

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN RODA BERPUTAR TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI 3 NGUNANG
KABUPATEN MUBA**

Apri Yunita¹, Sukardi², Mega Kusuma Putri³

¹. PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

² Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Geografi FKIP Universitas PGRI Palembang

[1apriyunita03@gmail.com](mailto:apriyunita03@gmail.com), [2sukardipgri12@gmail.com](mailto:sukardipgri12@gmail.com),

[3megakusumaputri@univpgri-Palembang.ac.id](mailto:megakusumaputri@univpgri-Palembang.ac.id)

ABSTRACT

The issue low students interest in learning IPAS presents a challenge for teachers to create an engaging and enjoyable learning process. Students tend to be passive and unfocused during classroom activities. This study aims to determine the effect of using the spinning wheel learning media on the learning interest of fourth-grade students at SD Negeri 3 Ngunang, Musi Banyuasin Regency. This research employed a quantitative approach using a Pre-Experimental Design with a One-Group pretest-Posttest model. The sample consisted of 30 students. Data were collected through multiple-choice tests (pretest and posttest) and a learning interest questionnaire using a likert scale. Data were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and a paired sample t-test with SPSS 26. The results showed a significant increase of 33.33 to posttest average of 78.67. The average score of learning interest questionnaire was also very high at 87.93. The t-test result showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$) and a t-value of -14.464, indicating that H_a is accepted. It can be concluded that the spinning wheel media significantly influences students' learning interest and fosters a more interactive and enjoyable learning environment.

Keywords: Spinning Wheel, Learning Media, Interest in Learning

ABSTRAK

Masalah rendahnya minat belajar siswa dalam pembelajaran IPAS menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan proses belajar yang menarik dan menyenangkan. Siswa cenderung pasif dan kurang fokus selama kegiatan belajar berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran roda berputar terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngunang Kabupaten Banyuasin. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode Pre-Experimental Design dan desain One-Group Pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data

dilakukan melalui tes pilihan ganda (pretest dan posttest) serta angket minat belajar menggunakan skala Likert. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji pired sample t-test dengan bantuan SPSS 26. Hasil Penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest, dari rata-rata 33.33 menjadi 78.67. Skor rata-rata angket minat belajar siswa juag tergolong sangat tinggi, yaitu 87.93. Hasil Uji t menunjukkan nilai signifikansi 0.000 ($p < 0.05$) dan thitung -14.464, yang berarti H_a diterima. Dapat disimpulkan bahwa media roda berputar berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa dan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Roda Berputar, Media pembelajaran, Minat belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa. Menurut Yusuf & Maliki (2022, hlm. 9), pendidikan adalah suatu proses dalam rangka memengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan, dan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Artinya, pendidikan tidak hanya berlangsung secara formal di sekolah, tetapi juga mencakup proses seumur hidup yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dalam berbagai aspek kehidupan.

Kurikulum merupakan elemen sentral dalam sistem pendidikan yang menentukan arah dan isi

pembelajaran. Wahyuni (2022) menjelaskan bahwa kurikulum memberikan pedoman tentang apa yang harus dilakukan dan dipelajari siswa di sekolah. Namun, kurikulum yang terlalu menekankan aspek akademik dan kognitif dapat membatasi kreativitas, partisipasi, serta inovasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, penting untuk menghadirkan kurikulum yang adaptif, fleksibel, dan kontekstual.

Di Indonesia, pemerintah telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka sebagai respons terhadap tantangan pendidikan abad ke-21. Kurikulum ini menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, fleksibel, serta memberikan ruang untuk penguatan karakter dan kompetensi. Nasution et al. (2023) menyebut bahwa Kurikulum Merdeka

memberikan kebebasan kepada satuan pendidikan dan guru dalam mengelola pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan konteks peserta didik. Selain itu, paradigma pembelajaran kini beralih dari teacher-centered ke student-centered learning, di mana siswa diharapkan berperan aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Nirmala et al., 2024).

Namun, dalam praktiknya, masih ditemukan berbagai permasalahan, khususnya di jenjang sekolah dasar, yang dapat menghambat efektivitas pembelajaran. Salah satunya adalah rendahnya minat belajar siswa. Minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan keberhasilan akademik mereka. Sundari (2022) mendefinisikan minat belajar sebagai dorongan atau ketertarikan individu dalam melakukan kegiatan belajar secara aktif dan berkelanjutan. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih mudah fokus, termotivasi, dan menunjukkan antusiasme dalam kegiatan belajar (Maylita et al., 2023). Sayangnya, berdasarkan observasi awal di SD Negeri 3 Ngunang

Kabupaten Musi Banyuasin (MUBA), ditemukan bahwa sebagian siswa kurang fokus saat proses pembelajaran berlangsung, cepat merasa bosan, dan tidak menunjukkan keaktifan belajar.

Permasalahan ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik internal seperti kurangnya rasa ingin tahu siswa, maupun eksternal seperti metode mengajar yang monoton dan minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran yang kurang interaktif dan hanya berpusat pada guru seringkali membuat siswa kehilangan minat dan tidak terlibat secara optimal dalam pembelajaran (Siahaan et al., 2024). Dalam konteks ini, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa (Arsyad, 2020). Harsiwi & Arini (2020) menekankan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi,

tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Penggunaan media yang sesuai dapat memfasilitasi pemahaman konsep, meningkatkan motivasi, serta menjadikan pembelajaran lebih bermakna bagi siswa.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang dinilai efektif dan menyenangkan adalah media roda berputar. Media ini dirancang dalam bentuk lingkaran yang dibagi menjadi beberapa bagian berwarna yang berisi soal atau instruksi pembelajaran. Dalam penggunaannya, siswa diminta untuk memutar roda dan menjawab soal yang sesuai dengan warna tempat roda berhenti. Ramdan (2024) menjelaskan bahwa media roda berputar mengusung konsep “belajar sambil bermain” yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Penelitian oleh Yuwono & Rarasati (2024) menunjukkan bahwa media ini sangat valid (dengan nilai validitas 80–88%) dan disukai oleh siswa karena bersifat interaktif serta mendorong semangat belajar.

Lebih lanjut, studi oleh Musiamah & Supriyono (2020)

membuktikan bahwa penggunaan media roda putar PALIBER (Papan Lingkaran Berputar) mampu meningkatkan minat belajar siswa kelas III SD pada tema Energi. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal senada juga ditemukan oleh Septiani et al. (2023) yang mengembangkan media permainan SPIN pada materi bangun datar, dan memperoleh validitas sangat baik serta keefektifan media dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV di SD Negeri 3 Ngunang Kabupaten MUBA. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh media pembelajaran roda berputar terhadap peningkatan minat belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam pengembangan media pembelajaran

yang inovatif dan kontekstual di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental Design, dan rancangan yang digunakan adalah One-Group Pretest-Posttest Design. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran roda berputar terhadap minat belajar siswa dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Desain ini dianggap cocok karena dapat menunjukkan perubahan yang terjadi pada satu kelompok setelah diberi perlakuan tertentu (Sugiyono, 2024).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Ngunang, Kabupaten Musi Banyuasin, yang berjumlah 30 orang. Penentuan sampel dengan menggunakan teknik sampling total yaitu teknik penentuan sampel dimana seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel, Karena jumlah siswa yang tidak terlalu banyak sehingga peneliti mengambil seluruh siswa pada populasi. Peneliti

menggunakan sampel siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes, angket, dan dokumentasi. Tes diberikan sebelum diberikan perlakuan menggunakan media roda berputar (pretest) dan sesudah perlakuan menggunakan media roda berputar (posttest). Angket (Kuesioner) yang berupa pernyataan dalam bentuk skala Likert. Dokumentasi untuk memperoleh data berupa foto-foto selama proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data menggunakan uji t dibantu SPSS Versi 26, sebelum melakukan uji analisis dilakukan uji prasayat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media roda berputar. Secara umum, siswa menunjukkan perubahan dalam pemahaman materi serta minat terhadap proses pembelajaran IPAS. Hal ini terlihat dari perbandingan antara hasil pretest dan posttest, serta

nilai angket minat belajar yang dikumpulkan. Data yang diperoleh menunjukkan adanya perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan, yang mengindikasikan adanya pengaruh positif dari media pembelajaran yang digunakan.

1. Perolehan Nilai Pretest

Tes diberikan (pretest) sebelum perlakuan guna mengukur sejauh mana pengaruh media roda berputar terhadap pemahaman materi IPAS siswa.

Berikut ini disajikan hasil statistik deskriptif dari nilai pretest :

Tabel 1 Distribusi nilai pretest pada pembelajaran IPAS

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	10-18	3	10%
2	19-27	7	23%
3	28-36	5	17%
4	37-45	9	30%
5	46-54	4	13%
6	55-63	2	7%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat pada frekuensi interval nilai 10-18 sebanyak 3 peserta didik, interval nilai 19-27 sebanyak 7 peserta didik, interval nilai 28-36 sebanyak 5 peserta didik, interval nilai 37-45 sebanyak 9 peserta didik, interval nilai 46-54 sebanyak 4 peserta didik, interval nilai 55-63 sebanyak 2 peserta didik.

2. Perolehan Nilai Posttest

Tes diberikan (posttest) sesudah perlakuan guna mengukur sejauh mana pengaruh media roda berputar terhadap pemahaman materi IPAS siswa.

Berikut ini disajikan hasil statistik deskriptif dari nilai posttest :

Tabel 2 Distribusi nilai posttest pada pembelajaran IPAS

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	50-58	1	3%
2	59-67	4	13%
3	68-76	6	20%
4	77-85	9	30%
5	86-94	7	23%
6	95-103	3	10%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 2, dapat dilihat pada frekuensi interval nilai 50-58 sebanyak 1 peserta didik, interval nilai 59-67 sebanyak 4 peserta didik, interval nilai 68-76 sebanyak 6 peserta didik, interval nilai 77-85 sebanyak 9 peserta didik, interval nilai 86-94 sebanyak 7 peserta didik, Interval nilai 95-103 sebanyak 3 peserta didik.

3. Perolehan Nilai Angket Minat Belajar

Pengukuran minat belajar dilakukan melalui angket berbasis skala Likert. Angket ini terdiri dari beberapa

indikator, seperti perasaan senang, perhatian, keterlibatan siswa, dan ketertarikan terhadap proses pembelajaran.

Tabel 3 Distribusi Nilai Angket Minat Belajar

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	80-83	5	17%
2	84-87	7	23%
3	88-91	12	40%
4	92-95	3	10%
5	96-99	2	7%
6	100-103	1	3%
Total		30	100%

Berdasarkan tabel 3, dapat dilihat pada frekuensi interval nilai 80-83 sebanyak 5 peserta didik, interval nilai 84-87 sebanyak 7 peserta didik, interval nilai 88-91 sebanyak 12 peserta didik, interval nilai 92-95 sebanyak 3 peserta didik, interval nilai 96-99 sebanyak 2 peserta didik, Interval nilai 100-103 sebanyak 1 peserta didik.

4. Uji Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji normalitas dan homogenitas data untuk memastikan kelayakan analisis parametrik.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk Test)

Data	Pretest	Posttest
N	30	30
Statistik	0.934	0.939
Sig.	0.064	0.086
Keterangan	Normal	Normal

Tabel 5 Hasil Uji Homogenitas (Levene Test)

Variabel	Sig.	Keterangan
----------	------	------------

Pretest & Posttest	0.400	Homogen
Hasil kedua uji		prasyarat

menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal dan berasal dari populasi yang homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji Paired Sample t-test.

5. Uji Hipotesis

Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest, yang mencerminkan adanya pengaruh dari media roda berputar.

Tabel 6 Hasil Uji Paired Sample t-test

Pasangan	Pretest-Posttest
Thitung	-14.464
Df	29
Sig.(2-tailed)	0.000
Keterangan	Signifikan

Nilai signifikansi $0.000 < 0.05$ dan nilai t hitung yang secara absolut jauh lebih besar dari t tabel (sekitar 2.045) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran roda berputar terhadap minat belajar siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda berputar dalam pembelajaran IPAS memberikan dampak positif terhadap peningkatan

minat belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata nilai antara pretest dan posttest sebesar 45,34 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan adanya perubahan signifikan dalam pemahaman materi siswa setelah dilakukan pembelajaran dengan media interaktif yang menyenangkan. Sebelum perlakuan (pretest), mayoritas siswa masih menunjukkan hasil belajar yang rendah, yang mengindikasikan bahwa mereka belum memahami materi IPAS secara mendalam. Setelah diberikan perlakuan menggunakan media roda berputar, nilai posttest siswa meningkat secara signifikan, menandakan bahwa penggunaan media ini efektif dalam meningkatkan daya serap siswa terhadap materi.

Media roda berputar menjadi stimulus belajar yang mampu memadukan aspek kognitif dan afektif secara seimbang. Dalam konteks pembelajaran IPAS, yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial, pendekatan yang menarik dan menyenangkan sangat dibutuhkan untuk menjaga perhatian siswa, terutama pada usia sekolah dasar. Metode pembelajaran berbasis permainan (game-based learning)

seperti roda berputar terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Sari & Lestari (2023), pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan edukatif dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus belajar siswa, serta menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, nilai angket minat belajar siswa yang tinggi juga menjadi indikator bahwa siswa merasa senang dan lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan metode ini. Mereka merasa bahwa pembelajaran tidak hanya menjadi aktivitas rutin dan membosankan, tetapi menjadi kegiatan yang ditunggu-tunggu karena melibatkan partisipasi langsung. Ketika siswa diberi peran aktif dalam kegiatan pembelajaran, maka mereka akan merasa memiliki kontrol terhadap proses belajar mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa secara aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan (Wulandari & Kurniasih, 2021).

Media roda berputar mengajak siswa untuk aktif berpartisipasi dan memusatkan perhatian selama pembelajaran berlangsung. Aktivitas memutar roda, menunggu giliran, menjawab soal dengan spontan, serta berinteraksi dengan teman sebaya membangun suasana kompetitif yang sehat dan memotivasi siswa untuk tampil terbaik. Keterlibatan ini sangat penting dalam menumbuhkan motivasi belajar yang berasal dari dalam diri siswa (motivasi intrinsik), dibandingkan motivasi ekstrinsik yang hanya berfokus pada nilai. Dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan interaktif dan partisipatif seperti ini, guru tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga fasilitator yang membimbing proses belajar siswa.

Hasil ini sejalan dengan pendapat Harsiwi & Arini (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Ketika siswa dihadapkan pada media yang menarik dan tidak monoton, mereka akan lebih mudah untuk fokus dan terlibat dalam pembelajaran. Penggunaan media visual dan permainan seperti roda berputar juga

mampu memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Penelitian ini juga didukung oleh temuan Ramdan (2024), yang menyatakan bahwa media roda berputar mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Lingkungan belajar yang interaktif mampu memicu rasa ingin tahu siswa dan memperkuat koneksi sosial antarsiswa, yang juga menjadi aspek penting dalam perkembangan afektif dan sosial emosional anak.

Penelitian serupa oleh Dwianty et al. (2026) juga membuktikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam mata pelajaran PPKn di SD. Dalam studi tersebut, ditemukan bahwa siswa lebih aktif mengajukan pertanyaan, menjawab soal, dan menunjukkan inisiatif belajar yang lebih tinggi setelah diterapkan media roda berputar. Hal ini menunjukkan bahwa media roda berputar tidak hanya efektif pada mata pelajaran IPAS, tetapi juga relevan diterapkan pada berbagai mata pelajaran lainnya, terutama yang membutuhkan partisipasi aktif dan kerja sama siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media roda berputar bukan hanya meningkatkan hasil belajar secara kognitif, tetapi juga berdampak pada aspek afektif berupa minat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa selama pembelajaran. Media ini juga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, di mana pembelajaran yang bersifat visual, konkret, dan interaktif akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa (Hartati, Nurhasanah, & Subekti, 2021). Oleh karena itu, penerapan media roda berputar sangat relevan sebagai alternatif metode pembelajaran yang mampu menjawab tantangan rendahnya minat belajar siswa dan menciptakan suasana kelas yang lebih hidup, inovatif, dan berpusat pada siswa.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 3 Ngunang Kabupaten Musi Banyuasin, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda berputar berpengaruh secara positif terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata

pelajaran IPAS. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa media roda berputar layak dijadikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Persada.
- Dwianty, R. J., Disurya, R., & Putri, M. K. (2024). Pengaruh media pembelajaran roda berputar terhadap minat belajar siswa mata pelajaran PPKn SDN 136 Palembang. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 12(1), 74–84.
- Faridatunnisa, S., Subekti, E. E., & Mushafanah, Q. (2024). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan hasil belajar matematika kelas I SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(9), 770–782.

- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini, P. (2023). Peran keterampilan mengelola kelas dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Journal on Education*, 5(2), 2184–2194.
- Nasution, A. F., Ningsih, S., Silva, M. F., Suharti, L., & Harahap, J. P. (2023). Konsep dan implementasi Kurikulum Merdeka. *COMPETITIVE: Journal of Education*, 2(3), 201–211.
- Nirmala, S. U., Agustina, A., Robiah, S., & Ningsi, A. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 182–187.
- Ramdan, S. Z. (2024). Penggunaan media roda berputar untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas V SDN 31 Cakranegara. *Al-Mujahidah*, 5(2), 51–56.
- Siahaan, H., Samosir, P., & Hutabarat, R. (2024). Pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar IPA di SD Medan. *Prosiding PSSH*.
- Sundari, R., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh pemberian ice breaking terhadap minat belajar siswa kelas III SD Negeri 2 Lais. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1651–1660.
- Sulistyorini, M. T. A., & Salamah, S. (2022). Penerapan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3, 98–103.
- Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta.
- Wahyuni, S. (2022). Kurikulum Merdeka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 13404–13408.
- Yusuf Ali, F., & Maliki Ilham, B. (2022).

Psikologi Pendidikan (Edisi 1).
Jakarta: RajaGrafindo Persada.