Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 11 No 3 2025
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI: 10.9644/sindoro.v3i9.252

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SMARTSPINNER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPAS SISWA DI SEKOLAH DASAR

Amdhani Mulya Pratiwi[1, ✉], Ardhia Estu Pramesti[2], Firnanda Dwiki Hayuning Putri[3], Meyra Windyantika[4], Fida Rahmantika Hadi[5]

[1, 2, 3, 4, 5]Universitas PGRI Madiun,
Affiliation Address: Jln. Setia Budi No. 85, Kanigoro, Kec. Kartoharjo, Kota Madiun, Jawa Timur 63118

✉Corresponding Author: amdhanimulyapratiwi@gmail.com, ardiaestu@gmail.com, nandadeknanda@gmail.com, meyrawtkaa@gmail.com, fida@unipma.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to use qualitative research methods to investigate the impact of using Smart Spinner learning tools on primary school students' motivation to learn in the science and social science subjects. The media The idea for Smart Spinner came from a need for an interactive tool that could combine gaming elements with learning materials to provide a fun and engaging learning environment for students. Participants como sujetos de investigación fueron estudiantes de IV gradeo de una de las escuelas básicas, siguiendo un enfoque cualitativo descriptivo, en este estudio. The data were collected via careful observation, in-depth interviews, and document analysis. Using Smart Spinner has the potential to significantly boost students' motivation to learn, according to the study's results. The students' enthusiasm throughout the learning process, their willingness to voice their opinions, and the increase in their participation may be seen as evidence of this. El aprendizaje se vuelve más atractivo y fácil de entender debido an esta medio, según los estudiantes. El uso efectivo de los medias de aprendizaje Smart Spinner in el processo de aprendizaje de IPAS hace que los estudiantes sean más motivados para adquirir conocimiento. Finally, students will be enthusiastic about learning if there is a medium since it will capture their attention, and this Smartspinner is also very useful for teachers.

Keywords: Smart Spinner, motivasi belajar, IPAS, media pembelajaran, metode kualitatif.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggunakan metode penelitian kualitatif guna menyelidiki dampak penggunaan alat bantu pembelajaran Smart Spinner terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar dalam mata pelajaran sains IPAS dan ilmu sosial. Media Ide untuk Smart Spinner muncul dari kebutuhan akan alat bantu interaktif yang dapat menggabungkan elemen permainan dengan materi pembelajaran untuk menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Partisipan sebagai subjek penelitian melibatkan siswa kelas IV dari salah satu sekolah dasar, berikut ini fokus kualitatif deskriptif dalam penelitian ini. Data dikumpulkan melalui observasi cermat, wawancara mendalam, dan

Article History
Received: Januari 2025
Reviewed: Januari 2025
Published: Januari 2025
Plagirism Checker No 234
Prefix DOI: Prefix DOI: 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright: Author
Publish by: SINDORO

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

analisis dokumen. Penggunaan Smart Spinner berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan, menurut hasil penelitian. Antusiasme siswa selama proses pembelajaran, kemauan mereka untuk menyuarakan pendapat, dan peningkatan partisipasi mereka dapat dilihat sebagai buktinya. Pembelajarannya akan terlihat lebih menarik dan mudah dipahami hanya dalam waktu rata-rata ini, seperti yang diinginkan para siswa. Penggunaan yang efektif pada saat belajar Smart Spinner dalam proses belajar IPAS membuat para siswa mendapatkan motivasi yang lebih besar untuk memperoleh pengetahuan. Terakhir, siswa akan antusias belajar jika ada medianya karena akan menarik perhatiannya, dan Smartspinner ini juga sangat berguna bagi guru.
Kata kunci: Smart Spinner, motivasi belajar, IPAS, media pembelajaran, metode kualitatif.

PENDAHULUAN

Salah satu cara untuk mendidik sumber daya manusia adalah melalui guruan. Sarana yang memfasilitasi pembelajaran sangat penting untuk mencapai tujuan guruan. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan di kelas. Mengajarkan kreativitas dalam menyajikan konten menggunakan berbagai model pembelajaran yang digunakan oleh guru saat melaksanakan kegiatan belajar di kelas dan dorongan intrinsik siswa untuk belajar tidak dapat dipisahkan dari hal ini. Tanpa motivasi intrinsik, sangat sulit untuk menginspirasi anak-anak untuk mencintai belajar (Septiana & Jailani, 2019). Salah satu kesimpulan yang mungkin adalah bahwa agar guruan berhasil, guru harus mampu membuat kelas mereka menjadi tempat yang ramah di mana siswa merasa nyaman mengajukan pertanyaan dan berbagi ide. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai melalui kegiatan belajar ketika siswa termotivasi, yang dapat berasal dari dalam atau luar diri siswa (Andriani & Rasto, 2019). Selain itu, ketika siswa benar-benar ingin memahami konsep yang dibahas di kelas, saat itulah motivasi belajar muncul. Terkait dengan komponen Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dalam kurikulum sekolah dasar. Di sekolah dasar, siswa mempelajari IPA, atau ilmu pengetahuan alam dan sosial, yang mencakup berbagai topik dan fenomena yang berkaitan dengan dunia alam, masyarakat, dan keberadaan manusia. Untuk memberikan siswa guruan yang menyeluruh, kursus ini menggabungkan unsur-unsur ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial (masing-masing IPA dan IPS). Guru harus mampu menginspirasi siswa untuk belajar sehingga mereka merasa nyaman di kelas dan dapat dengan mudah menyerap dan menerapkan apa yang diajarkan kepada mereka. Pilihan materi pengajaran oleh guru memiliki dampak yang signifikan terhadap nilai akhir siswa. Tahap pertumbuhan anak-anak di sekolah dasar ditandai dengan minat yang tinggi, kesenangan dalam bermain dan melakukan sesuatu. Semua hal yang menyenangkan menarik perhatian siswa. Karena permainan bersifat menghibur dan memotivasi, banyak guru memanfaatkannya sebagai sarana pengajaran. Penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dan termotivasi untuk melanjutkan ke tingkat pembelajaran berikutnya ketika mereka memiliki peran dalam proses pembelajaran di samping pengajaran kelas tradisional.

Ketika siswa melihat lingkungan belajar yang positif, dorongan mereka untuk belajar akan muncul secara alami. Efektivitas proses pembelajaran bergantung pada kebahagiaan siswa. Akibatnya, untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang menarik, guru harus memiliki kemampuan yang diperlukan untuk merencanakan proses pembelajaran yang beragam yang dapat diterapkan di kelas. Media pembelajaran dapat dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran, yang dapat berbentuk perangkat lunak dan perangkat keras, berfungsi sebagai saluran tempat informasi ditransmisikan dari sumbernya ke audiens yang dituju dengan harapan dapat meningkatkan kualitas instruksi dan retensi pengetahuan (Julianus & Ambiyar, 2016). Pendekatan dan aspek media pembelajaran yang

digunakan memengaruhi kemanjuran proses pembelajaran. Dengan materi pembelajaran yang tepat, disesuaikan dengan tujuan, pengalaman belajar dapat ditingkatkan, yang mengarah pada hasil belajar yang lebih baik.

Guru kelas empat melaporkan hanya menggunakan PowerPoint, buku teks, dan soal latihan sebagai sumber belajar sejauh ini. Memang, ketika kita meneliti ciri-ciri siswa sekolah dasar, kita menemukan bahwa mereka lebih menyukai kegiatan yang mencakup aspek permainan. Namun, penggunaan alat pembelajaran interaktif di kelas sangat kurang. Fakta bahwa banyak siswa terlibat dalam kegiatan yang tidak terkait dengan pembelajaran, termasuk tertawa bersama teman-teman, menunjukkan bahwa pola pembelajaran yang monoton cenderung membuat siswa merasa bosan. Karena keadaan ini, guru terpaksa menghabiskan waktu ekstra untuk menjelaskan topik tersebut, khususnya dalam kursus IPAS.

Siswa dapat mengembangkan minat yang lebih kuat terhadap guruan sains jika materi pembelajaran smartspinner digunakan di kelas. Diyakini bahwa siswa kelas empat di SDN akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep sains dan apresiasi yang lebih mendalam terhadap pentingnya pembelajaran aktif melalui penggunaan alat-alat pembelajaran baru. Salah satu alternatif yang layak untuk metode pengajaran tradisional adalah penggunaan media pembelajaran "Smartspinner", yang memiliki kemampuan untuk memvariasikan materi pelajaran secara acak. Konten disajikan dengan cara yang nyata, sehingga memudahkan siswa untuk mengingat dan bagi guru untuk membuat media pembelajaran ini. Dengan media pembelajaran Smartspinner, siswa dapat menjadi bagian aktif dari guruan mereka sendiri, yang khususnya berguna ketika mempelajari guruan kewarganegaraan melalui sudut pandang lima simbol Pancasila dan bagaimana simbol-simbol tersebut dipraktikkan. Penggunaan media multimedia meningkatkan pemahaman siswa terhadap konten pelajaran, khususnya yang berkaitan dengan ilmu sosial dan ilmu pengetahuan alam.

Mengingat berbagai permasalahan tersebut, jelaslah bahwa untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran diperlukan pembelajaran yang baru, beragam, dan efisien. Untuk membuat pembelajaran dan pengajaran lebih menarik dan memikat, media pembelajaran smartspinner diusulkan sebagai solusinya. Dalam upaya untuk menginspirasi dan melibatkan lebih banyak siswa, materi pembelajaran smartspinner dipilih untuk diadopsi. Siswa diharapkan memperoleh hasil pembelajaran sebaik mungkin sebagai hasilnya. Menurut Wahyu (2017), salah satu jenis media pembelajaran adalah Smartspinner yang berbentuk seperti roda yang berputar dan memiliki banyak bagian yang memuat kartu-kartu soal. Roda dicirikan oleh bentuknya yang bulat dan desainnya yang berjeruji. Menurut Jaelani (2012:12), roda adalah benda yang berbentuk bulat atau dapat diputar. Putaran adalah gerakan yang berputar atau berotasi; dapat juga berarti mengubah arah, berbelok, atau bergerak memutar. Menurut Jaelani, benda apa pun yang memiliki cincin atau cakram yang dapat diputar disebut roda pemintal (2012:12).

Berdasarkan informasi yang diberikan, maka dilakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Smart Spinner untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran IPA pada Siswa Sekolah Dasar. Media pembelajaran smartspinner ini diharapkan dapat membantu para guru dalam mewujudkan lingkungan kelas yang dinamis, menarik, dan produktif.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Peneliti memilih pendekatan deskriptif yang lazim digunakan dalam studi dokumen untuk penelitian ini. Siswa yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas empat. Data dan informasi bersumber dari berbagai sumber, termasuk artikel jurnal ilmiah, laporan langsung, wawancara, dan internet.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin medius, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengirim" dalam arti harfiahnya. Media, dalam bahasa Arab, adalah seseorang yang bertindak sebagai perantara antara pengirim pesan dan penerimanya. Dengan demikian, media adalah

sumber daya yang dapat memfasilitasi instruksi dan pembelajaran dengan membuat pesan lebih mudah dipahami dan mempercepat pencapaian tujuan yang ditetapkan (Nurrita, 2018). Segala sesuatu yang dapat membangkitkan minat siswa, memotivasi mereka untuk belajar, atau menguji pengetahuan mereka dianggap sebagai media pembelajaran. Cakupan dan kedalaman batasan ini mencakup pengetahuan tentang sumber, lingkungan, orang, serta metodologi pelatihan dan guruan (Mustakim et al., 2023). Peneliti (Trisiana, 2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang memudahkan komunikasi dalam lingkungan guruan, termasuk alat, bahan, dan kondisi.

Pertama, ada media audio, yang mencakup hal-hal seperti radio, perekam kaset, dan cakram audio; mereka sebagian besar bergantung pada suara yang dapat didengar untuk menyampaikan informasi. Tidak seorang pun yang tuli atau sulit mendengar harus menonton ini. (b) Media visual, atau yang hanya dapat didengar oleh mata manusia. Foto, lukisan, cetakan, bingkai film, urutan film, slide, dan gambar diam lainnya ditampilkan dalam media visual ini. Selain itu, ada bentuk media visual seperti kartun dan film bisu yang menunjukkan simbol atau gambar bergerak. (c) Media yang menggabungkan visual dengan audio; ini termasuk buku audio, film, dan acara televisi. Karena menggabungkan elemen dari kategori pertama dan kedua, media ini memiliki kemampuan yang unggul. Ada dua kelompok dalam media ini: (i) audiovisual senyap, yang terdiri dari media yang hanya menampilkan gambar diam dan suara (misalnya, slide suara, urutan suara, dan cetakan suara), dan (ii) audiovisual gerak, yang mencakup media yang dapat menampilkan gambar diam dan suara (misalnya, film suara dan kaset video) (Husna & Supriyadi, 2023).

Menurut (Fadilah et al., 2023) fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut: 1) untuk meningkatkan keinginan intrinsik siswa untuk belajar dengan mengubah apa yang sebelumnya merupakan pengalaman guruan yang basi dan membosankan menjadi sesuatu yang lebih menarik dan menghibur melalui penggunaan berbagai bentuk media digital untuk instruksi, 2) memastikan bahwa siswa tidak melupakan apa yang telah mereka pelajari dengan meninjau topik yang dibahas sebelumnya, 3. Untuk merangsang pembelajaran, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk berpikir kritis dan dengan rasa ingin tahu yang sehat; 4. Untuk mendorong partisipasi siswa di kelas; 5. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, guru menggunakan pertanyaan untuk memberikan umpan balik; 6. Untuk memberikan latihan atau penilaian yang sesuai.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang memfasilitasi transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Media yang memfasilitasi pembelajaran dapat memiliki banyak bentuk, termasuk alat bantu pembelajaran, sumber daya tambahan, dan kelas virtual. Visual, audio, dan aplikasi komputer interaktif merupakan bentuk media pembelajaran. Untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi siswa, media pembelajaran berupaya membuat proses pembelajaran lebih menarik, produktif, dan efisien. Pembelajaran menjadi lebih relevan, lebih mudah diingat, dan memotivasi siswa untuk melanjutkan proses belajar mengajar apabila media dipilih sesuai dengan isi dan kebutuhan mereka. Pembelajaran akan mengalihkan fokusnya dari guru ke siswa sebagai hasil dari kemudahan dan relaksasi yang diberikan media pembelajaran kepada kedua belah pihak.

2. Smartspinner

Sebuah alat inovatif untuk guruan, media pembelajaran pemutar pintar memiliki bentuk benda melingkar yang mungkin memiliki grafik berbeda yang ditempelkan pada keempat sudutnya untuk menyesuaikan dengan materi pelajaran (Triyanto et al., 2020). Tujuan dari penggabungan media pemutar cerdas ke dalam kelas adalah untuk menciptakan lingkungan tempat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran mereka dan tempat mereka dapat bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Pemutar cakram Istilah "spinner word" berasal dari kata bahasa Indonesia "spinn," yang berarti "kata," dan mengacu pada media yang disajikan dalam format seperti permainan untuk menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Sari & Manuaba, 2022). Kecemasan, demotivasi, dan kurangnya kompetensi dalam menggunakan kata-kata yang tepat di kelas menyebabkan keputusan untuk membuat materi pembelajaran pemintalan cerdas. Para siswa diharapkan memperoleh hasil pembelajaran terbaik sebagai hasilnya.

Tujuan dari Smart Spinner, alat pembelajaran interaktif, adalah untuk membuat pembelajaran dan pengajaran lebih menarik dan menghibur (Mauliyadi, 2023). Roda pemintal memuat berbagai kategori, pertanyaan, atau tugas yang terkait dengan subjek dalam media ini. Dalam ranah digital, pemutar pintar dapat berbentuk perangkat lunak atau aplikasi yang menyediakan interaksi yang lebih fleksibel. Tujuan dari penggabungan mekanisme permainan dan bentuk keacakan lainnya ke dalam proses pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa, memperkaya pengalaman belajar mereka, dan membantu mereka memahami subjek tertentu dengan lebih baik. Metode tradisional yang lebih pasif diharapkan akan digantikan oleh metode yang interaktif dan responsif melalui penggunaan media pemintal (Damayanti et al., 2024). Dengan melibatkan siswa dalam penggunaan alat ini, guru dapat mengamati peningkatan dalam pemahaman konsep dan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan siswa dalam konteks nyata.

3. Motivasi Belajar

Daripada didasarkan pada logika atau alasan, motivasi belajar adalah komponen psikologis (Jainiyah et al., 2023). Baik guru maupun siswa memperoleh manfaat besar dari motivasi intrinsik dalam proses belajar mengajar. Guru harus menyadari motivasi belajar siswa jika mereka ingin mempertahankan dan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Semangat belajar dapat dipupuk melalui motivasi belajar, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk terlibat dalam kegiatan belajar. Karena mereka antusias dalam belajar, siswa mengerjakan tugas mereka dengan antusias. Jadi, motivasi belajar sangat penting bagi siswa untuk berhasil di sekolah dan dalam kehidupan; motivasi inilah yang membuat mereka terus maju saat mereka belum yakin dapat melakukan sesuatu (Rumbewas et al., 2018)

Siswa yang bersemangat dalam belajar menunjukkan sifat-sifat seperti rasa ingin tahu, fokus, ketajaman, dan kegigihan dalam pekerjaan mereka (Huda, 2018). Keengganan, kebosanan, dan kurangnya minat belajar secara keseluruhan merupakan gejala siswa yang kurang bersemangat belajar. Salah satu hal yang memengaruhi seberapa baik Anda belajar adalah seberapa termotivasi Anda (Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan, 2014). Jelas dari tindakan siswa di kelas bahwa siswa yang tidak termotivasi untuk belajar tidak akan mencapai potensi penuhnya. Dalam hal mengukur seberapa baik siswa belajar, aktivitas belajar pribadi mereka sendiri sangat penting. Ketika siswa tertarik dengan apa yang dikatakan guru, mengajukan pertanyaan ketika mereka bingung, dan bekerja keras untuk menyelesaikan tugas, jelas bahwa mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Sebagaimana ditegaskannya, membantu anak mengembangkan motivasi belajar dalam arti guruan yang luas yakni menghargai dan menikmati membaca, menulis, berpikir, berhitung, dan memecahkan masalah merupakan proses internal yang ada dalam diri seseorang dan memberikan gairah atau antusiasme untuk belajar. Proses ini juga mencakup upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Mahmudi, 2016). Motivasi berfungsi sebagai motivator sekaligus pengarah, yang mengarahkan perilaku menuju pencapaian tujuan yang diinginkan. Motivasi mendorong kegiatan belajar (Novianti et al., 2020). Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai mesin penggerak usaha dan keberhasilan. Jadi, siswa harus mencari cara sendiri untuk mencapai tujuan belajarnya.

4. Pelajaran IPAS

Untuk menciptakan manusia Indonesia yang baik, guruan sangatlah penting. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan yang berharga melalui guruan sains, yang ditawarkan sebagai mata pelajaran di sekolah. Motivasi siswa juga berperan penting dalam membentuk hasil belajar sains. Inspirasi dapat datang dari dalam maupun luar. Meningkatkan motivasi belajar merupakan salah satu dari beberapa inisiatif yang dilakukan untuk memfasilitasi pembelajaran sains (Hamdu & Agustina, 2011). Keberhasilan dalam pembelajaran bergantung pada motivasi intrinsik siswa untuk mencari informasi baru; ketika guru dapat menginspirasi siswanya untuk mengembangkan pola pikir berkembang, mereka dapat memengaruhi tindakan dan sikap siswa dengan cara yang menguntungkan pembelajaran sains. Setiap unit pembelajaran sains harus berpusat pada siswa, dengan penekanan pada partisipasi aktif, inspirasi, kesenangan, tantangan, dan ruang yang cukup bagi siswa untuk menunjukkan inisiatif, kreativitas, dan kemandirian mereka sendiri sesuai dengan kekuatan, minat, dan tahap

perkembangan fisik dan mental masing-masing. Membina dan memungkinkan siswa untuk menjadi pembelajar seumur hidup merupakan fokus utama guruan sains. Agar pembelajaran dapat berkembang dengan cara yang konsisten dengan keseluruhan lintasan perkembangan manusia, pembelajaran harus memperhatikan keadaan dan tuntutan lingkungan yang terus berubah (Ayu Sri Wahyuni, 2022).

Guruan sains mencakup perolehan informasi faktual dan proses menemukan hal-hal baru tentang dunia alam melalui penyelidikan metodis. Agar siswa memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan sekitar mereka, guruan sains difokuskan pada penyelidikan dan tindakan. Produk, prosedur, sikap, dan teknologi merupakan komponen dasar kelas sains. Akibatnya, penyelidikan ilmiah harus menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan ilmiah. Guruan sains, menurut Diana et al. (2022), mensyaratkan penggunaan materi instruksional yang diterapkan oleh guru yang berkualifikasi jika siswa ingin memperoleh pengetahuan ilmiah melalui penyelidikan ilmiah. Tujuan utama guruan sains di sekolah dasar adalah untuk memberikan siswa pengetahuan dasar tentang prinsip-prinsip ilmiah dan penerapannya di dunia nyata. Alasannya sederhana, mempelajari sains mengajarkan anak-anak tentang dunia di sekitar mereka, membantu mereka mengembangkan keterampilan memecahkan masalah yang berlaku untuk skenario dunia nyata, dan membantu mereka mengembangkan kapasitas untuk berpikir kritis dan objektif. Komunitas ilmiah menggunakan teorinya untuk memahami kosmos dan fakta-faktanya dalam upaya untuk menjelaskan dan memahami dunia. Oleh karena itu, guruan sains harus mewajibkan penggunaan materi pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Metode ilmiah dan prinsip-prinsipnya pada dasarnya abstrak, tetapi dapat diberikan bentuk yang lebih nyata melalui media budaya populer. Media pembelajaran yang dapat membuat sains menjadi nyata, mudah diakses, lugas, dan praktis dapat meningkatkan kejelasan dan penerapan topik-topik ilmiah (Saputra et al., 2023).

KESIMPULAN

Media berasal dari bahasa Latin medius, yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengirim" dalam arti harfiahnya. Media, dalam bahasa Arab, adalah seseorang yang bertindak sebagai perantara antara pengirim pesan dan penerimanya. Dengan demikian, media adalah sumber daya yang dapat memfasilitasi instruksi dan pembelajaran dengan membuat pesan lebih mudah dipahami dan mempercepat pencapaian tujuan yang ditetapkan. Jenis media terdiri dari media visual, media audio, media audio visual. Contoh media pembelajaran meliputi gambar, video, alat peraga, hingga aplikasi digital interaktif. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk membuat proses belajar lebih menarik, efektif, dan efisien, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Dengan memilih media yang sesuai dengan materi dan kebutuhan siswa, pembelajaran menjadi lebih bermakna, mudah diingat, membangkitkan minat dan motivasi dalam mengikuti proses belajar mengajar. Media pembelajaran smart spinner merupakan suatu inovasi dari pembelajaran yang didesain sederhana yang berupa suatu objek fisik dan visual dimana berbentuk lingkaran di setiap bagian sudutnya dapat diaplikasi berbagai gambar variasi disesuaikande ngan kebutuhan materi pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran smart spinner dipilih untuk meningkatkan antusias, motivasi siswa, dan melatih keterampilan siswa dalam berbicara menggunakan kosakata yang baik dan benar. Dengan demikian diharapkan dapat tercapainya hasil belajar siswa secara maksimal.

Penggunaan media spinner diharapkan dapat mengubah pendekatan konvensional yang lebih pasif menjadi interaktif dan responsif. Dengan melibatkan siswa dalam penggunaan alat ini, guru dapat mengamati peningkatan dalam pemahaman konsep dan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan siswa dalam konteks nyata. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar. Siswa melakukan aktivitas belajar dengan senang karena didorong motivasi. Siswa yang memiliki motivasi rendah dalam

belajarnya menampakkan keengganan, cepat bosan dan berusaha menghindar dari kegiatan belajar. Motivasi menjadi salah satu faktor yang turut menentukan belajar yang efektif. Dalam aktivitas belajar siswa dituntut aktif mengikuti proses belajar dapat dilihat dari kesungguhan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan terhadap hal-hal yang kurang dipahaminya ataupun ketekunannya dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Guruan merupakan aspek penting yang diperlukan untuk membangun manusia Indonesia yang berkualitas. Guruan yang IPA sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, dapat memberikan peranan dan pengalaman bagi siswa. Hasil pembelajaran IPA pun dapat sangat dipengaruhi oleh motivasi dari siswa. Baik itu motivasi internal maupun motivasi eksternal. Dalam hal belajar siswa akan berhasil jika dalam dirinya sendiri ada kemauan untuk belajar dan keinginan atau dorongan untuk belajar, karena dengan peningkatan motivasi belajar maka siswa akan tergerak, terarahkan sikap dan perilaku siswa dalam belajar, dalam hal ini belajar IPA. Karena melaui pembelajaran IPA, peserta didik mencari tahu tentang alam, melatih peserta didik untuk belajar memecahkan masalah yang berkaitan dengan kehidupan dan lingkungannya, serta melatih peserta didik untuk mampu berpikir kritis juga objektif. IPA dengan teori-teorinya mencoba untuk menentukan hubungan dan menggambarkan kenyataan dengan fakta-fakta yang ada di alam semesta. Oleh karena itu, dalam pembelajaran IPA sudah seharusnya memerlukan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam menunjang proses belajar bagi peserta didik.

REFERENCES

Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, *4*(e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup_tripalupi@yahoo.com, naswan_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak), 4.

Damayanti, D. R., Nishklakh, Z., Aulia, N. A., Mudrikatunnisa, M., Maula, A. R., Amelia, L. N., & Setiadi, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD 1 Peganjaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 8–13.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, *11*(2), 237–266. https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1304–1309. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284

Mahmudi, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *1*(2). https://doi.org/10.25273/counsellia.v1i2.189

Mauliyadi, E. R. (2023). *Efektivitas Media Smart Spinner Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jasa Khulafaurrasyidin Untuk Dunia kelas VI SDN 4 Mopuya*. *1*, 208–222.

Mustakim, A., Huda, U. N., Mustakim, A., & Ahid, M. (2023). *Pemanfaatan Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Fiqih Romdloni Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang penting bagi semua orang , karena*. *02*, 102–119.

Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, *3*(2), 57–75. https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992

Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.

Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Miningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, *2*(2), 201–212. http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/607

Sari, N. K. R. A., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling-Universitas Pahlawan*, *4*(2), 310–315.

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304

Triyanto, E., Muhamad Ikhsanudin, D., & Nurul Huda OKU Timur, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (SMART SPINNER). *Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(2), 4.

Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual Pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. Al-Hikmah: Journal of Education, 1(2).

Farhurohman, O. (2017). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. Primary, Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan.

Julianus, & Ambiyar. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif.

Mufida, A., & Abidin, M. R. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK USIA 6-10 TAHUN. Barik, 2(3).

Sukenda, G. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. LP3MKIL.

Sururunni'mah, S. M. (2019). Pengembangan Media pembelajaran Roda Putar Aksara "ROPUSA" untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas III MI Baitur Rohman Bantengan Bandung Tulungagung.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). PENGEMBANGAN BUKU AJAR MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN DENGAN MODEL ADDIE. Seminar Nasional Riset Inovatif, IV, 208–216.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Model Penelitian Pengembangan Pendidikan. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Tuzzahra, R. M. (2021). Dialog Nabi Musa AS Dengan Raja Firaun Tentang Aqidah (Studi Komparatif Pada Tafsir Shafwah At Tafasir Dan Tafsir Al Wasith Q.S Asy Syuara'a Ayat 10-68).

Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera Manusia Kelas V Di Sekolah Dasar.

Ayu Desy N. Endah Lulup T P. dan Suharsono Naswan. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Spiritual Hasil Belajar Akuntansi. *Jurnal Ekonomi*, *4*(e-mail: {desy.ayu22@yahoo.com, lulup_tripalupi@yahoo.com, naswan_sh@yahoo.com}@undiksha.ac.id Abstrak), 4.

Damayanti, D. R., Nishklakh, Z., Aulia, N. A., Mudrikatunnisa, M., Maula, A. R., Amelia, L. N., & Setiadi, H. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas IV SD 1 Peganjaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *1*(1), 8–13.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Huda, M. (2018). Kompetensi Kepribadian Guru Dan Motivasi Belajar Siswa (Studi Korelasi Pada Mata Pelajaran Pai). *Jurnal Penelitian*, *11*(2), 237–266. https://doi.org/10.21043/jupe.v11i2.3170

Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan Manajeman Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, *4*(1), 981–990. https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i1.4273

Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, *2*(6), 1304–1309. https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284

Mahmudi, I. (2016). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Bimbingan Dan Konseling Islami. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, *1*(2). https://doi.org/10.25273/counsellia.v1i2.189

Mauliyadi, E. R. (2023). *Efektivitas Media Smart Spinner Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jasa Khulafaurrasyidin Untuk Dunia kelas VI SDN 4 Mopuya*. *1*, 208–222.

Mustakim, A., Huda, U. N., Mustakim, A., & Ahid, M. (2023). *Pemanfaatan Media Powerpoint Dalam Pembelajaran Fiqih Romdloni Pendahuluan Pendidikan merupakan hal yang penting bagi semua orang , karena*. *02*, 102–119.

Novianti, C., Sadipun, B., & Balan, J. M. (2020). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik. *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, *3*(2), 57–75. https://doi.org/10.31539/spej.v3i2.992

Nurrita, T. (2018). *Kata Kunci : Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. *03*, 171–187.

Rumbewas, S. S., Laka, B. M., & Meokbun, N. (2018). Peran Orang Tua Dalam Miningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sd Negeri Saribi. *Jurnal EduMatSains*, *2*(2), 201–212. http://ejournal.uki.ac.id/index.php/edumatsains/article/view/607

Sari, N. K. R. A., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling-Universitas Pahlawan*, *4*(2), 310–315.

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304

Triyanto, E., Muhamad Ikhsanudin, D., & Nurul Huda OKU Timur, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Visual (SMART SPINNER). *Jurnal Pendidikan Islam*, *7*(2), 4.