |
|----------------|---------|---------------------------|
| كرامة الأولياء | Ditulis | <i>Karamah al auliya'</i> |
|----------------|---------|---------------------------|

2. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t.

| | | |
|------------|---------|---------------------|
| زكاة الفطر | Ditulis | <i>Zakatul fitr</i> |
|------------|---------|---------------------|

D. Vokal Pendek

| | | |
|---|--------|---|
| - | Fathah | A |
| - | Kasrah | I |
| - | Dammah | U |

E. Vokal Panjang

| | | |
|----------------------------|-----------------|------------------------|
| Fathah + alif جاهلية | Ditulis ditulis | A <i>jahiliyyah</i> |
| Fathah + ya'mati تنسى | Ditulis ditulis | A <i>tansa</i> |
| Kasrah + ya'mati كريم | Ditulis ditulis | I <i>karim</i> |
| Dammah + wawu mati فروض | Ditulis ditulis | U <i>furud</i> |

F. Vokal Rangkap

| | | |
|------------------------------|-----------------|-----------------------|
| Fathah + ya mati بينكم | ditulis ditulis | Ai <i>bainakum</i> |
| Fathah + wawu mati قول | ditulis ditulis | <i>auqaul</i> |

G. Vokal Pendek Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

| | | |
|-----------------------|-------------------------|---|
| الانتماعدت لنشكرتم | ditulis ditulis ditulis | <i>a'antum u'iddatla'in</i> <i>syakartum</i> |
|-----------------------|-------------------------|---|

H. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti Huruf Qamariyah

| | | |
|--------|---------|------------------|
| القران | Ditulis | <i>Al-Qur'an</i> |
| القياس | Ditulis | <i>Al-Qiyas</i> |

b. Bila huruf syamsiah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf (el) nya.

| | | |
|--------|---------|-----------------|
| السماء | Ditulis | <i>Al-Sama'</i> |
| الشمس | Ditulis | <i>Al-Syams</i> |

c. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat

| | | |
|----------------------|-----------------|--|
| ذوي الفروض اهل السنة | Ditulis ditulis | <i>Zawi al-furud</i> <i>ahl al-sunnah</i> |
|----------------------|-----------------|--|



ABSTRAK

Zulhijrah, NIM. 22204082022. Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Berbantuan *Wordwall* Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Tesis Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Pembimbing: **Dr. Drs Ichsan, M.Pd**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas, terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila di SD Negeri Sorogenen 1. Observasi dan wawancara yang dilakukan menunjukkan bahwa pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik kurang aktif dan kurang berminat. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa *spinning wheel* berbantuan *wordwall* untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan minat serta keaktifan belajar peserta didik.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) mendeskripsikan prosedur pengembangan media *spinning wheel* berbantuan *wordwall*, (2) mengetahui tingkat kelayakan media ini, (3) mengevaluasi tingkat kepraktisannya, serta (4) mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar.

Model pengembangan media menggunakan jenis penelitian *research and development (R&D)* model *ADDIE* yang menghasilkan produk berupa media *spinning wheel*, terdiri dari papan putar digital, materi pembelajaran interaktif, dan kuis. Hasil validasi ahli menunjukkan media ini sangat layak digunakan, dengan rata-rata validasi 93%, yang mencakup penilaian ahli media (96%), ahli materi (96%), dan ahli pembelajaran (86%). Selain itu, hasil uji kepraktisan berdasarkan respon peserta didik memperoleh skor sebesar 92%, yang menunjukkan bahwa media ini sangat praktis untuk digunakan.

Efektivitas media juga diuji menggunakan analisis *N-gain*. Hasilnya menunjukkan peningkatan minat belajar pada kategori tinggi ($>0,7$) yaitu 27 peserta didik dan kategori sedang ($<0,3$) yaitu 3 peserta didik sedangkan keaktifan belajar, 24 peserta didik berada pada kategori tinggi dan 6 peserta didik pada kategori sedang, tidak ada peserta didik dalam kategori rendah.

Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* berbantuan *wordwall* sangat layak, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas 3 Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan, Media *Spinning Wheel*, *Wordwall*, Minat Belajar, Keaktifan Belajar, Pembelajaran Pancasila

ABSTRACT

Zulhijrah, NIM. 22204082022. *Development of Spinning Wheel Learning Media Assisted by Wordwall towards Students' Interest and Learning Activity in Pancasila Education Learning at Elementary School. Thesis of Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program (PGMI). Master Program UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024. Supervisor: Dr. Drs Ichsan, M.Pd*

This study was motivated by the low utilization of learning media in the classroom, especially in learning Pancasila education at Sorogenen 1 State Elementary School. Observations and interviews conducted showed that monotonous learning resulted in less active and less interested students. Therefore, this study developed learning media in the form of spinning wheels assisted by wordwall to support learning and increase students' interest and learning activeness.

The objectives of this research are: (1) describe the procedure for developing spinning wheel media assisted by wordwall, (2) determine the feasibility level of this media, (3) evaluate the level of practicality, and (4) measure its effectiveness in increasing students' interest and learning activeness in learning Pancasila education class 3 in elementary school.

The media development model uses the ADDIE research and development (R&D) model which produces a product in the form of spinning wheel media, consisting of a digital rotary board, interactive learning materials, and quizzes. The results of expert validation show that this media is very feasible to use, with an average validation of 93%, which includes the assessment of media experts (96%), material experts (96%), and learning experts (86%). In addition, the results of the practicality test based on students' responses obtained a score of 92%, which indicates that this media is very practical to use.

The effectiveness of the media was also tested using N-gain analysis. The results showed an increase in learning interest in the high category (>0.7), namely 27 students and the medium category (<0.3), namely 3 students while learning activeness, 24 students were in the high category and 6 students in the medium category, there were no students in the low category.

From the results of this study, it can be concluded that spinning wheel learning media assisted by wordwall is very feasible, practical, and effective in increasing students' interest and learning activeness in learning Pancasila education in grade 3 elementary school. This media is expected to be an innovative alternative to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *Development, Spinning Wheel Media, Wordwall, Learning Interest, Learning Activity, Pancasila Learning*

KATAPENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ
عَلَى أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Segala puji hanya bagi Allah SWT, Tuhan seluruh alam semesta, yang dengan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya serta kekuatan-Nya telah memberikan penulis kemampuan untuk menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat dan Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 3 di Sekolah Dasar.” Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikut beliau yang selalu istiqomah di jalan-Nya.

Tesis ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd) pada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam tesis ini, yang disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan tesis ini.

Dalam proses penyusunan tesis ini, penulis memperoleh banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga akhirnya dapat menyelesaikan tesis ini. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan:

1. Prof. Dr. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menciptakan lingkungan akademik yang inklusif dan mendukung, sehingga saya dapat menyelesaikan tesis ini dengan baik.
2. Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah menyediakan fasilitas dan lingkungan belajar yang kondusif di Fakultas,

sehingga penelitian ini dapat dilakukan dengan lancar.

3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd., selaku Kaprodi Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan motivasi, semangat, serta perhatian kepada saya selama proses penyelesaian tesis ini, meskipun di tengah berbagai tantangan.
4. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd., selaku Sekretaris Prodi Magister PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan arahan, informasi, serta panduan terkait prosedur akademik selama saya menjalani proses penyusunan tesis ini.
5. Dr. Drs. Ichsan, M.Pd., selaku pembimbing yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta dengan ikhlas dan tulus meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam penyelesaian tesis ini.
6. Bapak/Ibu Dosen serta Staf Administrasi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat serta membantu kelancaran tesis ini.
7. Kepada para validator dalam proses pembuatan tesis yang dikembangkan, terutama kepada Prof. Dr. Istiningsih, M.Pd., Bapak Dr. Sedyo Sentosa SS, M.Pd., dan Ibu Lita Listiyani, S.Pd., yang telah memberikan masukan, saran, dan komentar dalam proses pembuatan media yang dikembangkan peneliti.
8. Kepala Sekolah SD Negeri Sorogenen 1 Ibu Agustina Dwi Rahayu, S.Pd.SD., M.Pd., beserta guru, staf, dan peserta didik yang telah memberikan izin kepada saya untuk melaksanakan penelitian tesis, serta bersedia membantu dalam pembuatan tesis ini.
9. Orang tuaku tercinta, yang telah menjadi support system: Bapak H. Karim, S.Pd.I, M.Pd. dan Mama Hj. Basmawati, S.Pd.I, M.Pd., serta adikku tercinta Syamul Alam dan seluruh keluarga besar, kerabat, dan sahabat yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat yang tiada hentinya untuk saya dalam menjalankan tugas akhir kuliah ini.
10. Para sahabat yang tak pernah berhenti mendukung dan mendoakan: Nabila Joti Larasati, S.Pd., Sinta Bella S.Pd., Hafiva Nurhijatina S.Pd.,

Hera Apriliana Saputri S.Pd. Terima kasih karena telah bersedia menjadi support system dan mewarnai kehidupan dalam perjalanan pendewasaan.

11. Teruntuk kamu yang nantinya akan menjadi My Life Partner, sampai bertemu di titik terbaik menurut takdir. Dimanapun engkau berada, doa selalu mengiringi tanpa harus menyebut nama.

12. Serta teman-teman seperjuangan pascasarjana yang terlibat dalam penyelesaian tesis ini, serta teman-teman lain yang telah membantu selama perantauan.

Semoga Allah SWT membalas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan oleh semua pihak. Hanya Surga-Nya yang layak menjadi hadiah bagi kebaikan yang tulus. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar produk akhir ini menjadi lebih baik lagi. Penulis juga berharap agar karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca sekalian. Aaamiin, Ya Rabbal'Aalamin.

Yogyakarta, 25 November 2024
Saya yang menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Zulhijrah
NIM. 22204082022

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL | |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS | i |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI | ii |
| PENGESAHAN TUGAS AKHIR | iii |
| SURAT PERNYATAAN BERHIJAB | iv |
| NOTA DINAS PEMBIMBING | v |
| MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN | viii |
| ABSTRAK | xii |
| <i>ABSTRACT</i> | xiii |
| KATAPENGANTAR | xiv |
| DAFTAR ISI | xvii |
| DAFTAR TABEL | xx |
| DAFTAR GAMBAR | xxi |
| DAFTAR LAMPIRAN | xxii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Pembatasan Masalah | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 7 |
| E. Tujuan Pengembangan | 8 |
| F. Manfaat Pengembangan | 9 |
| G. Kajian Penelitian yang relevan | 10 |

| | |
|--|-----|
| BAB II KAJIAN TEORI..... | 21 |
| A. Media Pembelajaran..... | 21 |
| B. Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> | 31 |
| C. Platform <i>Wordwall</i> | 37 |
| D. Minat Belajar Peserta Didik | 42 |
| E. Keaktifan Belajar Peserta Didik..... | 52 |
| F. Pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas 3 SD..... | 57 |
| G. Sistematika Pembahasan | 62 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | 64 |
| A. Model Pengembangan | 64 |
| B. Prosedur Pengembangan..... | 64 |
| C. Desain Uji Coba Produk | 70 |
| 1. Desain Uji Coba..... | 70 |
| 2. Subjek Uji Coba..... | 71 |
| D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 71 |
| 1. Teknik Pengumpulan Data..... | 71 |
| 2. Instrumen Penelitian..... | 73 |
| E. Teknik Analisis Data..... | 76 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 81 |
| A. Prosedur Pengembangan Media..... | 81 |
| B. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar | 95 |
| C. Uji Coba Lapangan | 101 |
| D. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Spinning Wheel</i> | 104 |

| | |
|--|-----|
| E. Pembahasan Pengembangan Media <i>Spinning Wheel</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar | 106 |
| F. Pembahasan Kelayakan Media <i>Spinning Wheel</i> Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar | 112 |
| G. Pembahasan Kepraktisan Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar | 114 |
| H. Pembahasan Keefektifan Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i> Berbantuan <i>Wordwall</i> Terhadap Minat dan Keaktifan Belajar | 116 |
| BAB V PENUTUP..... | 119 |
| A. Kesimpulan | 119 |
| B. Saran | 120 |
| DAFTAR PUSTAKA | 122 |
| LAMPIRAN-LAMPIRAN..... | 128 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1.1 Kajian Pustaka..... | 11 |
| Tabel 2.1 Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila..... | 62 |
| Tabel 3. 1 Kriteria Validasi dan Kelayakan | 77 |
| Tabel 3.2 Kriteria Kepraktisan | 78 |
| Tabel 3.3 Kriteria skor <i>N-gain</i> | 80 |
| Tabel 4.1 Tahap Desain Media | 86 |
| Tabel 4.2 Perolehan Skor Ahli Pembelajaran | 89 |
| Tabel 4.3 Perolehan Skor Ahli Materi | 91 |
| Tabel 4.4 Perolehan Skor Ahli Media..... | 93 |
| Tabel 4.5 Hasil Validasi | 96 |
| Tabel 4.6 Hasil Valdasi Skala Minat Belajar | 97 |
| Tabel 4.7 Reliabilitas Skala Minat | 98 |
| Tabel 4.8 Hasil Valdasi Skala Keaktifan Belajar..... | 99 |
| Tabel 4.9 Reliabilitas Skala Keaktifan..... | 100 |
| Tabel 4.10 Skala Respon Peserta Didik | 101 |
| Tabel 4.11 Uji <i>N-gain</i> Minat Belajar Peserta Didik..... | 102 |
| Tabel 4.12 Uji <i>N-gain</i> Keaktifan Belajar Peserta Didik | 104 |

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Alur Penelitian dan Pengembangan Model <i>ADDIE</i> | 65 |
| Gambar 4.1 Observasi dan wawancara dengan wali kelas | 82 |
| Gambar 4.2 Kegiatan Penjelasan Materi Pembelajaran..... | 94 |
| Gambar 4.3 Kegiatan Uji Coba Media <i>Spinning Wheel</i> | 95 |



DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Surat Permohonan Kesediaan Menjadi Pembimbing Tesis..... | 130 |
| Lampiran 2 Surat Kesediaan Menjadi Pembimbing Tesis..... | 131 |
| Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Tugas Lapangan..... | 132 |
| Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Tugas Akhir | 133 |
| Lampiran 5 Surat Telah Meneliti | 134 |
| Lampiran 6 Instrumen Skala Minat Belajar | 135 |
| Lampiran 7 Instrumen Skala Keaktifan Belajar..... | 139 |
| Lampiran 8 Data Hasil Skala Minat Belajar <i>Pre-test</i> | 141 |
| Lampiran 9 Data Hasil Skala Minat Belajar <i>Post-Test</i> | 143 |
| Lampiran 10 Data Hasil Skala Keaktifan Belajar <i>Pre-Test</i> | 145 |
| Lampiran 11 Data Hasil Skala Keaktifan Belajar <i>Post-Test</i> | 147 |
| Lampiran 12 Data Hasil Respon Peserta Didik | 149 |
| Lampiran 13 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Minat Belajar..... | 151 |
| Lampiran 14 Hasil Uji <i>N-Gain</i> Keaktifan Belajar | 152 |
| Lampiran 15 Tabulasi Data Validitas dan Reabilitas Minat Belajar..... | 153 |
| Lampiran 16 Tabulasi Data Validitas dan Realibilitas Keaktifan Belajar | 155 |
| Lampiran 17 Modul Ajar Pendidikan Pancasila | 157 |
| Lampiran 18 Materi Modul Ajar..... | 164 |
| Lampiran 19 Lembar Validasi Ahli Materi..... | 173 |
| Lampiran 20 Lembar Validasi Ahli Media..... | 175 |
| Lampiran 21 Lembar Validasi Ahli Pembelajaran..... | 177 |
| Lampiran 22 Dokumentasi Proses Penelitian | 179 |
| Lampiran 23 Daftar Riwayat Hidup..... | 184 |

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar merupakan proses perubahan perilaku yang terjadi sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Dalam proses belajar, terdapat tiga unsur utama, yaitu individu sebagai peserta didik, kebutuhan yang menjadi pendorong, dan situasi belajar yang memberikan pengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar.³ Faktor-faktor yang memengaruhi proses belajar dapat dibagi menjadi faktor internal, seperti kondisi fisik, psikologis, dan tingkat kelelahan, serta faktor eksternal yang meliputi keluarga, sekolah, dan lingkungan masyarakat. Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan belajar adalah minat peserta didik. Minat memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar, karena jika materi yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka mereka cenderung tidak belajar secara optimal akibat kurangnya daya tarik. Sebaliknya, materi yang menarik minat peserta didik lebih mudah dipahami dan diingat, karena minat mampu meningkatkan aktivitas belajar.⁴

Minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan kembali melalui penerapan pembelajaran yang lebih inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran mencakup segala

³W. Astutik, "*Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*," Jakarta: Rineka Cipta, 1995, hal 2.

⁴*Ibid.* hal 54

hal yang mampu menyampaikan dan menyebarluaskan pesan dari sumber secara terstruktur, sehingga tercipta suasana belajar yang mendukung. Dengan demikian, peserta didik sebagai penerima pesan dapat menjalani proses belajar secara lebih efektif dan efisien.⁵Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Jika dirancang dengan cara yang menarik dan kreatif, media ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik selama proses belajar. Hal ini sejalan dengan firman Allah SWT dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1-5, yang menyiratkan pentingnya belajar dan pengetahuan:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ② اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

Artinya: (1) Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) yang menciptakan manusia dari segumpal darah, (3) Bacalah, dan Tuhanmu adalah Yang Maha Pemurah, (4) yang mengajarkan manusia melalui perantaraan pena, (5) yang mengajarkan manusia apa yang sebelumnya tidak diketahuinya.⁶

Menurut penafsiran Quraish Shihab yang dikutip oleh Welly Dozan, QS. Al-‘Alaq ayat 1-5 mengandung pesan sebagai berikut: Ayat pertama menekankan pentingnya tanggung jawab intelektual dalam berbagai aktivitas yang berkaitan dengan membaca. Ayat kedua menguraikan keistimewaan manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya. Ayat ketiga menyampaikan bahwa setiap manusia telah dianugerahi kemampuan beragam untuk membaca, yang memungkinkan terciptanya pengetahuan dan kemajuan budaya yang dapat

⁵Muhammad Noor, “*Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*,” Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan, 2010. hal 78

⁶“Tafsir Al ‘Alaq,” diakses 14 Maret 2024, <http://www.tafsir.web.id/2013/03/tafsir-al-alaq.html>.

mengembangkan potensi manusia. Sementara itu, ayat keempat dan kelima menjelaskan metode Allah dalam mengajarkan manusia melalui pengajaran langsung tanpa perantara alat.⁷

Pena atau Al-Qalam merujuk pada segala sesuatu yang berfungsi untuk mencatat dan mendokumentasikan hasil pengetahuan yang diperoleh melalui membaca. Dengan adanya pena, ilmu pengetahuan dapat diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya.⁸ Berdasarkan tafsir ayat tersebut, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar. Pendidik juga memegang tanggung jawab utama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seorang guru tidak hanya bertugas menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga harus menciptakan lingkungan dan suasana yang mendorong terjadinya pembelajaran yang aktif dan efektif.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sorogenen 1, di mana peneliti telah melakukan observasi dan wawancara dengan wali kelas 3. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa minat belajar peserta didik kelas 3 masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari perilaku peserta didik selama pembelajaran, seperti kurangnya perhatian saat guru menyampaikan materi dan adanya siswa yang sibuk dengan aktivitasnya sendiri selama pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan hanya terbatas pada buku cetak. Rendahnya minat belajar ini

⁷Wely Dozan, "Tafsir Ayat-Ayat Pendidikan Nilai-Nilai Pendidikan QS Al-Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Shihab)," *journal Ta'limuna* 9, no. 2 (2020): 153-69.

⁸Ahmad Tafsir, *Ilmu pendidikan dalam perspektif Islam* (Remaja Rosdakarya, 1992).

berdampak pada kurang optimalnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Interaksi yang intensif antara guru dan siswa dapat meningkatkan keaktifan siswa serta menciptakan suasana kelas yang dinamis dan kondusif, memungkinkan siswa untuk memaksimalkan potensinya. Keaktifan siswa yang terbangun akan membantu mereka mengembangkan pengetahuan dan keterampilan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar, karena dapat mencegah rasa bosan dan jenuh pada peserta didik, sehingga materi lebih mudah dicerna. Media pembelajaran yang mengandung unsur permainan cenderung lebih menarik dan dapat menghindari kesan monoton dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Komariyah, sebagaimana dikutip dalam Nawangwulan, yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dipadukan dengan permainan memberikan dampak positif bagi peserta didik, karena mampu mengintegrasikan dua aspek utama, yaitu aspek edukatif (pendidikan) dan aspek atraktif (daya tarik).⁹ Media berbasis permainan memiliki berbagai keunggulan, di antaranya mampu menarik perhatian peserta didik, meningkatkan minat dan motivasi belajar, mendorong partisipasi aktif, serta membantu mengembangkan keterampilan dan

⁹Ra Eflin Nawang Wulan, "Pengembangan Media Edukasi Game Kimia Menggunakan Scratch pada Anak Tahapan Tahapan Operasional Formal," *Jurnal Pendidikan Kimia*.

pengetahuan. Selain itu, penggunaan media ini juga membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif.¹⁰Media pembelajaran permainan yang dapat digunakan salah satunya adalah media *spinning wheel* atau roda putar.

Spinning wheel adalah media yang mengubah permainan menjadi pembelajaran, berupa roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian. Menurut Rahman, penggunaan *spinning wheel* sebagai media pembelajaran dapat melibatkan banyak peserta didik, yang pada gilirannya membuat mereka lebih terlibat dan menjadikan pembelajaran lebih efisien serta menyenangkan. Media ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan, seperti mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan memberikan umpan balik langsung yang mendukung proses belajar yang efektif. Shofiyani juga berpendapat bahwa media *spinning wheel* memudahkan guru dalam menyampaikan materi, membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta menambah minat belajar peserta didik.¹¹

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Spinning Wheel* Berbantuan *Wordwall* untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Keaktifan Peserta Didik Kelas 3 di Sekolah Dasar.

¹⁰Wardah Khairunnisa, "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA AngkasaAdisutjipto," *Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.

¹¹Amrini Shofiyani dkk., "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif *Spinning Wheel* Bagi Guru Di Mi Miftahul Ma'arif," *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2021): 154–59.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas terdapat beberapa identifikasi masalah antara lain sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran di dalam kelas masih cenderung menggunakan metode konvensional, yaitu ceramah dan tanya jawab, serta berpusat sepenuhnya pada guru. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi relatif lambat dan cenderung monoton, sehingga mengurangi minat serta keaktifan peserta didik.
2. Variasi dalam penyampaian materi pembelajaran masih minim, yang terlihat dari kurangnya penggunaan media dan alat bantu pembelajaran lainnya selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.
3. Interaksi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran masih rendah, karena metode pembelajaran yang digunakan kurang mampu memfasilitasi diskusi atau kolaborasi antar peserta didik. Hal ini mengakibatkan peserta didik kurang terlibat aktif dan proses belajar menjadi kurang efektif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dijelaskan, fokus penelitian ini adalah pada proses pembelajaran yang belum optimal dalam memanfaatkan media atau sumber belajar lain yang dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk spinning wheel yang didukung oleh platform

Wordwall untuk menilai peran media tersebut dalam meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik. Media ini dirancang menggunakan situs web *Wordwall* untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila, khususnya tentang hak dan kewajibanku di sekolah, pada kelas 3 Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimanaprosedur pengembangan media *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajarpeserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar?
2. Seberapa besar tingkatkelayakan media pembelajaran *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar?
3. Seberapa besartingkat kepraktisan media *spinning wheel* yang berbantuan*wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar?
4. Apakah media *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* efektif untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran pendidikan pancasila pada materi kewajiban dan hakku di sekolah yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Diharapkan, media *spinning wheel* yang dikembangkan ini dapat membantu menumbuhkan minat dan keaktifan serta meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi kewajiban dan hakku yang dipelajari.

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar.
2. Mengetahui seberapa besar tingkat kelayakan media pembelajaran *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar.
3. Mengetahui seberapa besartingkat kepraktisan media *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar.
4. Mengetahui tingkat efektifan media *spinning wheel* yang berbantuan *wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas 3 di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Pengembangan media *spinning wheel* yang didukung oleh Wordwall memberikan keuntungan yang signifikan, baik dari segi teori dalam pengembangan konsep-konsep pembelajaran berbasis teknologi, maupun secara praktis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD. Dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif, peserta didik akan lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Berikut ini adalah manfaat teoritis dan praktis yang dapat diperoleh:

1. Secara Teoritis

Pengembangan media ini berkontribusi pada pengembangan teori pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan elemen permainan dan teknologi dalam proses pembelajaran. Media *spinning wheel* yang didukung oleh Wordwall menunjukkan bagaimana media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik, sekaligus memperkaya teori mengenai media pembelajaran yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi yang diajarkan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik, media ini dapat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran dan mempermudah proses pengajaran.
- b. Bagi Peserta Didik, media ini dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran serta membantu meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik, khususnya pada materi kewajiban dan hakku.

- c. Bagi Sekolah, media ini dapat dijadikan contoh pembelajaran yang dapat menambah kreativitas dan inovasi bagi pendidik dalam menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan tetap berkualitas.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya, media ini dapat menjadi referensi dalam penulisan skripsi, tesis, artikel jurnal, dan sebagainya, sehingga dapat memperkaya pengetahuan terkait penelitian.

G. Kajian Penelitian yang relevan

Berdasarkan hasil pencarian beberapa sumber yang relevan terkait penelitian mengenai pengembangan media *spinning wheel* berbantuan *wordwall* terhadap minat dan keaktifan peserta didik kelas 3, seperti pengembangan media *spinning wheel*, platform *wordwall*, minat, dan keaktifan, berikut ini disajikan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini:

Tabel 1. 1 Kajian Pustaka

| No | Nama Penulis/Instansi | Judul Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--|--|--|---|--|
| 1. | Siti Mambau Sururunni'mah, Universitas Islam Negeri Satu Tulungagung | Pengembangan Media Roda Putar Aksara "ROPUSA" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas 3 MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung. ¹² | Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran yang mendukung pengenalan Aksara Jawa dan meningkatkan hasil belajar Bahasa Jawa sangat dibutuhkan. Media pembelajaran "Roda Putar Aksara (ROPUSA)" bertema "Belajar sambil Bermain" dikembangkan dan dinyatakan berkualitas baik berdasarkan penilaian dari Ahli Media dan Ahli Materi. Media ini telah diuji dengan hasil rata-rata post-test peserta didik sebesar 85,62, menunjukkan bahwa ROPUSA valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran di kelas 3 Sekolah Dasar. | Kedua penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) untuk mengembangkan media pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun memiliki fokus berbeda. Subjek penelitian sama-sama adalah siswa kelas 3 Sekolah Dasar, dengan inovasi media berbasis permainan untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas pembelajaran. Keberhasilan media dievaluasi melalui perbandingan data pre- | Siti Mambau Sururunni'mah mengembangkan roda putar aksara untuk pembelajaran Bahasa Jawa, sedangkan penelitian lain mengembangkan media spinning wheel berbantuan platform Wordwall untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ROPUSA berfokus pada pengenalan dan penguasaan aksara Jawa serta peningkatan hasil belajar, sementara penelitian Wordwall mengutamakan peningkatan minat dan |

¹²Siti Mambau Sururunni'mah, "Pengembangan Media Roda Putar Aksara 'Ropusa' Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung" (Masters IAIN Tulungagung, 2019).

| | | | | | |
|----|--|---|--|---|---|
| | | | | test dan post-test. | keaktifan peserta didik. Media ROPUSA menggunakan alat fisik berupa roda putar, sedangkan penelitian Wordwall memanfaatkan teknologi digital berbasis platform Wordwall. |
| 2. | Khatim All Fauzi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta | Efektivitas Buku Saku Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukaraja. ¹³ | Penelitian ini menunjukkan bahwa buku saku bahasa Arab secara signifikan meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda. Minat belajar memiliki nilai signifikansi 0,000 dan thitung 9,241 (lebih besar dari ttabel 2,048), dengan pengaruh sebesar 74,4%. Hasil belajar memiliki nilai signifikansi 0,008 dan thitung 2,143 (lebih besar dari ttabel 2,048), dengan pengaruh sebesar 3,5%. Buku saku ini terbukti | Kedua penelitian bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas belajar, terutama aspek minat belajar. Penelitian pertama mengukur minat dan keaktifan belajar, sementara penelitian buku saku menilai minat dan hasil belajar. Keduanya dilakukan di tingkat pendidikan | Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa <i>spinning wheel</i> yang berbantuan <i>Wordwall</i> , sementara penelitian Khatim All Fauzi menggunakan buku saku sebagai alat bantu pembelajaran. Peneliti berfokus pada pembelajaran pendidikan pancasila, sedangkan penelitian Khatim berfokus pada pembelajaran bahasa |

¹³Khatim All Fauzi, “Efektivitas Buku Saku Bahasa Arab dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukaraja” (MastersUin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023).

| | | | | | |
|----|--|--|---|--|--|
| | | | efektif dalam meningkatkan kedua aspek tersebut. | dasar dengan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran. | arab |
| 3. | Muhammad Supriadi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta | Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Minat Belajar dan Kemandirian Belajar peserta didik pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. ¹⁴ | Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif berbantuan Canva memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar dan kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas IV di Sekolah Dasar. Berdasarkan uji T dengan SPSS versi 26, nilai Sig.(2-tailed) untuk minat belajar dan kemandirian belajar masing-masing sebesar 0,000 (< 0,05), sehingga H_0 diterima. Hasil uji multivariate juga menunjukkan nilai Sig. 0,000 (< 0,05), mengonfirmasi bahwa multimedia ini efektif meningkatkan minat dan kemandirian belajar peserta | Keduanya bertujuan untuk meningkatkan minat. Keduanya berfokus pada pemanfaatan media interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran | Jenis media yang digunakan peneliti menggunakan media <i>spinning wheel</i> yang berbantuan <i>wordwall</i> sedangkan supriadi menggunakan media Canva. Materi pembelajaran yang diajarkan peneliti adalah pendidikan pancasila sedangkan Supriadi menggunakan pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang di gunakan peneliti adalah Rnd sedangkan Supriadi menggunakan kuantitatif dengan uji statistik. |

¹⁴Muhamad Supriadi, "Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Minat Belajar dan Kemandirian Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar" (Masters, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024)

| | | | | | |
|----|--|--|--|---|---|
| | | | didik. | | |
| 4. | Vivi Putri, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau | “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) Berbantuan Media Roda Putar terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik. ¹⁵ | Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran <i>Contextual Teaching and Learning</i> (CTL) dengan media roda putar efektif meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai thitung 5,655 yang lebih besar dari ttabel 2,014, serta nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Terdapat perbedaan pemahaman konsep antara kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menerapkan model CTL, mendukung efektivitas model pembelajaran ini. | Menggunakan media roda putar sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan berada pada tingkat pendidikan yang sama, yaitu di lingkungan Sekolah Dasar.. | Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan Wordwall untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik, sementara penelitian Vivi menggunakan model CTL yang fokus pada pemahaman konsep peserta didik. Perbedaan terletak pada metode yang digunakan; peneliti menggunakan metode pengembangan media, sedangkan Vivi menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur pengaruh model CTL terhadap pemahaman konsep. |

¹⁵Vivi Putri, “*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantuan Media Putar Terhadap pemahaman Konsep Siswa*” (Masters Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019).

| | | | | | |
|----|---|--|--|---|---|
| 5. | Resti Fitriani dan Fenny Widiyati, Institut Agama Islam Negeri Salatiga | Penerapan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Berbasis Media <i>Spinning Wheels</i> untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. ¹⁶ | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran <i>Blended Learning</i> berbasis media <i>Spinning Wheel</i> dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Aktivitas belajar meningkat dari rata-rata 23,53% (cukup) pada pertemuan I siklus pertama menjadi 98,21% (sangat baik) pada pertemuan II siklus kedua. Hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan, dari rata-rata 52,12% menjadi 80,12% dengan kategori sangat baik. | Menggunakan media <i>Spinning Wheels</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. | Peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan <i>Wordwall</i> , sedangkan penelitian Resti dan Fenny menerapkan model <i>Blended Learning</i> . Peneliti fokus pada minat dan keaktifan peserta didik, sementara penelitian Resti dan Fenny berfokus pada aktivitas dan hasil belajar. |
| 6. | Annisa Maulidina | Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan media <i>Spinning Wheel</i> Terhadap Hasil Belajar Tematik Peserta | Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berbantuan media <i>Spinning Wheel</i> berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan nilai | Menggunakan media <i>spinning wheel</i> sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar.. | Peneliti berfokus pada minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan pancasila, sedangkan penelitian Annisa berfokus pada hasil |

¹⁶Resti Fitriani dan Fenny Widiyanti, "Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Media *Spinning Wheels* Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar," *Jurnal Profesi Keguruan* 9, no. 1 (2023): 35–43.

| | | | | | |
|----|---|---|---|--|---|
| | | Didik Kelas II SDN 2 Gagakan. ¹⁷ | T_hitung sebesar 8,5038 yang lebih besar dari T_tabel 1,685, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri efektif dalam meningkatkan hasil belajar tematik peserta didik kelas II SDN 2 Gagakan. | | belajar tematik peserta didikkelas II. |
| 7. | Fitria Nurliana Zulfa, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta | Pengaruh Pembelajaran Realistic <i>Mathematic Education (RME)</i> terhadap Minat belajar dan Keterampilan Berfikir Komputasional Peserta Didik SD/MI. ¹⁸ | Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar dan keterampilan berpikir komputasional peserta didik SD/MI. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. (2-tailed) 0,006 (< 0,05) untuk minat belajar, 0,039 (< 0,05) untuk keterampilan berpikir komputasional, serta 0,000 (< 0,05) pada uji multivariat yang | Kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik menggunakan pendekatan inovatif dalam pembelajaran. Keduanya menggunakan pendekatan yang lebih menarik dan interaktif untuk mendorong peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. | Peneliti menggunakan media spinning wheel berbantuan Wordwall, sementara Fitria menerapkan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam pembelajaran matematika. Peneliti mengajarkan Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD, sedangkan Fitria mengajarkan Matematika di kelas V MI. Peneliti |

¹⁷Annisa Maulidina, Hartini Hartini, dan Heny Kusuma Widyaningrum, "Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 2 Gagakan," *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4* (2023): 1–14.

¹⁸Fitria Nurliana Zulfa, "Pengaruh Pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) terhadap Minat belajar dan Keterampilan Berfikir Komputasional siswa SD/MI". (Masters, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta 2024)

| | | | | | |
|----|--|---|---|--|--|
| | | | menunjukkan pengaruh signifikan terhadap kedua aspek tersebut. Dengan demikian, RME terbukti efektif meningkatkan minat belajar dan keterampilan berpikir komputasional peserta didik. | | menggunakan metode penelitian R&D, sementara Fitria menggunakan metode kuantitatif dengan desain eksperimen (uji statistik). Fokus peneliti adalah minat dan keaktifan belajar, sementara Fitria berfokus pada minat belajar dan keterampilan berpikir komputasional dalam matematika. |
| 8. | Mulia Dani, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta | Efektifitas Penerapan Teori Vygotsky dalam Meningkatkan motivasi dan keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT | Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara motivasi dan keaktifan belajar peserta didik di kelas eksperimen yang menerapkan teori Vygotsky dan kelas kontrol yang tidak menerapkannya dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Hal ini | Kedua penelitian bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran. Fokus pada keaktifan belajar peserta didik dengan tujuan agar peserta didik lebih terlibat dalam | Peneliti menggunakan media berbasis spinning wheel berbantuan Wordwall, sementara Mulia menerapkan teori Vygotsky (ZPD dan scaffolding). Peneliti mengajarkan Pendidikan Pancasila di kelas 3 SD, sedangkan |

| | | | | | | |
|--|--|--------------------------------------|---|---|--------------|---|
| | | Salsabila Banguntapan. ¹⁹ | 3 | dibuktikan dengan nilai sig. (2-tailed) motivasi belajar sebesar 0,000 dan keaktifan belajar sebesar 0,001, yang keduanya lebih kecil dari 0,05, menunjukkan adanya perbedaan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa teori Vygotsky efektif dalam meningkatkan motivasi dan keaktifan belajar peserta didik. | pembelajaran | Mulia mengajarkan Pendidikan Agama Islam di MI. Peneliti menggunakan metode R&D untuk pengumpulan data, sementara Mulia menggunakan uji statistik (t-test, paired sample t-test) untuk analisis data. |
|--|--|--------------------------------------|---|---|--------------|---|



¹⁹Mulia Dani, “Efektivitas Penerapan Teori Vygotsky dalam Meningkatkan motivasi dan keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD IT Salsabila 3 Banguntapan” (Masters, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023)

Berdasarkan kajian pustaka yang telah dipaparkan, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada variabel independen, yaitu penggunaan media *spinning wheel* yang didukung oleh *Wordwall* dalam pembelajaran, yang berpengaruh terhadap minat dan keaktifan belajar peserta didik. Peneliti memilih untuk menerapkan media ini dalam pembelajaran karena memiliki keunggulan, yaitu dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, membentuk keaktifan mereka selama proses pembelajaran di kelas, serta melibatkan seluruh peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban di sekolah.

Penelitian ini mengangkat celah yang signifikan dalam studi mengenai media pembelajaran. Meskipun banyak penelitian sebelumnya telah mengembangkan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan permainan, seperti roda putar aksara Jawa (ROPUSA) oleh Siti Mambau Sururunni'mah atau multimedia interaktif menggunakan Canva oleh Muhammad Supriadi, belum ada yang secara khusus menggabungkan media *spinning wheel* dengan platform digital *Wordwall*. Sebagian besar penelitian terdahulu lebih fokus pada peningkatan hasil belajar atau pemahaman konsep peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, seperti bahasa Jawa, IPAS, dan konsep tematik lainnya. Namun, penelitian ini memberikan perspektif baru dengan menekankan pada peningkatan minat

dan keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, yang masih jarang dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Selain itu, inovasi dalam penelitian ini terletak pada pengintegrasian teknologi dengan elemen permainan yang interaktif dan menyenangkan melalui penggunaan *Wordwall*. Pendekatan ini menawarkan solusi praktis bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan berfokus pada partisipasi aktif peserta didik. Di sisi lain, penelitian sebelumnya masih banyak menggunakan media fisik atau platform digital lain yang kurang menekankan pada aspek interaktivitas langsung. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengisi celah teoritis, tetapi juga memberikan kontribusi praktis dalam memperkaya pilihan media pembelajaran di era digital, terutama dalam konteks lokal di SD Negeri Sorogenen 1. Hal ini menjadikan penelitian ini relevan dan signifikan dalam mengatasi tantangan pembelajaran yang monoton serta kurang melibatkan peserta didik secara aktif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *spinning wheel* yang menggunakan *Wordwall*, terdapat beberapa hal yang dikaji terkait minat dan keaktifan belajar dalam pembelajaran Pancasila di Sekolah Dasar:

1. Pengembangan media *Spinning Wheel* berbantuan *Wordwall* untuk meningkatkan minat dan keaktifan belajar pada pembelajaran Pancasila di kelas 3 SD Negeri Sorogenen 1 menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.
2. Hasil validasi menunjukkan persentase 96% dari ahli media, 96% dari ahli materi, dan 86% dari ahli pembelajaran. Rata-rata hasil persentase dari ketiga validator adalah 92%. Berdasarkan hasil ini, media pembelajaran *Spinning Wheel* berbantuan *Wordwall* pada pembelajaran Pancasila dikategorikan sangat valid, yang berarti media ini sangat layak dan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.
3. Kepraktisan media *Spinning Wheel* berbantuan *Wordwall* dalam meningkatkan minat dan keaktifan belajar pada pembelajaran Pancasila kelas 3 SD Negeri Sorogenen 1 dapat dilihat dari skala respons peserta didik. Analisis respons peserta didik diukur dengan menggunakan skala respon terhadap media *Spinning Wheel*. Hasil

menunjukkan nilai rata-rata dengan persentase sebesar 93%, yang termasuk dalam kategori praktis.

4. Efektivitas media *Spinning Wheel* berbantuan *Wordwall* terhadap minat dan keaktifan belajar peserta didik, dengan 30 responden, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Peningkatan minat belajar terlihat dari adanya perbedaan skor yang signifikan antara pretest dan posttest. Sebanyak 27 peserta didik memiliki nilai N-gain $> 0,7$, yang termasuk kategori tinggi, sementara 3 peserta didik memiliki nilai N-gain $0,3 \leq 0,7$, yang masuk dalam kategori sedang. Tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai N-gain $< 0,3$ atau kategori rendah. Selanjutnya, pada peningkatan keaktifan belajar, terdapat perbedaan skor yang signifikan antara pretest dan posttest. Sebanyak 24 peserta didik memperoleh nilai N-gain $> 0,7$, dengan kategori tinggi, dan 6 peserta didik memperoleh nilai N-gain $0,3 \leq 0,7$, dengan kategori sedang. Tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai N-gain $< 0,3$, dengan kategori rendah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran dengan menggunakan *spinning wheel* berbantuan *wordwall*, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan untuk meningkatkan minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, di antaranya:

1. Penggunaan media *spinning wheel* diharapkan dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya elemen interaktif seperti kuis yang dihasilkan dari putaran roda, diharapkan peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk memahami materi yang diajarkan dan lebih tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

2. Bagi guru, media *spinning wheel* berbantuan *Wordwall* dapat mempermudah penyampaian materi secara lebih dinamis dan menyenangkan. Guru diharapkan dapat memanfaatkan media ini untuk mendorong keaktifan peserta didik dalam berbagai topik pembelajaran, meningkatkan kreativitas dalam menyampaikan materi, dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif.
3. Bagi peneliti atau pengembang produk serupa, media *spinning wheel* berbantuan *Wordwall* dapat terus dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih beragam untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan. Peneliti disarankan untuk memperkaya variasi kuis atau pertanyaan yang lebih relevan dengan berbagai mata pelajaran, serta mengembangkan variasi tampilan agar lebih menarik dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di setiap tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Achru, Andi. "Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran." *Jurnal idarah* 3, no. 2 (2019): 205–15.
- Amalia, Anisa, Ahmad Faridh Ricky Fahmy, Nurul Husnah Mustika Sari, Dicky Anggriawan Nugroho, Dimas Setiaji Prabowo, Imam Prayogo Pujiono, Nadia Faradhillah, dan Akhmad Aufa Syukron. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence (AI) di Sekolah*. Penerbit NEM, 2024. [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=eysyEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Gerlach+dan+Ely,++\(1971:+241\)+mengemukakan+%E2%80%9CA+medium+broadly+conceived+id+a+persons,+material,or+even+that+estabilishes+conditions+which+enable+the+learner+to+acquire+knowledge,+skill,+and+attitudes&ots=B2ym7EVTfW&sig=x5wBmhlHUtN1FJKzYaznMMgWDTE](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=eysyEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=Gerlach+dan+Ely,++(1971:+241)+mengemukakan+%E2%80%9CA+medium+broadly+conceived+id+a+persons,+material,or+even+that+estabilishes+conditions+which+enable+the+learner+to+acquire+knowledge,+skill,+and+attitudes&ots=B2ym7EVTfW&sig=x5wBmhlHUtN1FJKzYaznMMgWDTE).
- Andrijati, Noening. "Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal." *Jurnal Penelitian Pendidikan* 31, no. 2 (2014). <https://journal.unnes.ac.id/nju/JPP/article/view/5696>.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019.
- Arsyad, Azhar. "Media Pembelajaran. jakarta: Rajawali Pers," 2014.
- Astutik, W. "Slameto, Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya." *Jakarta: Rineka Cipta*, 1995, 8–44.
- Baehaqi, M. Lutfi. "Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Karakter* 11, no. 1 (2020). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpka/article/view/26385>.
- Darmawan, Rizqi. "Pengaruh Media Spinning Wheel Game Terhadap Pengetahuan Tentang Kesehatan Gigi Siswa/I Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Bengkulu Tahun 2020." *Jurnal Prosehatku* 2, no. 1 (2023): 11–17.
- DJamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. "Strategi belajar mengajar," 2010.
- Dozan, Wely. "TAFSIR AYAT-AYAT PENDIDIKAN Nilai-Nilai Pendidikan QS Al-Alaq Ayat 1-5 (Studi Tafsir Al-Misbah Karya M. Quraish Shihab)." *journal TA'LIMUNA* 9, no. 2 (2020): 153–69.
- "Enhancing Learning with Spinning Wheels The Power of Educational Spin Wheels." Diakses 20 November 2024. <https://yesorno.net/blog/enhancing-learning-with-spinning-wheels-the-power-of-educational-spin-wheels>.
- Ernawati, Iis, dan Totok Sukardiyono. "Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10.

- Fatria, Fita. "Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 2, no. 1 (2017): 138–44.
- Fauzi, Khatim All. "Efektivitas Buku Saku Bahasa Arab Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Bahasa Arab Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Sukaraja." Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023.
- Fitria Nurliana Zulfa, NIM: 22204081034. "Pengaruh Pembelajaran Realistic Mathematics Education (Rme) Terhadap Minat Belajar Dan Keterampilan Berpikir Komputasional Siswa Sd/Mi." Masters, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/65989/>.
- Fitriati, Resti, dan Fenny Widiyanti. "Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Spinning Wheels Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar." *Jurnal Profesi Keguruan* 9, no. 1 (2023): 35–43.
- Friantini, Rizki Nurhana, dan Rahmat Winata. "Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia* 4, no. 1 (2019): 6–11.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13.
- Ginnis, Paul. "Trik dan taktik mengajar." *Jakarta: Indeks*, 2008.
- Hadi, Novita Purwa. "Pengembangan media pembelajaran audio visual dengan pendekatan tematik dan saintifik pada materi perubahan wujud benda di Kelas V MI Nurul Huda Kota Mojokerto." Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim, 2019.
- Haq, Roisul. "Pancasila sebagai Ideologi dan Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia." *Didactica: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 2, no. 2 (2022): 52–56.
- Hardjana, Agus M. *Kiat sukses studi di perguruan tinggi*. Kanisius, 1994.
- Hasan, Muhammad, Milawati Milawati, Darodjat Darodjat, Tuti Khairani Harahap, Tasdin Tahrir, Ahmad Mufit Anwari, Azwar Rahmat, Masdiana Masdiana, dan I. Indra. *Media pembelajaran*. Tahta media group, 2021.
- Huda, Nisa Fahmi. "Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu." *Studi Arab* 11, no. 2 (2020): 87–100.
- Jatmika, Herka Maya. "Pemanfaatan media visual dalam menunjang pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar." *Jurnal pendidikan jasmani indonesia* 3, no. 1 (2005).
- Kartono, Kartini. "Bimbingan belajar di SMA dan Perguruan Tinggi." *Jakarta: Rajawali* 3 (1985).
- Khairunnisa, Wardah. "Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI

- SMA AngkasaAdisutjipto.” *Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta*, 2017.
- Khasanah, Uri Uswatun. “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran PAI Siswa Kelas V SD N 01 Batangharjo.” IAIN Metro, 2022.
- Khosiyono, Banun Havifah Cahyo, Muhamad Fajarudin, Endar Dwi Jayanti, Ria Vionita Sari, Riski Srikonita, Lina Isnaini, Siti Kholisoh, Maria Adventina Sunardiyah, Nurul Hikmah, dan Mariana Sri Rahayu. *Teori dan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi digital di sekolah dasar*. Deepublish, 2022.
- Kuantitatif, Pendidikan Pendekatan. “Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.” *Alfabeta, Bandung*, 2016.
- Kurniawan, Dede, Dwi Nanta Priharto, dan Yusnawan Lubis. “Pendidikan Pancasila.” *Jakarta: Kemendikbudristek*, 2023. <https://static.buku.kemdikbud.go.id/content/pdf/bukuteks/kurikulum21/Pendidikan-Pancasila-BG-KLS-IV.pdf>.
- Loekmono, Lobby. “Belajar Bagaimana Belajar.” *Jakarta (ID): PT. BPT Gunung Mulia*, 1994.
- Makmum, Khairani. *Psikologi Belajar, Aswaja Pressindo*. Yogyakarta, 2013.
- Maulidina, Annisa, Hartini Hartini, dan Heny Kusuma Widyaningrum. “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 2 Gagakan.” *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 4 (2023): 1–14*.
- Mohinakhon, Khamidova, dan S. Teacher. “Effective ways of using word wall in primary education.” *Web of Scientist: International Scientific Research Journal 3*, no. 5 (2022): 2776–0979.
- M.Pd, Dr Sulaiman Saat, dan Dr Sitti Mania M.Ag. *PENGANTAR METODOLOGI PENELITIAN: Panduan Bagi Peneliti Pemula*. PUSAKA ALMAIDA, 2020.
- Muhamad Supriadi, NIM: 2204081019. “Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Terhadap Minat Belajar Dan Kemandirian Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ipas Di Sekolah Dasar.” Masters, Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/66692/>.
- Mujahidin, Arif Agus, Unik Hanifah Salsabila, Aisyah Luthfi Hasanah, Meti Andani, dan Windy Aprillia. “Pemanfaatan media pembelajaran daring (quizizz, sway, dan wordwall) kelas 5 di sd Muhammadiyah 2 Wonopeti.” *Innovative: Journal Of Social Science Research 1*, no. 2 (2021): 552–60.
- Mulia Dani, NIM : 20204012032. “Efektivitas Penerapan Teori Vygotsky Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sd It Salsabila 3 Banguntapan.” Masters, Uin

- Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023. <https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/58679/>.
- Mustika, Rieka. "Media pembelajaran sistem audio untuk pemberdayaan pendidikan di komunitas masyarakat." *Masyarakat Telematika Dan Informasi* 6, no. 1 (2015): 57–68.
- Nasrah, Nasrah. "Efektivitas model pembelajaran STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics) pada siswa kelas IV SD." *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)* 6, no. 1 (2021): 1–13.
- NAWANG WULAN, RA EFLIN. "Pengembangan Media Game Edukasi Kimia Menggunakan Scratch Pada Anak Tahapan Operasional Formal." *Jurnal Pendidikan Kimia*, t.t.
- Noor, Muhammad. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi." *Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan*, 2010.
- Nuraini, Yeni. "Desain pembelajaran pecahan melalui pendekatan realistik di kelas V." *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 1 (2019): 25–36.
- NURMAULIDA, NAZILA. "Efektivitas penggunaan media pembelajaran Wordwall terhadap minat belajar dan pemahaman konsep matematika siswa kelas VII SMP Takhassus Al-Qur'an Tarub." Diakses 28 November 2024. <https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/22907/>.
- Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, dan Rini Intansari Meilani. "Peran media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 173–81.
- PUTRI, VIVI. "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa." Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019.
- Raisah, Putri. "Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Sebagai Media Pembelajaran Biologi pada Materi Sistem Pernapasan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MAN 5 Pidie." UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2018.
- Rasvani, Ni Luh Ade. "pengembangan media pembelajaran aplikasi maca (materi pecahan) berorientasi teori belajar ausubel muatan matematika kelas iii di sd negeri 3 celuk." PhD Thesis, Universitas Pendidikan Ganesha, 2021. <https://repo.undiksha.ac.id/id/eprint/6230>.
- Rayanto, Yudi Hari. *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Rusmiati, Rusmiati. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo." *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi* 1, no. 1 (2017): 21–36.
- Salsabila, Nilza Humaira, Riska Ayu Ardini, Hapipi Hapipi, Ratna Yulis Tyaningsih, dan Tabita Wahyu Triutami. "Game based learning in

- mathematics: Future teachers viewpoint.” *Journal for the Mathematics Education and Teaching Practices* 1, no. 2 (2020): 79–85.
- Saputri, Juliana. “Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Image Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Batu Bessi Kabupaten Barru.” *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*, 2020.
- Sardiman, Arief M. “Interaksi & motivasi belajar mengajar,” 2020.
- Shofiyani, Amrini, Rina Dian Rahmawati, Khusnul Rahmawati, dan Panji Ardiansyah. “Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Spinning Wheel Bagi Guru Di Mi Miftahul Ma’arif.” *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2021): 154–59.
- Supriatna, Mila Anggamala. “Penggunaan Tanah Liat Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Bentuk Dasar Tiga Dimensi Bagi Pendidikan Anak Usia Dini.” *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 1 (2018).
- Sururunni'mah, Siti Mambau. “Pengembangan Media Roda Putar Aksara ‘Ropusa’ Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas Iii Mi Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.” IAIN Tulungagung, 2019.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2020.
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Arsyad.+Media+Pembelajaran,+ \(Jakarta:+Press+Indonesia,+2009\).+h.+4&ots=qnoXD-JuQg&sig=PS7Yh-E4-RH8spu5zQDRAkreIFI](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=wf30DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Arsyad.+Media+Pembelajaran,+ (Jakarta:+Press+Indonesia,+2009).+h.+4&ots=qnoXD-JuQg&sig=PS7Yh-E4-RH8spu5zQDRAkreIFI).
- Susanto, Ahmad. “Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar,” 2019.
- Syah, Muhibbin. “Psikologi Belajar Cet.” *Ke-12*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2012.
- Tafsir, Ahmad. *Ilmu pendidikan dalam perspektif Islam*. Remaja Rosdakarya, 1992.
- “Tafsir Al ‘Alaq.” Diakses 14 Maret 2024.
<http://www.tafsir.web.id/2013/03/tafsir-al-alaq.html>.
- Tanthowi, Imam, Mahsup Mahsup, Lola Wahyu Utami, Nanda Salsabilah, Nurul Iqamah, Putri Tias Azizah Awalia, Siti Malikhah, Suryati Suryati, Atina Haer, dan Palahuddin Palahuddin. “Efektivitas Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi* 6, no. 4 (2023): 563–71.
- “Turning the Spinning Wheel of Names: An Innovative Approach to Boosting Student Participation – My Blog,” 2 Agustus 2023.
<https://publish.illinois.edu/stnews123/2023/08/02/turning-the-spinning-wheel-of-names-an-innovative-approach-to-boosting-student-participation/>.

- Ulya, Ahmad Iqbalul. "Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera." *Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang*, 2019.
- Yasir, Muhammad. *Jangan Hidup Jika Tak Memberi Manfaat*. Pustaka Al-Kautsar, 2012.
[https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=hkPgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=%E2%80%9CSebaik-baik+Manusia+Adalah+Yang+Bermanfaat+Bagi+Orang+Lain%E2%80%9D+\(HR.+Ahmad\)&ots=ws1SyW9VF2&sig=ZCzSadpW_IHEgXlnX41eSV1PEfs](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=hkPgDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=%E2%80%9CSebaik-baik+Manusia+Adalah+Yang+Bermanfaat+Bagi+Orang+Lain%E2%80%9D+(HR.+Ahmad)&ots=ws1SyW9VF2&sig=ZCzSadpW_IHEgXlnX41eSV1PEfs).
- Yaya, Hidayatullah. "Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa kelas VII MTS yasrib batu-batu pada masa covid-19." *Pi: Mathematics Education Journal* 4, no. 1 (2021): 1–9.