

**PENGARUH MEDIA *SPINNER* TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 04 BELIDA DARAT**

**Yepi Sapitri<sup>1</sup>, Ramanata Disurya<sup>2</sup>, Juaidah Agustina<sup>3</sup>**

PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[safitriyepi3@gmail.com](mailto:safitriyepi3@gmail.com), <sup>2</sup>[ramanatadisurya24@gmail.com](mailto:ramanatadisurya24@gmail.com),  
<sup>3</sup>[juaidah82@gmail.com](mailto:juaidah82@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low learning outcomes of students in Civic Education, particularly on the topic of rights and responsibilities. One of the causes is the lack of variety in the use of learning media that can enhance students' interest and understanding. The aim of this study is to determine the influence of spinner media on the Civic Education learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 04 Belida Darat. The research employed a quasi-experimental method with a post-test only control group design. Data were collected using a multiple-choice learning outcome test. The results showed that the average post-test scores of students in the experimental class using spinner media were higher than those in the control class using conventional methods. The t-test results indicated a significant difference between the learning outcomes of the two classes. Therefore, the use of spinner media has been proven to significantly influence the improvement of students' learning outcomes in Civic Education. This suggests that spinner media can serve as an innovative and interactive alternative learning tool to enhance student achievement.*

*Keywords: Learning Outcomes, Spinner Media, Civic Education*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media *spinner* terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV di SD Negeri 04 Belida Darat. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan desain *post-test only control group*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata *post-test* siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media *spinner* lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil uji *t* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kedua kelas. Dengan demikian, penggunaan media *spinner* terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa

dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa media *spinner* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media *Spinner*, Pendidikan Pancasila

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan di Indonesia saat ini menekankan pengembangan keterampilan abad ke-21, yang dikenal dengan konsep 4C: berpikir kreatif (*Creative Thinking*), berpikir kritis (*Critical Thinking*), kemampuan komunikasi (*Communication*), dan kolaborasi (*Collaboration*). Hal tersebut sesuai dengan simpulan dari Yandri A., (2022: 2) bahwa untuk mengakomodasi perubahan ini, berbagai inovasi dilakukan dalam dunia pendidikan, seperti penerapan teknologi, penyesuaian materi pembelajaran, dan penggunaan media interaktif.

Reformasi pendidikan bertujuan agar siswa tidak hanya mencapai keberhasilan akademik tetapi juga memiliki karakter yang selaras dengan nilai-nilai pancasila (Febrineng, 2024: 11337). Pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat terlepas dalam suatu negara, pada dasarnya semua orang berhak untuk mendapatkan pendidikan

yang layak terutama sejak usia dini (Putri, Ramanata, & Farizal., 2024, h. 318)

Pembentukan karakter juga diimplementasikan langsung ke dalam kurikulum saat ini, yakni kurikulum merdeka yang berfokus pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial. Kurikulum ini memberi kebebasan kepada guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan karakter siswa. Upaya ini diwujudkan melalui Profil Pelajar Pancasila yang mencakup kemandirian, gotong royong, kreativitas, dan semangat kebangsaan (Pahrijal et al., 2023:583).

Pendidikan pancasila dalam kurikulum ini dirancang tidak hanya untuk memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kebangsaan tetapi juga menanamkan karakter positif seperti gotong royong, keadilan, dan rasa hormat terhadap sesama (Magdalena et al., 2020: 421).

Namun, dalam implementasinya pembelajaran pendidikan pancasila masih menghadapi tantangan, salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa. Motivasi yang rendah dapat menghambat proses internalisasi nilai-nilai pancasila, sehingga tujuan pembelajaran tidak sepenuhnya tercapai. Faktor-faktor yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar antara lain kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang kurang menarik, serta minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran (Agustina, 2022, hal. 103). Integrasi media interaktif dalam proses pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan menurut Aisyah Wardatun Nisa (2023:297). Salah satu media yang dapat digunakan adalah media *spinner*. Media ini menawarkan pendekatan

yang menarik dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Agista et al., 2024:43). Media *spinner* memiliki beberapa keunggulan, seperti memberikan interaktivitas yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif, menciptakan elemen kejutan yang meningkatkan minat belajar, serta mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berkomunikasi saat mendiskusikan pemahaman mereka terhadap materi (Nuraini et al., 2023:527).

Selain menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, penggunaan media *spinner* juga memungkinkan siswa untuk memahami materi tanpa merasa terbebani (Salma, 2022:19). Siswa yang aktif dalam kegiatan pembelajaran cenderung lebih fokus dan memahami materi dengan lebih baik (Ermareshkiyuliani et al., 2023:307). Selain itu, media *spinner* memungkinkan guru memberikan umpan balik secara langsung, yang membantu siswa memperbaiki pemahaman mereka secara lebih cepat dan efektif. Dengan demikian, media *spinner* dapat menjadi sarana

pembelajaran yang inovatif dalam pendidikan pancasila.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 Oktober 2024 di SD Negeri 4 Belida Darat, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan pancasila masih belum optimal. Wawancara dengan guru pendidikan pancasila sekaligus guru kelas IV, Ibu Sefti Riani, S.Pd., menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi hak dan kewajiban. Hal ini tercermin dari hasil ulangan yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yaitu 73, di mana sekitar 70% siswa belum mencapai nilai yang memuaskan. Seharusnya, materi hak dan kewajiban sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari karena setiap individu memiliki hak yang harus dihormati dan kewajiban yang harus dipenuhi dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Namun, ada beberapa alasan logis mengapa siswa masih kesulitan memahami materi ini, yakni konsep materi yang abstrak, penyampaian materi yang kurang variatif dan kurang mengaitkan materi

dengan kehidupan pribadi siswa, sehingga persepsi siswa terhadap kewajiban sebagai beban. Agar siswa lebih mudah memahami materi hak dan kewajiban, guru perlu menggunakan metode yang lebih interaktif, seperti diskusi berbasis studi kasus, permainan edukatif seperti media *spinner*, atau simulasi peran yang melibatkan situasi nyata.

Pemilihan materi hak dan kewajiban dalam penelitian ini didasarkan pada pentingnya pemahaman siswa terhadap kedua konsep tersebut sejak dini. Pemahaman yang baik mengenai hak akan membantu siswa menyadari apa yang menjadi hak mereka dan bagaimana memperolehnya dengan benar. Sementara itu, pemahaman tentang kewajiban akan menanamkan rasa tanggung jawab dalam menjalankan tugas dan peran mereka sebagai warga negara (Gumilar et al., 2024:12). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif agar konsep ini dapat dipahami dengan lebih baik oleh siswa.

Media *spinner* dipilih karena sifatnya yang interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan fokus siswa

dalam pembelajaran dibandingkan metode konvensional. Materi hak dan kewajiban yang sering dianggap abstrak dapat divisualisasikan dengan lebih menarik melalui media *spinner*. Dengan mengintegrasikan aktivitas yang melibatkan interaksi langsung, siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan media *spinner* dapat mengatasi kejenuhan siswa selama pembelajaran dengan menciptakan suasana yang lebih dinamis dan partisipatif.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan desain *quasi-experimental* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 4 Belida Darat. Metode eksperimen dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menguji hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat secara lebih objektif. Desain penelitian yang digunakan adalah *posttest control group design*.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016). Populasi dalam penelitian ini adalah:

**Tabel 1. Populasi Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah
1.	IV.A	16
2.	IV. B	16
	Jumlah	32

**Sumber:** Tata usaha SD Negeri 4 Belida Darat.

Sampel penelitian diambil menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 6 siswa kelas IV A dan 6 siswa dari IV B di SD Negeri 4 Belida Darat. Kelas IV A akan dijadikan kelas eksperimen yang menggunakan media *spinner* dalam pembelajaran, sementara kelas IV B akan menjadi kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

**Tabel 2. Sampel Penelitian**

No.	Kelas	Jumlah
1.	IV.A (Eksperimen)	8
2.	IV. B (Kontrol)	8
	Jumlah	16

**Sumber:** Tata usaha SD Negeri 4 Belida Darat.

Rancangan Perlakuan terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes hasil belajar, observasi, dokumentasi. Tes ini terdiri dari soal pilihan ganda dan uraian yang disusun berdasarkan indikator pembelajaran yang telah ditentukan. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi indikator keterlibatan siswa dalam pembelajaran, seperti tingkat partisipasi, interaksi dengan teman sebaya, dan minat dalam mengikuti Pelajaran. Dan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait hasil belajar siswa dan proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Teknik validasi instrumen bertujuan memastikan bahwa alat ukur dapat mengukur variabel penelitian secara akurat dan konsisten. Validasi pada penelitian ini terdiri dari uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda. Dalam penelitian ini, instrumen berupa 10 soal pilihan ganda diberikan kepada siswa kelas IV A dan IV B. Rumus yang digunakan

adalah rumus korelasi Pearson (*Product Moment*):

**Tabel 3 Uji Validitas**

No. Soal	R <sub>hitung</sub>	R <sub>tabel</sub>	Keterangan
1.	0,499	0,497	Valid
2.	0,669	0,497	Valid
3.	0,772	0,497	Valid
4.	0,834	0,497	Valid
5.	0,864	0,497	Valid
6.	0,867	0,497	Valid
7.	0,834	0,497	Valid
8.	0,772	0,497	Valid
9.	0,670	0,497	Valid
10.	0,500	0,497	Valid

Dari data di atas diketahui jumlah responden pada validitas adalah 16 siswa berarti  $N = 16 - 2 = 14$  dengan taraf signifikansi 0,05 yaitu  $r_{tabel} = 0,497$ . Berdasarkan hasil uji validitas di atas dapat disimpulkan seluruh item soal yang berjumlah 10 butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat ketepatan atau konsistensi suatu instrumen, baik tes maupun non-tes, dalam menghasilkan data yang sama ketika dilakukan pengukuran berulang. Pengukuran reabilitas dalam penelitian ini menggunakan uji *statistic cronbach alpha*.

**Tabel 4. Hasil perhitungan uji reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
,906	10

Dalam uraian tabel tersebut menunjukkan hasil uji reliabilitas dengan memperoleh nilai Alpha  $0,906 > T_{tabel}$  dengan taraf signifikan (5%) yang artinya di atas angka *alpha* 0.7. sehingga dapat disimpulkan bahwa item soal telah memenuhi syarat reliabilitas. Untuk mengukur tingkat kesukaran butir soal, peneliti menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25*:

**Tabel 5. Hasil Uji tingkat kesukaran**

soal	Tingkat Kesukaran	Klasifikasi
1.	0,94	Mudah
2.	0,88	Mudah
3.	0,81	Mudah
4.	0,75	Mudah
5.	0,69	Sedang
6.	0,63	Sedang
7.	0,50	Sedang
8.	0,38	Sedang
9.	0,25	Sukar
10.	0,13	Sukar

Berdasarkan analisis yang dilakukan terhadap 10 butir soal pilihan ganda tersebut, dapat diketahui bahwa sebanyak 4 soal termasuk kategori mudah, 4 soal kategori sedang, dan 2 soal kategori sukar. Uji daya pembeda dilakukan untuk mengukur sejauh mana suatu butir soal dapat membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan peserta didik belum atau kurang menguasai

kompetensi. Berikut tabel hasil uji daya beda:

**Tabel 6. Hasil Uji Daya Beda**

Soal	Corrercted item total	Kriteria
Soal 1	0,43	Sangat Baik
Soal 2	0,60	Sangat Baik
Soal 3	0,71	Sangat Baik
Soal 4	0,78	Sangat Baik
Soal 5	0,81	Sangat Baik
Soal 6	0,81	Sangat Baik
Soal 7	0,77	Sangat Baik
Soal 8	0,69	Sangat Baik
Soal 9	0,58	Sangat Baik
Soal 10	0,41	Sangat Baik

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa soal pada nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 termasuk ke dalam kriteria sangat baik. Sehingga 10 butir soal dijadikan sebagai instrumen penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Belida Darat yang terletak di Desa Lubuk Getam, Kecamatan Belida Darat, Kabupaten Muara Enim, Provinsi Sumatera Selatan, pada tanggal 28 - 29 April 2025. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media

*spinner* terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SD Negeri 04 Belida Darat.



**Gambar 1. Penerapan media *spinner***

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media *spinner* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media *spinner* digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif, bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi “Hak dan Kewajiban”. Sementara itu, variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang diukur melalui nilai *post-test*. Nilai ini menjadi indikator keberhasilan pemahaman siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan

pembelajaran dengan atau tanpa media *spinner*.



**Gambar 2. Pembelajaran Metode Konvensional**

Setiap siswa kelas eksperimen dan kontrol mengerjakan 10 soal pilihan ganda, Berikut rekapitulasi statistik *posttest* kelas eksperimen:

**Tabel 7. Rekapitulasi statistik *post-test* kelas eksperimen**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean
Post-test Eksperimen	16	70	100	1380	86,25
Valid N (listwise)	16				

Berdasarkan data hasil *post-test* siswa di kelas eksperimen diperoleh nilai maksimum 100, nilai minimum 70 dengan rata-rata 86,25 dari 16 siswa. Selanjutnya, hasil *post-test* siswa menggunakan media *spinner* di kelas eksperimen dengan mengacu pada tabel 4.1 dari data standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) diperoleh 15 siswa yang tuntas dan 1 siswa yang tidak tuntas. Kemudian 8

siswa dengan kriteria sangat baik, 7 siswa dengan kriteria baik, dan 1 siswa kriteria cukup. Dengan demikian dapat diketahui terdapat peningkatan pada kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *spinner*. Berikut rekapitulasi statistik posttest kelas kontrol:

**Tabel 8. Deskriptif Statistik Post-Test Kelas Kontrol**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean
Post-test Kontrol	16	40	90	1100	68,75
Valid N (listwise)	16				

Nilai *post-test* setelah diterapkannya pembelajaran tanpa menggunakan media *spinner* di kelas kontrol memperoleh nilai minimum 40 nilai maksimum 90 dengan rata-rata 68,75 Serta, mengacu pada standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) terdapat 5 orang siswa yang tuntas dan 11 siswa tidak tuntas. Kemudian terdapat 3 orang siswa memperoleh kriteria sangat baik, 2 orang siswa kriteria baik, 9 orang siswa kriteria cukup dan 2 orang siswa dengan kriteria penilaian kurang.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang akan diteliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan metode *Shapiro-wilk*: Perhitungan uji

normalitas dalam penelitian ini menggunakan SPSS Versi 25, adapun hasil uji normalitas sebagai berikut:

**Tabel 9. Uji normalitas**

Shapiro-Wilk				
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Hasil	Post-test kelas A (eksperimen)	.919	16	.164
	Post-test kelas B (kontrol)	.942	16	.372

Berdasarkan hasil yang diperoleh menunjukkan nilai *post-test* eksperimen memperoleh Sig 0.164 > 0.05, dan nilai *post-test* kontrol memperoleh Sig 0.372 > 0.05 artinya hasil kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai Sig > 0.05. Dengan demikian maka persyaratan atau asumsi normalitas dalam pengujian *Independent sampel t-test* sudah terpenuhi..

Uji homogenitas dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah peserta didik pada kelas eksperimen memiliki tingkat pemahaman yang sama atau seimbang. Penelitian ini menggunakan aplikasi *SPSS Versi 25* untuk melakukan uji homogenitas, dengan hasil sebagai berikut:

**Tabel 10. Tabel Homogenitas**

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	2,394	1	30	.132
	Based on Median	2,503	1	30	.124
	Based on Median and with adjusted df	2,503	1	28,235	.125
	Based on trimmed mean	2,334	1	30	.137

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa data *post test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai sig.  $.132 > 0.05$ . Berdasarkan hasil nilai di atas dapat dikatakan bahwa hasil data tersebut homogen. Dalam penelitian ini uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample T Test, hasil uji hipotesis sebagai berikut:

**Tabel 11. Uji Independent Samples Test**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Interval of the Difference	Confidence Interval of the Difference
Hasil	Equal variances assumed	2,394	.132	4,973	30	.000	23,750	.478	14,00	3,350
	Equal variances not assumed			4,973	28,232	.000	23,750	.478	13,947	3,356

Berdasarkan hasil uji Independent Sample T Test pada tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *Equal Variances assumed* signifikan yaitu  $0,000 < 0,05$  yang artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan bahwa

penggunaan media *spinner* berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada siswa kelas IV di SD Negeri 4 Belida Darat.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan media *spinner*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media *spinner*. Peneliti terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran di kedua kelas.

Penelitian untuk kelas eksperimen dilaksanakan di kelas IV.A yang terdiri dari 16 siswa. Setelah penerapan media *spinner*, diperoleh hasil *post-test* dengan nilai minimum sebesar 70 nilai maksimum 100 dan nilai rata-rata sebesar 86,25. Persentase siswa dengan kategori sangat baik mencapai 50%, kategori baik mencapai 43,75%, dan kategori cukup 6,25%. Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase siswa yang berada dalam kategori tuntas mencapai 93,75% dan kategori tidak tuntas sebanyak 6,25% peningkatan ini sangat signifikan.

Kemudian, pada kelas kontrol yang dilaksanakan di kelas IV.B

peneliti menerapkan metode konvensional dengan ceramah. Proses pembelajaran ini diawali dengan guru memberi salam, mengajak siswa untuk berdoa bersama, kemudian guru memeriksa kehadiran dan kerapian berpakaian siswa. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Guru kemudian menjelaskan materi yang akan dipelajari.

Siswa diminta untuk memperhatikan dan memahami gambar yang terdapat pada buku pembelajaran. Setelah itu, guru menjelaskan materi hak dan kewajiban siswa. Setelah itu, siswa diminta menuliskan kembali materi yang telah disampaikan oleh guru sebagai bentuk pemahaman. Pada akhir kegiatan, siswa diberikan *post-test* untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran

Nilai *post-test* dikelas kontrol memperoleh nilai minimum 40, nilai maksimum 90 dengan rata-rata 68,75. Sesuai dengan data yang diperoleh, terdapat 68,75% orang siswa yang tuntas dan 31,25% siswa tidak tuntas. Dengan memperoleh

18,75% orang siswa kriteria sangat baik, 12,5% orang siswa kriteria baik, 56,25% orang siswa dengan kriteria cukup dan 12,5% orang siswa dengan kriteria penilaian kurang.

Penelitian pada kelas kontrol dilaksanakan di kelas IV.B dengan menggunakan metode konvensional (ceramah). Proses pembelajaran diawali dengan guru memberi salam, mengajak siswa berdoa bersama, memeriksa kehadiran, serta kerapian berpakaian siswa. Selanjutnya, guru memberikan apersepsi dan menyampaikan tujuan pembelajaran sebelum menjelaskan materi yang akan dipelajari.

Sebelum masuk pembelajaran inti, Selama pembelajaran, siswa diminta memperhatikan dan memahami gambar pada buku pembelajaran. Guru kemudian menjelaskan materi mengenai hak dan kewajiban siswa. Sebagai bentuk pemahaman, siswa diminta menuliskan kembali materi yang telah disampaikan. Di akhir pembelajaran, siswa diberikan *post-test* untuk mengukur sejauh mana peningkatan hasil belajar setelah mengikuti pembelajaran.

Hasil analisis data *post-test* dari kedua kelas yang dianalisis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,25 lebih tinggi dibandingkan dengan nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 68,75. Hasil uji *Equal Variances Assumed* menunjukkan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV.A SD Negeri 4 Belida Darat.

Kesimpulan dari penelitian ini memperkuat bahwa media *spinner* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Penerapannya di kelas eksperimen mendorong peningkatan partisipasi aktif siswa dalam berdiskusi dan bertanggung jawab secara individu. Hal ini mendorong motivasi belajar dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Sejalan dengan pendapat Andi Rasnawati (2017), media *spinner* merupakan salah satu media yang efektif meningkatkan hasil belajar.

*Spinner* mendorong siswa untuk aktif bertanya, berpikir cepat, dan memberikan jawaban terhadap soal acak yang diperoleh dalam kelompok masing-masing, sehingga mengasah daya pikir kritis dan responsif siswa.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh penggunaan media *spinner* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Hak dan Kewajiban di kelas IV SDN 4 Belida Darat, maka dapat disimpulkan bahwa: Setelah diterapkannya media *spinner*, terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan. Nilai *post-test* menunjukkan minimum 70, maksimum 100, dan rata-rata 86,25. Sebanyak 15 siswa tuntas dan hanya 1 siswa yang tidak tuntas, dengan mayoritas berada pada kategori sangat baik dan baik. Sedangkan, hasil belajar siswa di kelas kontrol yang tidak menggunakan media *spinner* menunjukkan peningkatan yang tidak signifikan. Rata-rata *post-test* sebesar 68,75. Jumlah siswa tuntas sebanyak 11 orang dengan 5 siswa yang tidak tuntas. Hasil uji

*Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media *spinner* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agista, M., Laviqne, I., & Fitriani, N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Dalam Bentuk Smart Spinner Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Materi Simbol – Simbol Pancasila Untuk Siswa Kelas 4 SDN 2 Sumbermulya*. 8(6), 40–44.
- Agustina, J. (2022). Pengembangan Film Indie (Independent) “Belis Nyi Aek” Dari Sumatera Selatan Sebagai Media Pembelajaran Pgrri Palembang. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 4(1), 101–108.  
<https://doi.org/10.34012/jbip.v4i1.2182>
- Aisyah Wardatun Nisa, E. T. A. (2023). *Peran Dan Manfaat Kurikulum Merdeka Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Jenjang Sekolah Dasar*. 1(4).
- Ermarezkiyuliani, M., Muhammad, I., & Bhakti, P. findiga. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Muatan IPA pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV di Kabupaten Takalar*. 3(6), 303–317.
- Febrineng. (2024). Implementasi Konsep Pendidikan Berkelanjutan Dalam Manajemen Pendidikan Islam Di Era Globalisasi. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 11333–11341.
- Gumilar, D. A., Lailufar, H. F., Herawati, N., Sofiyani, N. E., Salsyabella, R. C., Hermayanti, R. A., Rahmadini, R., & Furnamasari, Y. F. (2024). Membangun Karakter Bangsa: Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Etika Generasi Muda. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(2), 1988–1999.  
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i2.995>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (n.d.). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. 2, 97–104.
- Nuraini, A. A., Putri, N. N., Kharissa, R. S., Studi, P., & Masyarakat, P. (2023). *Integrasi teknologi dan dalam pendidikan pancasila dan pada era multikulturalisme*. 1(5), 526–531.
- Pahrijal, R., Priyana, Y., & Sukini. (2023). Keterampilan Penting dalam Abad ke-21: Pendidikan dan Kesuksesan Profesional. *Jurnal Pendidikan West Science*,

- 01(09), 583–589.
- Putri, B. Y., Ramanata, D., & Farizal, I. (2024). Analisis Kecerdasan Interpersonal Siswa dengan Metode Quantum Learning pada mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(1), 317–327. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i1.482>
- Salma, W. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Games Spinner Matematika (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II Tahun Ajaran 2021 / 2022 ) SKRIPSI ( Penelitian Tindakan Kelas di Kelas 2 SD Negeri Lengkong Kulon II Tahun Ajaran 2021 / 2022 )*.
- Yandri A. (n.d.). “ Digitalisasi Pendidikan “ Mendorong Peningkatan Daya Saing. Gurudikdas.Kemdikbud.Go.Id.