

## PENERAPAN MEDIA PERMAINAN SPIN RODA BERPUTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA DI MI AL-ISLAMIYAH PASURUAN TAHUN 2022/2023

Naily Inayah<sup>1</sup>, Muhammad Suwignyo Prayogo<sup>2</sup>

<sup>12</sup>PGMI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Pendidikan, UIN KHAS Jember

Corresponding author: [nailyinayah23@gmail.com](mailto:nailyinayah23@gmail.com)<sup>1</sup>, [wignyoprayogo86@gmail.com](mailto:wignyoprayogo86@gmail.com)<sup>2</sup>

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT

#### Keywords:

the spin wheel game media, science learning outcomes

#### Kata Kunci:

media permainan roda berputar, hasil belajar IPA

This research examines how the application of spin wheel game media to MI students, this study is motivated by a lack of activity or student participation in the learning process, as well as a lack of interest and enthusiasm in learning, therefore this research aims to foster interest, enthusiasm for learning, as well as student confidence, the research method used is a qualitative approach. The data is extracted by taking direct action in class, by teaching with the spin wheel game model on material characteristics of class 3 living things at MI AL-ISLAMIYAH Pasuruan, The conclusion of this study, the application of the spin wheel game model aims to foster interest, enthusiasm for learning as well as children's self-confidence, so that students can receive lessons well, and are active in the learning process, forming strong characters. The enthusiasm of the students increased in the learning process with the application of the spin wheel game model, because students were also actively involved in the learning process.

Penelitian ini mengkaji tentang bagaimana penerapan media permainan spin roda berputar pada siswa MI, kajian ini di latar belakang oleh kurangnya keaktifan atau partisipasi siswa pada proses pembelajaran, serta kurangnya minat dan semangat dalam belajar, oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menumbuhkan minat, semangat belajar, sekaligus kepercayaan diri pada siswa, metode penelitian yang di gunakan adalah dengan pendekatan kualitatif. Data digali dengan melakukan tindakan langsung pada kelas, dengan melakukan pengajaran dengan model permainan spin roda berputar pada materi ciri ciri makhluk hidup kelas 3 di MI AL-ISLAMIYAH Pasuruan, kesimpulan dari penelitian ini, penerapan model permainan spin roda berputar bertujuan menumbuhkan minat, semangat belajar juga kepercayaan diri anak, supaya siswa dapat menerima pelajaran dengan baik, dan aktif dalam proses pembelajaran, membentuk karakter yang kuat. Antusias para siswa meningkat dalam proses pembelajaran dengan di terapkannya model permainan spin roda berputar, karena siswa juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

## PENDAHULUAN

Pendidikan di negara kita saat ini sedang mengalami masalah yang sedikit serius, dimana banyak anggaran yang tidak sampai dan tidak digunakan dengan tepat, di tambah lagi dengan metode guru yang cenderung tidak berganti, yang membuat siswa merasa bosan dan kurang bersemangat dalam melakukan proses pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses dimana suatu sekolah mengupayakan agar peserta didiknya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Namun sering kali guru sebagai pendidik kurang memperhatikan bagaimana siswa nya dalam belajar, dimana kadang beberapa guru lebih fokus untuk memenuhi administrasi lembaga dari pada memikirkan bagaimana caranya agar siswa dapat melakukan proses pembelajaran dengan tepat sesuai dengan bakat juga minat mereka.

Di era sekarang banyak timbul kemalasan pada siswa di karenakan pembelajaran yang membosankan juga cenderung seperti monoton. Dalam proses belajar mengajar seharusnya juga memperhatikan kondisi individu peserta didik, karena mereka lah yang akan melakukan proses pembelajaran. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian pendidik yang cenderung memeperhatikan kelas secara keseluruhan ,sehingga perbedaan individu kurang mendapatkan perhatian.

Setiap individu di era moderen seperti saat ini ,dituntut untuk mengmbangkan secara optimal, kreatif dan adabtif, dan mengadaptasikan diri kedalam situasi global yang amat bervariasi. Pembelajaran juga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan ,meneambah keterampilan ,serta dapat mengubah sikap dan sifat individu agar menjadi lebih baik lagi. Terdapat komponen–komponen yang dapat mendukung berjalannya kegiatan pembelajaran diantaranya tujuan, materi metode, media, evaluasi peserta didik dan guru.

Guru mengajar dalam pembelajaran merupakan fasilitator untuk peserta didik, hal ini seperti yang diungkapkan oleh Suprijono (2013, hlm. 13) yaitu guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Dari penjelasan tersebut dapat dikatakan peserta didik merupakan subjek dalam pembelajaran bukan menjadi objek dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada era ini bersifat satu arah, dimana pusatnya adalah guru sebagai pemeberi materi ajar melalui metode ceramah. Melihat hal ini siswa sebagai objek pembelajaran bukan subjek ,menyebabkan rendahnya interaksi guru dan siswa. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Suatu pembelajaran yang optimal merupakan proses dua arah antara peserta didik dengan guru. Dimana selain guru yang dalam pembelajaran peserta didik juga dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Sehingga dapat terciptanya interaksi antara guru dengan peserta didik.

Mengajar bukan lah kegiatan untuk memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, namun suatu kegiatan yang memungkinkan pembelajar membangun sendiri pengetahuannya dengan bimbingan guru didalam prosesnya. Terciptanya pembelajaran aktif akan memberikan dampak pada peserta didik dalam hal ini akan membantu perkembangan proses belajar anak ,serta pemahaman materi ajar yang sedang di pelajainya. Oleh hal itu keberadaan suatu media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa pada suatu materi pelajaran. Keaktifan siswa juga membantu guru dalam mengajarkan materi ajar dengan suasana belajar yang menyenangkan.

Hal tersebut sesuai dengan fungsi sistem pendidikan nasional (Sisdiknas) yang menegaskan bahwa “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik anak agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa,berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab

Berdasarkan hasil obserfasi di MI AL-ISLAMIYAH Pasuruan yaitu peserta didik pasif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan guru lebih aktif dalam memberikan informasi dan peserta didik hanya mendengarkan penjelasan guru. Ketika guru sedang menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, banyak peserta didik kurang mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru,mereka lebih banyak bergurau dengan teman, memainkan sesuatu yang ada di tangan nya ,dan melakukan hal lain yang menghilangkan konsentrasinya pada guru yang ada di depan kelas. Hal ini dapat dikatakan masih kurangnya kegiatan visual dan mendengarkan para siswa saat pembelajaran berlangsung. Begitu juga ketika dilakukannya diskusi kelompok ,para peserta didik kurang berantusias dalam mengerjakannya ,hanya sebagian dari mereka yang aktif dalam kegitan berdiskusi ,sebagian besar lainnya melakukan kegitan yang merka lakukan, seperti bergurau dengan teman yang ada di sampingnya.

Mengetahui kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dilakukannya tindakan penelitian kelas pada guru kelas 3 MI AL-ISLAMIYAH Pasuruan ,dan dapat diperoleh keterangan bahwa permasalahan yang ada pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas adalah salah satunya kejenuhan ,kebosanan ,dan kurang mengertinya materi yang di sampaikan. Kurangnya ketertarikan peserta didik dalam belajar dan juga kurangnya keberanian mereka dalam bertanya dan menyampaikan pendapat juga masih seringnya merasa malu karena kurang percaya diri untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Depdiknas tentang pendekatan kontekstual tahun 2002 menjelaskan bahwa “Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dilaksanakan dengan pendekatan yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dengan menggunakan

metode yang bervariasi". Metode mengajar merupakan cara atau alat untuk menyampaikan materi ajar, hal ini diungkapkan oleh Hasibuan dan Moedjiono (2010, hlm. 3) Oemar Hamalik (2005, hlm. 26) menyatakan bahwa metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat membantu guru dalam menyampaikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, banyak ahli yang mengemukakan berbagai media pembelajaran salah satunya, untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Bahwa Media permainan spin roda berputar merupakan cara yang tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan maupun individu. Bentuk partisipasi kelas dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif terlibat dalam pembelajaran. Dengan media permainan spin roda berputar peserta didik yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara aktif. Dengan adanya media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi, siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang guru sampaikan, karena mereka menerima materi dengan senang dan tidak merasa tertekan. Dengan adanya media permainan spin roda berputar ini diharapkan siswa bisa menerima materi tentang ciri-ciri makhluk hidup dengan lebih menyenangkan dan lebih berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Pada pelaksanaan penggunaan media ini awalnya guru memberikan dan menjelaskan bagaimana cara menggunakan permainan spin roda berputar ini kepada siswa, kemudian tiap peserta didik diminta untuk maju dan melakukan spin roda berputar, selanjutnya mereka diminta untuk mencocokkan antara gambar dan keterangan yang telah mereka dapat setelah melakukan spin roda berputar di depan, setelah selesai siswa diminta untuk menjelaskan gambar apa yang mereka cocokkan dengan keterangan yang mereka dapatkan saat melakukan spin di depan kelas, setelah siswa selesai menjelaskan, guru memberikan apresiasi dengan bertepuk tangan satu kelas, dan juga memberikan hadiah kecil kepada siswa, dan begitu seterusnya. Media pembelajaran demikian sangat memungkinkan peserta didik untuk belajar bagaimana mengerjakan atau melakukan sesuatu (*learning to do*), mereka juga akan cenderung berfikir bagaimana cara menjelaskan sebuah gambar dengan keterangan menggunakan bahasa mereka sendiri. Peserta didik dengan begitu akan mengalami sendiri dan terlibat langsung secara aktif (baik fisik, intelektual, emosional dan sosial) dalam proses pembelajaran.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah termasuk metode kualitatif deskriptif dengan teknik pengambilan datanya menggunakan 2 teknik: observasi dan

penelitian tindakan kelas. Metode deskriptif merupakan cara kerja yang sifatnya menggambarkan, melukiskan, meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variabel yang di amati sesuai dengan situasi dan kondisi saat penelitian ini dilakukan secara apa adanya untuk mendapatkan data data yang di perlukan dan relevan dengan pembahasan penulis, langkah yang strategis untuk sebuah penelitian (Sugiono, 2013). Mendapatkan data yang memenuhi standar merupakan tujuan utama dari sebuah penelitian itu sendiri, jadi tanpa melakukan teknik pengumpulan data, maka penulis tidak akan memperoleh data yang memenuhi standar data.

Langkah pertama yang digunakan peneliti adalah dengan melakukan literasi terhadap beberapa artikel lain yang berhubungan dengan media pembelajaran di MI. langkah kedua adalah peneliti melakukan observasi untuk melihat langsung bagaimana proses pembelajaran di lakukan sebelumnya di kelas 3 MI AL-ISLAMİYAH Pasuruan. Selanjutnya peneliti melakukan sebuah penelitian tindakan kelas dengan menggunakan percobaan media permainan spin roda berputar pada materi ciri ciri makhluk hidup. langkah selanjutnya, data yang sudah terkumpul langsung di seleksi dan di analisis, untuk bisa mendapatkan data yang objektif. Analisis data tersebut diawali dengan penulis menyusun data yang telah diperoleh dari hasil pengumpulan data dengan sistematis dan dipilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, yang kemudian dibuatlah sebuah kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan agar mudah dipahami oleh penulis serta pembaca.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media spin roda berputar termasuk dalam media visual, karena roda berputar mengidentikkan dengan adanya alat indra penglihatan yaitu untuk mengamati beberapa keterangan yang ada pada papan roda berputar tersebut. roda berputar juga bisa termasuk dalam media dua dimensi yang berbentuk papan bundar pada satu bidang datar . pada kamus besar Bahasa Indonesia, roda ialah barang bundar. menurut Jealani roda ialah objek berbentuk bundar atau lingkaran, dengan kalimat lain roda berputar ialah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputa .

Dalam penggunaan media spin roda berputar ini melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat siswa lebih aktif, interaktif, dan proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan. Penggunaan media spin roda berputar ini dapat meningkatkan keaktifan siswa.



**Gambar 2.1** Media pembelajaran Spin Roda Berputar

Langkah-Langkah Penerapan Media Permainan Spin roda berputar diantaranya: (1) Pertama pendidik menunjukkan media yang akan mereka gunakan dalam proses pembelajaran; (2) Pendidik menjelaskan cara menggunakan spin roda berputar tersebut kepada siswa; (3) Pendidik memanggil sukarelawan yang akan melakukan percobaan pertama media spin roda berputar ini; (4) Pendidik meminta kepada siswa yang lain untuk memperhatikan bagaimana cara kerja dari media ini; (5) Pendidik meminta siswa sukarelawan untuk memutar spin yang telah guru pegang, kemudian melihat dimana titik roda tersebut berhenti; (6) Selanjutnya ketika keterangan dalam roda berputar telah di dapatkan, guru meminta siswa untuk memilih gambar mana yang tepat yang sesuai dengan keterangan yang telah di dapatkan dari spin roda berputar; (7) Selanjutnya siswa diminta untuk menjelaskan gambar yang telah mereka ambil dan kenapa mereka mengambil gambar tersebut yang menurut mereka cocok dengan keterangan yang mereka dapatkan; (8) Setelah selesai guru memberikan apresiasi terhadap siswa dengan bertepuk tangan bersama dan memberikan hadiah kecil untuk siswa.

Manfaat Penggunaan Media spin roda berputar, diantaranya: (1) Mengaktifkan peserta didik; (2) Meningkatkan kepercayaan peserta didik; (3) Memberikan kesempatan untuk peserta didik aktif dalam proses pembelajaran; (4) Materi mudah untuk dipahami; (5) Mengundang rasa penasaran siswa lain untuk mencocokkan gambar dengan keterangan yang ada, sehingga mereka bisa lebih mengali informasi mengenai materi yang sedang di pelajari; (6) Mengecek atau menganalisis pemahaman peserta didik tentang pokok bahasan tertentu; (7) Membangkitkan respon peserta didik.

Kendala-Kendala penggunaan media spin roda berputar: (1) Media macet dan tidak berputar; (2) Peserta didik malu untuk maju kedepan; (3) Peserta didik yang tidak maju cenderung rame dan tidak memperhatikan. Sementara kelemahan-kelemahan media spin roda berputar adalah (1) memerlukan penjelasan materi di awal oleh pendidik agar peserta didik dapat mencocokkan keterangan dengan gambar secara tepat dan benar; (2) Proses pembuatan sedikit rumit; (3) Penggunaan juga masih diputar secara manual menggunakan

tangan; (4) Membutuhkan waktu yang lumayan banyak saat memainkannya.

Kelebihan-Kelebihan Media spin roda berputar: (1) Mendukung dan meningkatkan proses pembelajaran; (2) Melatih peserta didik untuk bertanggung jawab; (3) Media ini dapat digunakan pada semua mata pelajaran namun harus di sesuaikan dengan materi yang tengah di pelajari; (4) Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menjelaskan kembali menggunakan kata kata nya sendiri; (5) Media berbentuk kongkrit; (6) Sangat mudah untuk digunakan dan tidak berbahaya; (7) Ada unsur bermainnya sehingga siswa merasa belajar sambil bermain.

Prosedur dalam pembelajaran menggunakan media roda berputar diantaranya: (1) Pertama pendidik menunjukkan media yang akan mereka gunakan dalam proses pembelajaran; (2) Pendidik menjelaskan cara menggunakan spin roda berputar tersebut kepada siswa; (3) Pendidik memanggil sukarelawan yang akan melakukan percobaan pertama media spin roda berputar ini; (4) Pendidik meminta kepada siswa yang lain untuk memperhatikan bagaimana cara kerja dari media ini; (5) Pendidik meminta siswa sukarelawan untuk memutar spin yang telah guru pegang , kemudian melihat dimana titik roda tersebut berhenti; (6) Selanjutnya ketika keterangan dalam roda berputar telah di dapatkan, guru meminta siswa untuk memilih gambar mana yang tepat yang sesuai dengan keterangan yang telah dipatkan dari spin roda berputar; (7) Selanjutnya siswa diminta untuk menjelaskan gambar yang telah mereka ambil dan kenapa mereka menagmbil gambar tersebut yang menurut mereka cocok dengan keterangan yang mereka dapatkan; (8) Setelah selesai guru memberikan apresiasi terhadap siswa dengan bertepuk tangan bersama dan memberikan hadiah kecil untuk siswa.

Kajian dalam penelitian ini membicarakan tentang ada atau tidak pengaruh dari penggunaan media spin roda berputar dalam mata pelajaran IPA khususnya pada materi ciri ciri makhluk hidup kelas 3, dan hasil dari penelitian menemukan adanya perubahan yang positif ,dengan menggunakan media spin roda berputar hasil belajar sisiwa mengalami peningkatan , dapat dibuktikan dengan nilai rata –rata yang sebelum menggunakan media ini dengan setelah menggunakan media ini .

## **SIMPULAN**

Setelah di gunakannya media permainan spin roda berputar ,keaktifan siswa kelas 3 MI AL Islamiyah mulai meningkat dalam kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran IPA, karena mereka semua terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung. Kegiatan visual siswa kelas 3 MI AL Islamiyah pada mata pelajaran khususnya ipa sudah mulai terlihat ada perubahan, mereka mulai memperhatikan apa yang guru perintahkan dan guru sampaikan di depan kelas. kegiatan visual pada mata pelajaran ipa yang pada awalnya sangat tidak mereka perhatikan, dan menganggap bahwa ipa adalah pelajaran yang sulit untuk sebagian besar siswa, namun karena peneliti mencoba menggunakan media permainan spin roda berputar membuat siswa kelas 3 MI AL Islamiyah menjadi lebih aktif dan membuat mereka merasa senang mengikuti pelajaran ipa karena mereka secara aktif

terlibat di dalam proses pembelajarannya.

Tingkat pemahaman peserta didik meningkat setelah penerapan media permainan spin roda berputar pada mata pelajaran IPA materi ciri – ciri makhluk hidup kelas 3 MI AL – Islamiyah Pasuruan, karena mereka merasa senang menerima pembelajaran tersebut yang akhirnya membuat mereka cepat memahami materi yang sedang di pelajari karna tidak ada rasa keterpaksaan dalam proses pembelajaran.

## REFERENCES

- Apdoludin, Apdoludin, Reni Guswita, and Berlian Tina Orlanda. "Peningkatan Hasil Belajar Ips Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas IV SDN 60/II Muara Bungo." *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)* 3.01 (2022): 18-25.
- Arbiah, Arbiah. Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas IV MI Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021. Diss. Universitas\_Muhammadiyah\_Mataram, 2021
- Fitria, Rahayu. Pengembangan Media Spin Berbasis Kontekstual Learning Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas IV DI SD Negeri 25 Pagar Alam. Diss. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.
- Magfira, Aini. Implementasi Media Pembelajaran Roda Berputar Pada Mata Pelajaran PAI dikelas IV SDN 50 Kota Bengkulu. Diss. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022.
- Maulya, Nadia Adlina, Fitria Martanti, and Ersila Devi Rinjany. "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Stiker Pintar Dalam Materi Asean Kelas Vi Sekolah Dasar." *Jurnal Cakrawala Pendas 7.2* (2021): 201-214.
- Prathivi, Lathifah Surya. "Penerapan Media Game Roda Berputar Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Ragam Hias dalam Mata Pelajaran Seni Budaya Siswa Kelas XI MIPA SMA Islam Fiponegoro Surakarta Tahun Ajaran 2016/2017." (2017).
- Subakti, Hani. "Hasil belajar muatan bahasa indonesia tema lingkungan sahabat menggunakan media spinning wheel kelas v sdn 007 samarinda ulu." *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* 2.2 (2020): 192-206.