



Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD

Najla Qorina^{*1}, Fina Fakhriyah¹, Siti Masfuah¹

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding author email: 201833156@std.umk.ac.id

Article Info

Article history:

Received January 10, 2025

Approved February 01, 2025

Keywords:

Spinning Wheel Media, Teams Games Tournament Model, Learning Outcomes

ABSTRACT

Limitations in the use of learning media in schools and teaching methods that tend to be monotonous are one of the main factors in low student learning outcomes. This study aims to develop innovative learning media in the form of a rotating wheel based on the Teams Games Tournament (TGT) learning model to improve student learning outcomes in the subject (IPAS), especially in the material on natural phenomena and economic activities in grade IV of Elementary School. The research method applied is Research and Development (RnD) by adapting the ADDIE development model which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out through questionnaires, tests, interviews, observations, and documentation, while data analysis techniques used qualitative and quantitative descriptive approaches. The results of the study showed that the developed rotating wheel learning media was able to improve student learning outcomes. This was proven through the normality test and t-test which showed a significance value of more than 0.05 for both data, namely pretest (0.410) and posttest (0.067) which means the data is normally distributed. Meanwhile, the t-test results showed a significance value of 0.001, which indicated a significant difference between the pretest and posttest values.

ABSTRAK

Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran di sekolah serta metode pengajaran yang cenderung monoton menjadi salah satu faktor utama rendahnya hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa roda putar berbasis model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran (IPAS), khususnya dalam materi kenampakan alam dan kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar. Metode penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* (RnD) dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, wawancara, observasi, dan dokumentasi, sementara teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran roda putar yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji normalitas dan uji t yang menunjukkan nilai signifikansi lebih dari 0,05 untuk kedua data, yaitu *pretest* (0,410) dan *posttest* (0,067) yang berarti data berdistribusi normal. Sementara hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*

Copyright © 2025, The Author(s).

This is an open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Qorina, N., Fakhriyah, F., & Siti Masfiah. (2025). Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 6(1), 39–51. <https://doi.org/10.55681/jige.v6i1.3613>

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidikan yang efektif dapat membantu individu untuk dengan cepat memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, pendidikan memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan kualitas individu, sehingga mereka dapat mengembangkan potensi diri untuk menghadapi berbagai tantangan di masa depan (Fakhriyah, 2014). Salah satu langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan terletak pada proses pembelajaran (Aini dkk., 2024; Sahabudin dkk., 2025). Namun, dalam implementasinya, terdapat banyak tantangan yang harus dihadapi baik pendidik maupun siswa. Salah satunya penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai menyebabkan hambatan dan kesulitan yang siswa alami pada saat pembelajaran diantaranya siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran (Alhamdani dkk, 2024)

Berdasarkan hasil Pra-penelitian yang dilakukan pada tanggal 4 Desember di kelas IV SD 03 Glagahwaru, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada penggunaan Lembar Kerja Siswa (LKS) tanpa didukung dengan bahan ajar yang optimal, khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam pembelajaran karena siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, sehingga berdampak pada rendahnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan dan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi salah satu kendala yang menghambat efektivitas proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan siswa, diketahui bahwa sebagian besar siswa lebih menyukai pembelajaran yang disertai dengan aktivitas bermain dan juga lebih setuju jika pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang interaktif, karena dapat meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Media pembelajaran yang menarik dan interaktif merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting untuk membantu pendidikan dalam penyampaian materi agar lebih maksimal, efektif, dan efisien supaya tujuan pembelajaran mudah tercapai (Syahfitri dalam Aini dkk., 2024). Salah satunya dengan mengembangkan media Roda Putar. Menurut Rina (dalam Ningsih dkk., 2020), Roda Putar adalah sebuah alat berbentuk lingkaran bergambar yang berputar mengikuti arah jarum jam dan akan berhenti pada salah satu bagian gambar yang kemudian digunakan sebagai media pembelajaran. Penggunaan media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat, membangkitkan motivasi belajar, serta memberikan dampak psikologis positif terhadap peserta didik (Masyithah dkk., 2024). Dengan demikian, penerapan media roda putar diharapkan dapat menjadi inovasi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Media roda putar memiliki beberapa keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran. Salah satu keunggulannya adalah meningkatkan keaktifan siswa dalam memberikan respon timbal balik, karena pembelajaran dilakukan secara interaktif dan

menyenangkan melalui konsep belajar sambil bermain (Nuzulia & Zain, 2020). Namun, di balik keunggulannya, media roda putar juga memiliki beberapa keterbatasan. Salah satu kekurangannya adalah memerlukan waktu yang cukup lama dalam penggunaannya, terutama dalam pengaturan dan pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, media ini juga kurang praktis untuk dibawa, terutama jika ukurannya besar dan memerlukan ruang khusus dalam penyimpanannya.

Pemilihan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) didasari oleh hasil wawancara dengan guru kelas yang menyatakan bahwa hasil belajar IPAS masih tergolong rendah. Harapannya, siswa dapat memahami berbagai aspek di sekitar mereka yang berkaitan dengan alam dan sosial, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari (Maula dkk., 2024).

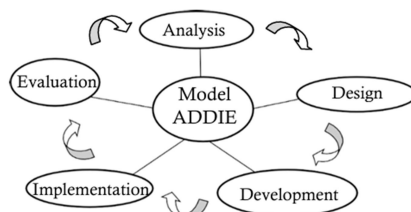
Supaya media pembelajaran lebih optimal, perlu diterapkan dengan bantuan model *Teams Games Tournament*. TGT merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan kerja sama kelompok dengan elemen permainan dan turnamen dalam proses pembelajarannya (Marlita dkk., 2023). Dalam model ini, siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan soal, dan berpartisipasi dalam kegiatan kompetitif berupa permainan yang dirancang untuk menguji pemahaman mereka. Hal ini sesuai dengan pendapat J. Havigurt (dalam Dewi, 2020) bahwa anak usia SD memiliki karakteristik yang cenderung senang bermain, aktif bergerak, belajar dan bekerja dalam kelompok, serta menikmati kegiatan yang melibatkan praktik langsung atau penggunaan benda secara langsung. Model pembelajaran TGT ini siswa diharapkan dapat memberi kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain yang melibatkan siswa secara aktif dan membangun tanggung jawab pribadi dan tanggung jawab kelompok (Sari dkk, 2020).

Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Maulya dkk., (2021), yang menyatakan bahwa pengembangan media roda putar stiker pintar pada materi ASEAN di kelas VI SD terbukti sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Kemudian yang dilakukan oleh Riani dkk., (2022) yang menunjukkan bahwa dengan mengembangkan media roda putar berbasis model paikem pada pembelajaran IPS dinilai sangat praktis dan valid saat digunakan.

Berdasarkan penjelasan yang didukung pendapat ahli di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SD 03 Glagahwaru”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (RnD). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk yang sudah diuji kevalidannya melalui beberapa ahli. Model pengembangan yang digunakan disini mengacu pada model ADDIE. Menurut Branch, (2009) pendekatan model ADDIE Ada 5 tahapan yang akan disajikan dalam bentuk gambar pada langkah-langkah dibawah ini.



Gambar 1. Model ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di SD 03 Glagahwaru dengan siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Teknik penelitian data yang digunakan meliputi angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tingkat kelayakan mencakup validasi media, materi, dan guru kelas. Berikut tingkat kelayakan disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 1. Kategori Tingkat Kelayakan

Presentase	Kategori
90% < skor ≤ 100%	Sangat Layak
75% < skor ≤ 89%	Layak
65% < skor ≤ 74%	Cukup Layak
55% < skor ≤ 64%	Kurang Layak
<55	Tidak Layak

(Sumber: Muna, 2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Analysis (Analisis)

Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal permasalahan guna menentukan solusi yang tepat berdasarkan hasil analisis. Data yang diperoleh mencakup analisis bahan ajar, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran.

Salah satu kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan media pembelajaran disekolah, di mana ketergantungan terhadap buku pegangan siswa dan guru sebagai sumber utama pembelajaran membuat proses belajar menjadi monoton. Akibatnya, hasil belajar siswa cenderung rendah. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas, diketahui bahwa mata pelajaran IPAS memiliki hasil belajar paling rendah. Saat penyebaran angket, 60% siswa mengaku mengalami kesulitan karena penjelasan materi dalam buku siswa kurang lengkap untuk menjawab Latihan soalnya.

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan permasalahan tersebut, yakni media roda putar. Media ini dipilih karena siswa sudah familiar dengan konsep spin game atau komedi putar dalam dunia permainan, sehingga penggunaannya lebih mudah dipahami.

Hasil analisis karakteristik siswa melalui angket menunjukkan bahwa 80% siswa lebih menyukai pembelajaran berbasis permainan, tantangan, serta aktivitas kelompok karena meningkatkan rasa percaya diri mereka. Terlebih lagi, adanya reward di akhir pembelajaran semakin memotivasi mereka untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. Hal ini selaras dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Oleh karena itu, peneliti berencana mengembangkan media roda putar dengan pendekatan TGT untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS, khususnya dalam materi kenampakan alam dan kegiatan ekonomi. Media ini juga akan diintegrasikan dengan gambar agar lebih konkret dan menarik bagi siswa.

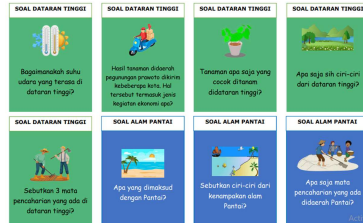
Design (Desain)

Tahap desain merupakan proses perancangan pengembangan media roda putar yang disesuaikan dengan perolehan hasil analisis dari tahap sebelumnya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Adapun langkah-langkah perancangan desain dalam komponen media roda putar dijelaskan sebagai berikut:

a. Papan Permainan

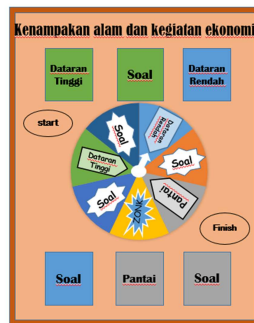
Papan permainan dirancang menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint* dan terdiri dari tujuh sektor dengan warna berbeda yang disesuaikan dengan materi kenampakan alam dan kegiatan ekonomi. Di sekeliling papan, disertakan kantong berisi materi dan soal untuk mendukung proses pembelajaran.



Gambar 2. Desain Papan Permainan

b. Kartu Materi

Kartu materi bergambar dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dan berisi informasi tentang kenampakan alam serta kegiatan ekonomi. Setiap kantong materi memuat delapan kartu yang disusun untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Cetak dengan kertas tahan lama agar lebih awet dalam jangka panjang.



Gambar 3. Desain Kartu Materi

c. Kartu Materi

Kartu soal dirancang menggunakan aplikasi *Microsoft Word*, dengan setiap kantong soal berisi lima pertanyaan yang disusun sesuai dengan materi pembelajaran.



Gambar 4. Desain Kartu Soal

d. Buku Petunjuk

Buku petunjuk berfungsi sebagai panduan bagi pengguna dalam memahami dan menggunakan produk. Buku ini dirancang menggunakan template di Canva dan mencakup berbagai komponen penting, seperti cover, kata pengantar, daftar isi, identitas media, definisi, cara penggunaan, alat dan bahan, langkah-langkah pembuatan, materi, kelebihan, kekurangan, serta riwayat penulis.



Gambar 5. Buku Petunjuk

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan merupakan proses validasi kelayakan dan revisi yang melibatkan ahli materi, ahli media, serta guru kelas untuk memastikan kualitas dan efektivitas media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

a. Validasi

Aspek yang perlu diuji mencakup materi, media, dan pembelajaran. Validasi materi dan media dilakukan oleh Bapak Dr. Khamdun, M.Pd. dan Ibu Dr. Yuni Ratnasari, M.Pd., yang telah memenuhi standar sebagai penguji. Sementara itu, validasi aspek pembelajaran dilakukan oleh guru kelas empat Bapak Hasanuddin, S.Pd. Adapun hasil rekapitulasi dari ketiga validator disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Rekap Hasil Validasi

Validator	Presentase	Kategori
Materi	75%	Layak
Media	74%	Layak
Ahli Pembelajaran	88%	Layak
Presentase Rata-rata	79%	Layak

Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh rata-rata presentase sebesar 79%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran roda putar model TGT pada materi kenampakan alam dan kegiatan ekonomi memenuhi kriteria "Layak" dan dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas.

b. Revisi

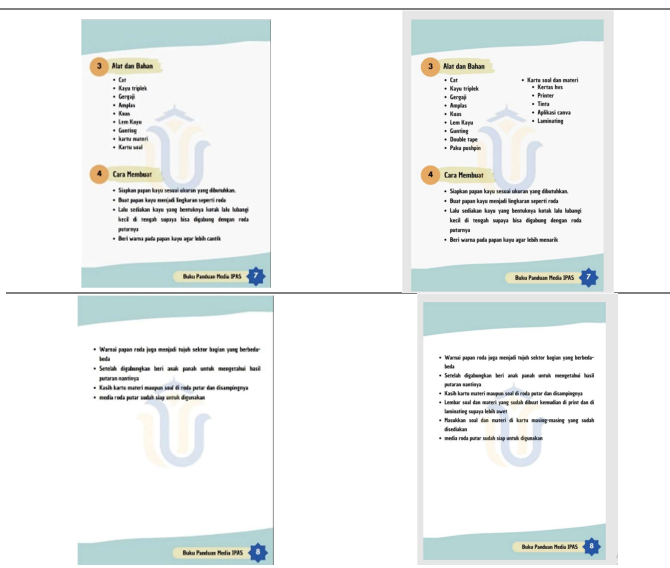
Meskipun telah dinyatakan layak, masih terdapat kemungkinan untuk dilakukan revisi dan pengembangan lebih lanjut guna meningkatkan kualitas serta efektivitas media pembelajaran. Komentar dan saran yang diberikan disajikan dalam satu sebagai berikut:

1. Gambar pada lembar kerja peserta didik perlu diperbesar dan diperbanyak agar lebih jelas dan mudah dipahami.
2. Bahan kertas yang digunakan dalam media perlu diganti dengan bahan stiker yang lebih awet dan perubahan tata letak kantong materi dan soal sehingga meningkatkan kualitas dalam penggunaan jangka panjang. Berikut disajikan dalam bentuk tabel sebelum dan sesudah revisi media.

Tabel 3. Sebelum dan Sesudah Revisi

Komentar dan Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<ul style="list-style-type: none"> Gambar di LKPD lebih diperbesar Gambar di LKPD diperbanyak sesuai dengan materi 		
<ul style="list-style-type: none"> Pada kantong materi Pada roda lingkaran Tulisan judul 		

Revisi buku panduan



Gambar 5. Media Roda Putar Setelah Direvisi

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi yaitu tahap uji coba produk secara terbatas di luar subjek penelitian utama. Uji coba ini dilakukan pada enam siswa dan satu guru dengan memberikan angket respon tanggapan untuk mengevaluasi efektivitas serta keterpakaian media pembelajaran sebelum diterapkan secara lebih luas. Berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil angket tanggapan siswa dan guru pada saat uji terbatas.

Tabel 3. Rekap Hasil Tanggapan Media

Tahapan	Skor Total	Presentase Rata-rata
Angket Siswa	279	93%
Angket Guru	37	92,5%

Berdasarkan hasil angket tanggapan siswa, diperoleh persentase rata-rata sebesar 93%, yang dikategorikan sangat baik. Hal serupa juga terlihat pada hasil angket tanggapan guru, dengan persentase rata-rata sebesar 92,5%, yang juga masuk dalam kategori sangat baik digunakan dalam skala yang lebih luas. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan diterima dengan baik oleh siswa dan guru serta berpotensi untuk diimplementasikan secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap untuk mengukur efektivitas media pembelajaran. Pada tahap ini, uji skala luas dilakukan di kelas IV SD 03 Glagahwaru dengan melibatkan 10 siswa. Evaluasi bertujuan untuk menilai kontribusi media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa, yang diukur melalui pretest dan posttest berjumlah 10 soal uraian dengan waktu 90 menit. Berikut adalah hasil rekapitulasi nilai *pretest* dan *posttest* dalam skala luas.

Tabel 4. Rekap Hasil Pretest dan Posttest

Kegiatan	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi	Rata-Rata
<i>Pretest</i>	45	65	54,5
<i>Posttest</i>	70	90	82

Uji Normalitas

Data nilai pretest dan posttest siswa kemudian dianalisis secara statistik dengan analisis data awal dengan memakai uji normalitas untuk menentukan apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Adapun hasil dari perhitungan uji normalitas disajikan dalam tabel berikut

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

	Tests of Normality		
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	.926	10	.410
<i>Posttest</i>	.855	10	.067

Berdasarkan hasil uji *Shapiro-Wilk* yang dilakukan pada data pretest dan posttest, keduanya menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hal ini terlihat dari nilai sig > 0,05 untuk kedua data, yaitu pretest (0,410) dan posttest (0,067).

Uji t

Uji t-Test dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan yang signifikan dari data *pretest* dan *posttest* dalam penggunaan media roda putar berbantuan model TGT. Adapun hasil perhitungan dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 6. Hasil Uji t Paired Sample t test

	Mean	Significance	
		One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1 <i>Pretest - Posttest</i>	27.500	<,001	<,001

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample t-Test* yang dilakukan pada data *pretest* dan *posttest*, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar berbantuan model TGT memberikan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Glagahwaru. Nilai sig=0,001 menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*.

B. Pembahasan

Analysis (Analisis)

Pembelajaran di sekolah masih didominasi oleh metode ceramah yang monoton, sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar menjadi kurang optimal. Salah satu penyebabnya adalah terbatasnya media pembelajaran yang tersedia. Hal ini sejalan dengan pendapat Audie (dalam Najikhah dkk., 2024) yang menyatakan bahwa pembelajaran yang hanya bergantung pada buku pedoman dapat membuat proses belajar terasa monoton, menurunkan minat siswa, dan menghambat peningkatan keterampilan mereka. Maka diperlukan inovasi dalam pembelajaran untuk mempermudah mendapatkan pemahaman terhadap materi salah satunya dengan media pembelajaran (Fakhriyah dkk., 2016).

Design (Desain)

Tahap perancangan produk berdasarkan analisis kebutuhan, dalam hal ini media yang dikembangkan adalah roda putar. Media ini dirancang semenarik mungkin dengan memanfaatkan aplikasi seperti *PowerPoint*, *Canva*, dan *Microsoft Word* sebelum dikonsultasikan lebih lanjut.

Media disajikan dalam bentuk konkret yang mencakup ilustrasi gambar, buku petunjuk, serta kartu soal untuk diskusi kelompok. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Keunggulan media roda putar terletak pada tampilan visualnya yang menarik serta kelengkapan kartu soal, kartu materi, dan buku petunjuk yang mendukung pemahaman siswa (Nuzulia & Zain, 2020). Namun, kelemahannya adalah ukurannya yang relatif besar, sehingga kurang praktis untuk dibawa.

Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dalam penelitian ini berfokus pada pembuatan dan penyempurnaan media roda putar agar sesuai dengan standar pembelajaran yang telah ditetapkan. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kelas IV. Hal tersebut menunjukkan bahwa media ini memiliki potensi untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa, terutama dalam membantu siswa memahami materi (Ufa dkk., 2020)

Masukan dan saran yang diterima mendorong perbaikan, seperti memperbesar gambar pada LKPD agar lebih jelas, mengganti bahan dengan stiker agar lebih tahan lama, dan menambahkan petunjuk pembuatan pada buku panduan untuk mempermudah penggunaan.

Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi merupakan uji coba produk dalam skala terbatas setelah melalui proses validasi dan revisi. Dalam penelitian ini, uji coba terbatas melibatkan enam siswa di luar subjek utama penelitian. Pemilihan kelas uji coba didasarkan pada kesamaan karakteristik dengan subjek penelitian, seperti berada dalam satu gugus dan menggunakan kurikulum yang sama.

Pada tahap ini, angket disebar untuk mengukur respons siswa terhadap pengembangan media roda putar. Hasil uji coba ini digunakan sebagai dasar untuk menilai efektivitas dan daya tarik media sebelum diterapkan dalam skala yang lebih luas.

Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi merupakan kategori hasil belajar kognitif yang tertinggi. Tahap ini dilakukan melalui uji coba skala luas di kelas IV SD 03 Glagahwaru dengan melibatkan 10 siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur efektivitas media roda putar dalam meningkatkan pemahaman siswa. Proses evaluasi dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*, masing-masing terdiri dari 10 soal uraian, dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, siswa mengerjakan *pretest* sebelum

pembelajaran dengan media roda putar. Pada pertemuan kedua, siswa mengerjakan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman.

Uji Normalitas

Analisis data *pretest* dan *posttest* dilakukan menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* untuk menentukan distribusi data. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai (Sig.) untuk *pretest* sebesar 0,410 dan *posttest* sebesar 0,067, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan untuk analisis statistik lebih lanjut guna mengukur efektivitas media roda putar dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji t

Uji *t-Test* dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media roda putar berbantuan model TGT. Hasil analisis menunjukkan nilai (sig) = 0,001. Nilai Sig yang lebih kecil dari 0,05 mengindikasikan bahwa penggunaan media roda putar berbasis TGT secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 03 Glagahwaru.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian mengenai pengembangan model roda putar jenis Teams Games Tournament dalam pembelajaran IPAS dengan materi kenampakan alam dan kegiatan ekonomi, hasil evaluasi dari ahli media, materi, dan pembelajaran menunjukkan kategori "Layak" dengan persentase rata-rata 79%. Selain itu, model ini terbukti meningkatkan hasil belajar siswa, yang terlihat dari peningkatan skor *pretest* dan *posttest*. Analisis menggunakan uji Paired Sample *t-test* menghasilkan *p-value* = 0,001, yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, A., Masfuah, S., & Fakhriyah, F. (2024). Pengembangan Media Jejak Petualangan Sains (JPS) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 719-728.
- Alhamdani, M. Y., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2024). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Aplikasi Mabar Air Terhadap Literasi Sains Siswa. *Jurnal ilmiah pendidikan citra bakti*, 1189-1200.
- Branch, R. M. (2009). *INSTRUCTIONAL DESIGN: THE ADDIE APPROACH*. NEW YORK: Springer science & Business Media, LLC.
- Fakhriyah, F. (2014). Penerapan Problem Based Learning dalam Upaya Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 95-101.
- Fakhriyah, F., Masfuah, S., & Hilyana, F. S. (2022). *TPACK dalam Pembelajaran IPA*. Pekalongan: PT. Nasya Expanding Management.
- Fakhriyah, F., Wanabuliandari, S., & Ardianti, S. D. (2016). Pendampingan pemanfaatan sampah plastik dan kertas untuk media pembelajaran inovatif bagi guru di SDN 5 Bae Kudus. *Jurnal pengabdian pada masyarakat*, 48-55.
- Kurniadewi, N. (2019). Penggunaan media roda putar puzzle pintar untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS siswa SD. *Jurnal Teknodik*, 79-89.

- Marlita, I. N., Masfuah, S., & Riswari, L. A. (2023). Peningkatan hasil belajar IPAS melalui model pembelajaran TGT berbasis media FTB. *Al-Madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, 1646-1660.
- Masyithah, A., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan media pembelajaran roda putar rangsa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 24-39.
- Maula, N., Nugroho, A., & Prastyo, K. D. (2024). Implementasi Pembelajaran Berdiferensi pada Pembelajaran IPASKelas IV di SD. *jurnal inovasi, evaluasi, dan pengembangan pembelajaran*, 272-278.
- Maulya, N. A., Martanti, F., & Rinjani, E. D. (2021). Pengembangan media pembelajaran roda putar stiker pintar dalam materi ASEAN kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 201-214.
- Najikhah, F., Masfuah, S., Fatimah, S., Anggraini, R., & Setyaningsih, M. (2024). Pengembangan media permainan ular tangga untuk peningkatan ketrampilan berfikir siswa dalam materi majas metafora. *Jurnal Sekolah*, 228-236.
- Ningsih, M., Sumarwiyah, & Setiawan, D. (2020). Penggunaan media rotar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD 1 Payaman Kudus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 416-423.
- Nuzulia, N., & Zain, E. M. (2020). Pengembangan media roda putar pada mata pelajaran IPS berbasis HOTS keragaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-madrasah: Jurnal ilmiah pendidikan madrasah ibtidaiyah*, 66-79.
- Riani, W., Frima, A., & Lokaria, E. (2022). Pengembangan media roda putar berbasis model paikem pada pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 1 Sungai Pinang. *LP3MKIL*, 41-50.
- Sari, N. M., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2020). Model TGT Berbantuan Media Permainan Pletokan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 219-224.
- Sahabudin, S., Khair, Z., & Nurianti, E. (2025). Manajemen Sumber Daya Manusia Guru Dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 3 Tirtanadi. *JURNAL ASIMILASI PENDIDIKAN*, 3(1), 15-23. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v3i1.48>
- Ulfa, N., Fakhriyah, F., & Fardhani, M. A. (2020). Model mind mapping berbantuan media roda putar untuk meningkatkan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Edubasic journal: Jurnal pendidikan dasar*, 1-10.