

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING
WHEEL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

**RIRIN DWIYANTI
NPM 2153053044**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING WHEEL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

RIRIN DWIYANTI

Penelitian membahas masalah tentang penggunaan media pembelajaran yang belum memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah. Masalah tersebut muncul karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group pretest-posttest design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Sampel menggunakan teknik *purpose sampling*, sebanyak 42 peserta didik. Hasil uji regresi sederhana menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Sehingga, media *spinning wheel* dapat dijadikan alternatif bagi pendidik dalam pemilihan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Kata kunci : media, kemampuan berpikir kreatif, *spinning wheel*

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING SPINNING WHEEL LEARNING MEDIA ON THE CREATIVE THINKING ABILITY OF STUDENTS IN THE SUBJECT OF PANCASILA EDUCATION IN GRADE V OF ELEMENTARY SCHOOL

By

RIRIN DWIYANTI

The study discusses the issue of the use of learning media that has not maximized the creative thinking abilities of students in the Pancasila Education subject in grade V of SD Negeri 2 Kota Gajah. This problem arises due to the lack of learning media that encourages students to be more creative in their learning. The purpose of this study is to determine the effect of using spinning wheel media on students' creative thinking skills in Pancasila Education lessons in fifth grade elementary school. The study employs an experimental design with a non-equivalent control group pretest-posttest design. Data collection techniques involve tests. The sample uses purposeful sampling, consisting of 42 students. The results of the simple regression test indicate that there is an effect of the use of the spinning wheel media on students' creative thinking skills in the Pancasila Education subject in fifth grade elementary school. Therefore, the spinning wheel media can be considered an alternative for educators in selecting appropriate educational media to enhance students' creative thinking skills.

Keywords : *media, creative thinking skills, spinning wheel*

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPINNING
WHEEL* TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ririn Dwiyanti

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi

: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA
PEMBELAJARAN SPINNING WELL
TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR
KREATIF PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Ririn Dwiyanti

No. Pokok Mahasiswa

: 2153053044

Program Studi

: S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

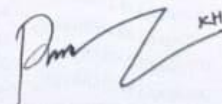
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I



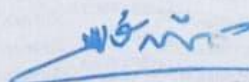
Dayu Rika Perdana, M.pd.
NIK. 231502870709201

Dosen Pembimbing II



Roy Kembar Habibi, M.Pd.
NIK 232104930726101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

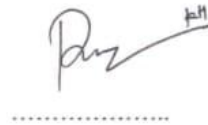
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

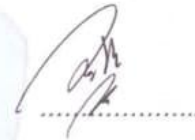
Ketua : **Dayu Rika Perdana, M.pd.**



Sekretaris : **Roy Kembar Habibi, M.Pd.**



Penguji Utama : **Dr. Dwi Yulianti, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Abet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus ujian Skripsi : **1 September 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ririn Dwiyanti
NPM : 2153053044
Program Studi : S1 Pendidikan Guru sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *spinning well* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar" Adalah hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan di sebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 02 Oktober 2025

Yang membuat pernyataan



Ririn Dwiyanti

NPM. 2163053002

RIWAYAT HIDUP



Ririn Dwiyantri dilahirkan di Kedaton II, Kecamatan Batanghari Nuban, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung, pada tanggal 08 September 2003. Peneliti merupakan anak kedua dari 2 bersaudara dari pasangan Bapak Junari dengan Ibu Siti Munawaroh.

Pendidikan Formal yang telah di selesaikan peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 1 Kedaton II pada tahun 2015
2. MTS Sabiilul Muttaqien Pada tahun 2018
3. SMK Darul A'mal Metro Pada tahun 2021

Setelah Lulus SMK peneliti mendaftarkan diri menjadi mahasiswi di Universitas Lampung, dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Selama menjadi mahasiswi, penulis bergabung dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan pada tahun 2021 menjadi anggota bidang RTHI kemudian di tahun 2022 menjabat sebagai staff bidang kaderisasi. pada tahun 2024 peneliti melaksanakan KKN dan PLP di Desa Purwodadi, Kecamatan Way Sulan, Kabupaten Lampung Selatan.

MOTTO

وَأَن لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَىٰ ٣٩

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

(QS. An-Najm: 39)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena telah melimpahkan Rahmat dan hidayah nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini atas pertolongan dan ridho mu. Ku persembahkan tulisan ini kepada:

Orang tuaku tercinta

Bapak junari dan ibu Siti Munawaroh, yang telah senantiasa mendidik dan menuntun serta mendoakan dengan tulus dan ikhlas demi keberhasilan masa depanku dunia akhirat. Namun ucapan terima kasihku kepada bapak dan ibu hanya bisa ku ucapkan lewat terimakasih dan doa doa, semoga Allah selalu menguatkan pundak bapak dan ibu serta selalu di lindungi Allah SWT. Aamiin

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar” sebagai salah satu meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN.Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah berkontribusi membangun Universitas Lampung dan telah memberikan izin serta memfasilitasi mahasiswa dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si, Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu dan memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Fadhilah Khairani, M.Pd., Koordinator Program Studi PGSD FKIP Universitas Lampung sekaligus Dosen Pembahas yang telah membantu dan memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
5. Dr. Dwi Yulianti, M.Pd., Penguji utama yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
6. Dayu Rika Perdana, M.Pd., Ketua Penguji yang telah meluangkan waktunya untuk memberi bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Roy Kembar Habibi, M.Pd., Sekretaris Penguji telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, dan nasihat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Dosen dan Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman serta membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Kepala SD Negeri 2 Kota Gajah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SD Negeri 1 Kedaton II yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Pendidik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah yang telah memberikan arahan dan bantuan selama pelaksanaan penelitian.
12. Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya penelitian.
13. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Kedaton II yang telah berpartisipasi dalam terselenggaranya Uji Instrumen penelitian.
14. Kepada kakak tercinta, Lina susanti. Terimakasih sudah selalu *support* dan berusaha memberikan yang terbaik untuk peneliti.
15. Kepada ponakan tersayang Umaira dan Aisyah, terimakasih kelucuan-kelucuan

Kalian yang membuat peneliti semangat dan membuat peneliti senang, sehingga peneliti semangat mengerjakan skripsi ini sampai selesai.

16. Sahabat peneliti valen, dina, hana, Wulan, nur khasanah, dea apriliana terimakasih telah menemani dan selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, hiburan kepada peneliti sejak di perkuliahan hingga tahap akhir ini dapat terselesaikan.
17. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya M Sadili Rahmadani, Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya, Berkontribusi banyak selama perkuliahan saya, baik tenaga, waktu maupun materi kepada saya. Telah menjadi rumah, pendamping dalam segala hal yang menemani, mendukung maupun menghibur dalam kesedihan, mendengar keluh kesah, memberikann semangat untuk pantang menyerah, terimakasih telah berjuang bersama semoga allah selalu memberi keberkahan yang telah kita lalui.
18. Rekan seperjuangan kelas E yang telah kebersamai peneliti selama masa perkuliahan.
19. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam kelancaran penyusunan skripsi.

Semoga Allah Swt. senantiasa melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

Metro, 02 Oktober 2025
Peneliti,

Ririn Dwiyanti
NPM 2153053055

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
II. KAJIAN PUSTAKA	7
A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	7
1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	7
2. Ciri-ciri Belajar	9
3. Prinsip Belajar dan Pembelajaran	11
B. Media Pembelajaran	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Manfaat Media Pembelajaran	14
3. Macam-macam Media Pembelajaran	16
4. Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i>	18
5. Langkah-langkah Pelaksanaan Media <i>Spinning Wheel</i>	19
C. Kemampuan Berpikir Kreatif	21
1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif	21
2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif	22
D. Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	23
E. Penelitian Relevan	24
F. Kerangka Pikir	28
G. Hipotesis Penelitian	28
III. METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan desain penelitian	29
B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian	29

1. Subjek Penelitian	29
2. Objek Penelitian	29
C. <i>Setting</i> Penelitian	30
1. Waktu Penelitian	30
2. Tempat Penelitian	30
D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	30
E. Populasi dan Sampel Penelitian	31
1. Populasi	31
2. Sampel	32
F. Variabel Penelitian	32
G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	33
1. Definisi Konseptual Variabel	33
2. Definisi Operasional Variabel	33
H. Metode Pengumpulan Data	35
I. Instrumen Penelitian	36
J. Uji Prasyarat Instrumen Tes	39
K. Teknik Analisis Data	41
L. Uji Hipotesis	42
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Pelaksanaan Penelitian	44
B. Hasil Penelitian	45
1. Hasil Keterlaksanaan Media <i>Spinning Wheel</i>	45
2. Hasil Kemampuan Berpikir Kreatif	46
3. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	49
4. Uji Hipotesis	52
C. Pembahasan	53
D. Keterbatasan Penelitian	55
 V. PENUTUP	
A. Kesimpulan	56
B. Saran	56
 DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	28
2. Diagram Nilai Rata-rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	46
3. Grafik Rata-rata Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Eksperimen	47
4. Grafik Rata-rata Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kontrol	48

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Berpikir Kreatif Kelas V B dan V C	3
2. Populasi Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah	32
3. Kisi-kisi Instrumen Soal	37
4. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif	41
5. Kisi-kisi Keterlaksanaan Media <i>Spinning Wheel</i>	38
6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes	41
7. Kriteria Derajat Reliabilitas	41
8. Hasil Uji Reliabilitas	41
9. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	44
10. Keterlaksanaan Media <i>Spinning Wheel</i>	45
11. Nilai Kemampuan Berpikir Kreatif	46
12. Rata-rata Kemampuan Berpikir Kreatif	47
13. Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	50
14. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	51
15. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	51
16. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linier Sederhana	52
17. Hasil <i>R Square</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	63
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan	64
3. Surat Izin Uji Instrumen	65
4. Surat Keterangan Uji Validasi Instrumen	66
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	70
6. Surat Izin Penelitian.....	71
7. Surat Balasan Penelitian	72
8. Nilai Kelas Eksperimen	73
9. Nilai Kelas Kontrol.....	74
10. Modul Ajar Kelas Eksperimen	76
11. Modul Ajar Kelas Kontrol	83
12. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	90
13. Lembar Observasi	91
14. Pedoman Penskoran Kemampuan Berpikir Kreatif.....	93
15. Soal Tes Uji Instrumen	97
16. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	101
17. Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen	102
18. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	103
19. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	105
20. Lembar Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	107
21. Analisis Aktivitas Peserta Didik	109
22. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	110
23. Hasil Analisis Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Eksperimen	112

24. Hasil Analisis Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif Kontrol.....	114
25. Hasil Perhitungan Uji Normalitas	116
26. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas	117
27. Hasil Uji Regresi.....	118
28. Tabel Nilai r Product Moment	120
29. Tabel F	121
30. Tabel T	122
31. Dokumentasi	123

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang masih terus berkembang dan berusaha untuk menjadi negara yang maju. Kemajuan yang diinginkan merupakan kemajuan yang merata termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan di Indonesia saat ini menuai banyak sekali pro dan kontra dimasyarakat, mulai dari adanya pergantian kurikulum, biaya pendidikan yang mahal, fasilitas sekolah yang kurang memadai, kualitas pendidik yang rendah, kurangnya anak-anak berprestasi dan masih banyak lagi. Tidak heran jika pendidikan di Indonesia masuk dalam peringkat ke 54 dari 78 negara yang termasuk ke dalam *World Population Riview* (Maimuna,2023).

Usaha yang dilakukan untuk mencapai pendidikan yang baik dan merata, maka penyelenggaraan pendidikan perlu disesuaikan dengan pembangunan dan perubahan masyarakat yang sedang membangun. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal satu-satunya yang diselenggarakan pemerintah memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun penelitian yang menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik salah satunya adalah penelitian yang dilaksanakan oleh (Sabri dan Ahmad 2023) yang menyatakan bahwa rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar dikarenakan pembelajaran yang terlaksana cenderung konvensional dan kurangnya buku ajar yang mendukung peserta didik untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Mutu pendidikan sangat

tergantung kepada kualitas pendidik dan pembelajarannya. Pembelajaran akan semakin efektif apabila pendidik mampu menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran peserta didik akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik Ekayani (2017).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan. Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dan sebagainya Ekayani (2017).

Proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang selama ini lebih banyak menggunakan metode ceramah dan mencatat belum mampu memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penyebabnya karena peserta didik hanya mampu menguasai materi pembelajaran tetapi tidak bisa menerapkannya materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Disinilah sangat diperlukannya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik untuk belajar dan memaksimalkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *spinning wheel*.

Menurut Rochmah dan Alfiansyah mengemukakan bahwa roda berputar ialah roda yang memanfaatkan sebuah bentuk lingkaran yang memiliki beberapa bagian (Kelas dkk., 2024). Setara dengan Rangkuti juga menyimpulkan bahwa media roda putar ialah media berupa roda atau lingkaran dengan berisi pertanyaan-pertanyaan di dalam bagian sektornya (Kelas dkk., 2024).

Permasalahan mengenai rendanya kemampuan berpikir kreatif peserta didik ditandai dengan hasil PISA yang menunjukkan penurunan poin PISA di Indonesia. Hal ini tentu perlu dipikirkan dan diberi solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang sudah dilakukan oleh peneliti pada 18 November 2024 di SD Negeri 2 Kota Gajah. Peneliti mengetahui bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 2 Kota Gajah pada kelas V masih sering menggunakan media pembelajaran berupa buku cetak dimana peserta didik mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh pendidik dan kemudian mencatat beberapa materi penting. Penggunaan media pembelajaran ini membuat peserta didik menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat kemampuan berpikir kreatif peserta didik menjadi rendah terutama pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Pernyataan tersebut dibuktikan oleh tabel hasil *pretest* peserta didik kelas V B dan V C dengan soal yang sudah mengacu pada indikator berpikir kreatif sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil *Pretest* Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas V B dan V C

Indikator Berpikir Kreatif	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik (Tercapai)	Jumlah Peserta Didik (Tidak tercapai)	Tercapai (%)	Tidak tercapai (%)
1. Kelancaran (<i>Fluency</i>)	V B	21	3	18	14%	86%
2. Keluwesan (<i>Flexibility</i>)						
3. Keterperincian (<i>Elaboration</i>)						
4. Kepekaan (<i>Sensitivity</i>)	V C	21	15	6	71%	29%
5. Keaslian (<i>Originality</i>)						

Sumber: SD Negeri 2 Kota Gajah

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat nilai peserta didik yang belum tuntas atau di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) dengan soal yang sudah disesuaikan dengan indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif yang dilakukan penulis pada penelitian pendahuluan diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dari nilai hasil *pretest* kemampuan berpikir kreatif pada kelas V B dimana jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 3 orang dengan persentase sebesar 14%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 orang dengan persentase sebesar 86%. Sedangkan pada kelas V C jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 15 orang dengan persentase sebesar 71%, sedangkan yang belum tuntas sebanyak 6 orang dengan persentase sebesar 29%. Hasil ini juga menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik terutama di kelas V B masih cukup rendah. Sehingga perlu adanya peningkatan kemampuan berpikir kreatif di kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah.

Salah satu usaha untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu pendidik harus lebih kreatif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang kreatif akan mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan aktif. Salah satu hal yang dapat mendukung pembelajaran kreatif adalah penggunaan berbagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan mampu menunjang kemampuan berpikir kreatif peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran *spinning wheel*.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan kebanyakan berupa buku.
2. Rendahnya kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V sekolah dasar terutama pada Pendidikan Pancasila.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut.

1. Meneliti penggunaan media pembelajaran *spinning wheel*.
2. Meneliti kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

"Apakah penggunaan media *spinning wheel* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar?".

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* dapat mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Secara teoretis
 Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan pendidikan, khususnya untuk sekolah dasar. Hasil

penelitian ini bisa menjadi referensi terkait penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di Sekolah Dasar.

2. Secara praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan dengan adanya penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* mampu dijadikan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu sekolah, dengan menggunakan cara tersebut mampu membuat kualitas belajar mengajar di kelas menjadi lebih aktif sehingga diperoleh hasil belajar yang lebih baik.

b. Bagi Pendidik

Untuk menambah motivasi kepada pendidik agar dapat menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

c. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik terkait dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui penggunaan media pembelajaran *spinning wheel*.

d. Bagi peneliti lanjutan

Menambah wawasan dan pengalaman baru dalam penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif pada peserta didik serta dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

a. Belajar

Belajar adalah proses perubahan yang terjadi pada seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Perubahan ini mencakup pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku yang relatif permanen dan dapat diamati. Proses belajar melibatkan interaksi antara individu dengan lingkungan yang memberikan stimulus atau pengalaman baru Sartika (2022).

Croanbach memberikan definisi: *“learning is shown by a change in behaviour as a result of experience”*, artinya belajar ditunjukkan oleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman (Adolph, 2016). Pendapat serupa dikemukakan oleh Mouly bahwa belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman Adolph (2016).

Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi Pane dan Darwis Dasopang (2017).

Komalasari menjelaskan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan dengan syarat bahwa perubahan yang terjadi tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena sesuatu hal Zubaidah (2016).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar secara konseptual adalah usaha untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku individu dari tidak tahu menjadi tahu, dari kurang atau tidak memiliki sikap-nilai yang baik menjadi memiliki sikap-nilai yang lebih baik dan dari tidak memiliki keterampilan menjadi memiliki keterampilan.

b. Pembelajaran

Karwono dan Mularsih menjelaskan pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh faktor eksternal agar terjadi proses belajar pada diri individu yang belajar Aliyyah dkk. (2021)

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar Pane dan Darwis Dasopang (2017).

Pembelajaran berarti kegiatan belajar yang dilakukan oleh pemelajar dan pendidik. Proses belajar menjadi satu sistem dalam pembelajaran. Sistem pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi hingga diperoleh interaksi yang efektif Makki dan Aflahah (2019). Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang pendidik untuk

membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai Pane dan Darwis Dasopang (2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses yang melibatkan upaya eksternal untuk mendorong individu belajar melalui pengaturan lingkungan yang mendukung. Proses ini mencakup bimbingan dan bantuan dari pendidik untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar. Pembelajaran juga dipahami sebagai sistem yang terdiri dari komponen-komponen saling berinteraksi, seperti pemelajar, pendidik, dan lingkungan, guna menciptakan interaksi yang efektif dalam mencapai hasil belajar.

2. Ciri-ciri Belajar

Ciri-ciri belajar menurut Eveline Siregar dan Hartini Nara adalah:

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- b. Perubahan perilaku *relative permanent*.
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman.
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Adolph (2016).

Menurut Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, Setidaknya belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut

- a. Adanya kemampuan baru atau perubahan. Perubahan tingkah laku tersebut bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), maupun nilai dan sikap (afektif).

- b. Perubahan itu tidak berlangsung sesaat saja, melainkan menetap atau dapat disimpan.
- c. Perubahan itu tidak terjadi begitu saja, melainkan harus dengan usaha. Perubahan terjadi akibat interaksi dengan lingkungan.
- d. Perubahan tidak semata-mata disebabkan oleh pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit, atau pengaruh obat-obatan Adolph (2016).

Ada beberapa ciri atau prinsip dalam belajar menurut Paul Suparno yaitu:

- a. Belajar berarti mencari makna. Diciptakan oleh peserta didik dari apa yang mereka lihat, dengar, rasakan dan alami.
- b. Konstruksi makna adalah proses yang terus menerus.
- c. Belajar adalah bukan mengumpulkan fakta, tetapi merupakan pengembangan pemikiran dengan membuat pengertian yang baru. Belajar bukanlah hasil perkembangan tetapi perkembangan itu sendiri.
- d. Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya.
- e. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, subjek belajar, tujuan, motivasi yang mempengaruhi proses interaksi dengan bahan yang telah dipelajari. Makki dan Aflahah (2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar mencakup adanya perubahan perilaku atau kemampuan yang bersifat relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman atau latihan. Perubahan ini melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta memerlukan usaha dan interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah proses mencari dan membangun makna secara terus-menerus, dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan sebelumnya, tujuan, dan motivasi individu.

3. Prinsip Belajar dan Pembelajaran

Selanjutnya Filbeck mencatat 12 (dua belas) prinsip-prinsip belajar terhadap pembelajaran yaitu:

- a. Respons-respons baru diulang sebagai akibat dari respons-respons tersebut.
- b. Perilaku tidak hanya berada di bawah kontrol akibat dari respons saja, tetapi perilaku juga berada di bawah pengaruh kondisi lingkungan atau tanda-tanda yang terdapat dalam lingkungan peserta didik.
- c. Perilaku yang dihasilkan oleh tanda-tanda tertentu akan hilang atau berkurang frekuensinya apabila tidak diperkuat dengan pemberian akibat yang menyenangkan.
- d. Belajar yang berbentuk respons terhadap tanda-tanda yang terbatas akan ditransfer kepada situasi lain yang terbatas pula.
- e. Belajar menggeneralisasikan dan membedakan adalah dasar untuk belajar sesuatu yang kompleks seperti pemecahan masalah.

Implikasi

- f. Status mental peserta didik menghadapi pelajaran akan mempengaruhi ketekunan peserta didik selama proses belajar.
Implikasi
- g. Kegiatan belajar dibagi menjadi tahapan- tahapan langkah yang lebih kecil dan disertai umpan balik untuk menyelesaikan setiap langkah akan membantu sebagian besar peserta didik. Implikasi
- h. Kebutuhan memecahkan materi belajar yang kompleks menjadi kegiatan-kegiatan kecil akan dapat dikurangi bila materi belajar dapat diwujudkan dalam suatu model.
- i. Keterampilan tingkat tinggi seperti keterampilan memecahkan masalah adalah perilaku kompleks yang terbentuk dari komposisi keterampilan dasar yang lebih sederhana.
- j. Belajar cenderung menjadi lebih cepat, dan efisien serta menyenangkan apabila peserta didik diberi informasi bahwa ia menjadi lebih mampu dalam keterampilan memecahkan masalah.

- k. Perkembangan dan kecepatan belajar peserta didik berbeda.
- l. Dengan persiapan, peserta didik belajar dapat mengembangkan kemampuan mengorganisasikan kegiatan belajarnya sendiri dan menimbulkan umpan balik bagi dirinya untuk membuat respons yang benar (Elbadiansyah dan Masyni, 2021).

Menurut Soekamto dan Winata Putra di dalam tugas melaksanakan proses belajar mengajar, seorang pendidik perlu memperhatikan beberapa prinsip belajar berikut.

- a. Apa pun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya Adolph (2016).

Menurut Ausubel yang dikutip dalam Djadjuri, ada lima prinsip utama belajar yang harus dilaksanakan, yaitu:

- a. *Subsumption*, yaitu proses penggabungan ide atau pengalaman baru terhadap ide-ide yang telah lalu yang telah dimiliki.
- b. *Organizer*, yaitu ide baru yang telah dicoba digabungkan dengan pola ide-ide lama di atas, dicoba diintegrasikan sehingga menjadi suatu kesatuan pengalaman. Dengan prinsip ini dimaksudkan agar pengalaman yang diperoleh itu bukan sederetan pengalaman yang satu dengan yang lainnya terlepas dan hilang kembali.

- c. *Progressive Differentiation*, yaitu bahwa dalam belajar suatu keseluruhan secara umum harus terlebih dahulu muncul sebelum sampai kepada suatu bagian yang lebih spesifik.
- d. *Concolidation*, yaitu suatu pelajaran harus dikuasai sebelum sampai ke pelajaran berikutnya, jika pelajaran tersebut menjadi dasar atau prasyarat untuk pelajaran berikutnya.
- e. *Integrative Reconciliation*, yaitu ide atau pelajaran baru yang dipelajari itu harus dihubungkan dengan ide-ide atau pelajaran yang telah dipelajari terdahulu. Prinsip ini hampir sama dengan prinsip *subsumption*, hanya dalam prinsip integrative reconciliation menyangkut pelajaran yang lebih luas, umpamanya antara unit pelajaran yang satu dengan yang lainnya Adolph (2016).

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian informasi, konsep, atau materi dari pendidik kepada peserta didik. Media ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah Arsyad A (2011).

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karna saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pengajar Fadilah dan Kanya (2023).

Media pembelajaran sebagai suatu alat atau sejenisnya, yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, di mana keberadaan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik Rohani (2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat, metode, atau sarana yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian informasi, konsep, atau materi dari pendidik kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan optimalisasi proses pembelajaran. Media ini tidak hanya terbatas pada buku dan papan tulis, tetapi juga melibatkan berbagai teknologi dan alat bantu modern untuk menciptakan komunikasi yang lebih interaktif, menyampaikan pesan pembelajaran dengan lebih mudah dipahami, serta mendukung tercapainya tujuan pendidikan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pendidikan, karena mampu meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Berikut adalah beberapa alasan pentingnya media pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran menurut sebagai berikut Rohani (2020).

- a. Membantu kemudahan belajar bagi peserta didik dan kemudahan mengajar bagi pendidik. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran akan memberikan banyak manfaat, di satu pihak akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan karena peserta didik secara langsung dapat berinteraksi dengan obyek yang menjadi bahan kajian.
- b. Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkret. Penggunaan media pengajaran

dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran yang bersifat abstrak yang sukar dicerna dan dipahami oleh setiap peserta didik terutama materi pelajaran yang rumit dan kompleks sangat perlu dilakukan.

- c. Faktor penyebab rendahnya daya serap dan tingkat pemahaman peserta didik dalam menerima pelajaran, khususnya pada materi pelajaran yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi yang sukar untuk diproses oleh peserta didik, oleh karena kurangnya pengetahuan pendidik tentang variasi dalam mengajar hanya menggunakan satu jenis metode saja seperti metode ceramah di mana peserta didik hanya menjadi pendengar saja.
- d. Segala alat indra dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.

Suwarna, dkk. mengemukakan manfaat media pembelajaran secara khusus adalah sebagai berikut:

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- e. Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- f. Proses pembelajaran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif Fadilah dan Kanya (2023).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus

ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
 - b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
 - c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
 - d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
 - e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
 - f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
 - g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
 - h. Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif
- Asiva Noor Rachmayani (2015).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran. Manfaatnya meliputi mempermudah proses belajar-mengajar, menjadikan materi abstrak lebih konkret, meningkatkan interaksi dan pemahaman peserta didik, serta mengoptimalkan waktu dan tenaga. Media juga memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja dan di mana saja, meningkatkan sikap positif peserta didik, serta mengubah peran pendidik menjadi lebih produktif dan interaktif. Selain itu, media membantu menyeragamkan penyampaian materi, membuat pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran menurut Fadilah dan Kanya (2023) sebagai berikut.

- a. Media Visual

Media gambar adalah suatu bentuk visual yang hanya bisa dilihat, tetapi tidak memiliki unsur suara atau audio. Adapun pengertian media gambar yang lain. Media gambar adalah sesuatu yang bisa diwujudkan secara visual 2 dimensi sebagai pemikiran atau curahan yang bermacam-macam. Selain itu ada media visual grafik dan bagan. Grafik dapat di definisikan sebagai penyajian data berangka, suatu tabel gambar yang mempunyai nilai informasi yang sangat berfaedah, namun dari grafik yang menggambarkan inti sari informasi sekilas akan lebih efektif, grafik merupakan perpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik, tujuan membuat grafik adalah untuk memperhatikan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana. Menurut R. Warsito ada beberapa macam grafik, dan yang paling umum digunakan adalah grafik-grafik garis, batang, lingkaran, atau piring dan grafik bergambar. Grafik adalah suatu grafis yang menggunakan titik-titik atau garis untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan.

b. Media audio

Ada beberapa macam yaitu media audio.

Fadilah dan Kanya (2023):

1) Radio

Program kaset audio interaktif ini di desain sedemikian rupa sehingga peserta didik di mungkinkan dapat terlibat secara aktif dan terus-menerus berinteraksi dengan pendidik radio.

Mengingat pembelajaran yang harus selalu bersifat interaktif.

Artinya peserta didik dapat memberikan respons setelah mendengarkan program program audio. Misalnya mengerjakan tugas latihan, mengucapkan dan sebagainya.

2) Podcast

Salah satu media yang dapat digunakan oleh para pendidik saat ini adalah *Podcast* atau saat ini berkembang menjadi *Video Podcast*. *Podcast* sendiri merupakan hasil rekaman audio yang

dapat didengarkan oleh banyak orang dan berbeda dengan radio yang disiarkan melalui frekuensi, *Podcast* dapat kita dengarkan kapan pun melalui internet.

3) *Storytelling*

Kegiatan *storytelling* tidak hanya dianjurkan untuk dilakukan di rumah oleh orang tua kepada anak-anaknya. Di dalam dunia pendidikan, *storytelling* atau menceritakan kisah/cerita juga sangat dianjurkan karena banyak sekali manfaatnya.

4) Lagu

Media lagu termasuk media audio yang berkaitan dengan pendengaran. Media ini sesuai untuk pembelajaran meningkatkan keterampilan lisan dan pemahaman.

5) Media Audio Visual

Media audio-visual adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen audio (suara) dan visual (gambar atau video) untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Media ini dirancang untuk memanfaatkan dua indra utama, yaitu pendengaran dan penglihatan, sehingga dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

4. Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Salah satu media permainan yang dapat diterapkan ketika pembelajaran sambil bermain adalah permainan *Spinning Wheel*. *Spinning Wheel* atau biasa disebut *roulette*. Permainan ini berbentuk seperti roda berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna dalam sisinya Puteri dan Mintohari (2022).

Media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam gambar di dalamnya menguasai kesemua bidang tersebut. Belajar serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti yang perlu ditekankan adalah melalui disalah satu bagian gambar Subakti (2024). Hamzah, Utami

dan Zulkarnain berpendapat bahwa media pembelajaran *spinning wheel* atau biasa yang dikenal dengan media pembelajaran roda putar merupakan suatu media yang berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya sehingga berhenti disalah satu bagian gambar Raden Vina Iskandya Putri1 (2023).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar adalah alat berbentuk lingkaran yang dapat diputar pada porosnya. Media ini terdiri atas gambar atau warna di setiap bagiannya, yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan cara interaktif. Saat diputar, roda berhenti pada salah satu bagian, yang kemudian digunakan sebagai fokus kegiatan belajar. Media ini memadukan elemen bermain dan belajar, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

5. Langkah-langkah Pelaksanaan Media *Spinning Wheel*

Langkah-langkah dalam menggunakan media *spinning wheel* sebagai berikut.

- a. Pendidik menyajikan materi pembelajaran.
- b. Pendidik menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- c. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau bisa juga secara individu.
- d. Pendidik meletakkan media *spinning wheel* dengan cara digantungkan atau dengan penyanggah.
- e. Pendidik atau peserta didik memutar media *spinning wheel* hingga berhenti dan jarum penunjuk menunjukkan pada bagian juring yang terpilih kemudian, pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk membacakan latihan soal di depan kelas.
- f. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal latihan yang sudah tersedia dalam kertas pertanyaan.
- g. Pendidik mengoreksi kembali hasil latihan yang dikerjakan peserta didik secara bersama-sama.

- h. *Point* terbesar dari hasil nilai yang dikerjakan peserta didik secara kelompok maupun individu akan mendapatkan hadiah dari pendidik sesuai dengan kesepakatan antara pendidik dan peserta didik Nisa Fahmi Huda (2020).

Langkah-langkah dalam menggunakan media *spinning wheel* yaitu:

- a. Buat set dengan sebuah gambar atau tema.
- b. Buat media *spinning wheel* dari kardus yang dibentuk menjadi sektor-sektor atau bagian-bagian sesuai jumlah kartu yang telah dibuat kemudian diberi warna pada sektor-sektor tersebut. Selanjutnya buat anak panah dari kardus sebagai pengatur pada media.
- c. Penulis memberikan pengarahan dan penjelasan tentang media *spinning wheel*.
- d. Selanjutnya, peserta didik memainkan media *spinning wheel*. Setelah anak panah menunjuk pada sebuah warna, murid tersebut mengambil kartu sesuai dengan warna yang didapatkan dari media *spinning wheel* tersebut.
- e. Kemudian pendidik memberikan sejumlah informasi dan motivasi yang sesuai dengan warna yang dipilih oleh peserta didik yaitu tentang perencanaan karir Maimuna (2023).

Penulis akan menggunakan langkah-langkah penggunaan *spinning wheel* menurut (Nisa Fahmi Huda, 2020) yang menyatakan ada 8 langkah dalam menggunakan media *spinning wheel* mulai dari pendidik menyajikan materi, penggunaan media *spinning wheel* pada pembelajaran hingga penilaian hasil kerja peserta didik.

C. Kemampuan Berpikir Kreatif

1. Pengertian Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, solusi, atau konsep baru yang orisinal, inovatif, dan berbeda dari

yang sudah ada. Ini melibatkan kemampuan untuk berpikir di luar kebiasaan, menghubungkan ide-ide yang tampaknya tidak terkait, serta menemukan cara-cara baru dalam memecahkan masalah atau mengatasi tantangan Dalimunthe dan Ariani (2023).

Munandar mengindikasikan kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan menemukan banyak kemungkinan jawaban terhadap suatu masalah, di mana penekanannya pada kuantitas, ketepatangunaan, dan keberagaman jawaban. Kemampuan berpikir kreatif seseorang makin tinggi, jika ia mampu menunjukkan banyak kemungkinan jawaban pada suatu masalah. Semua jawaban itu harus sesuai, tepat, dan bervariasi (Purwaningrum, 2016).

Johnson mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Ia juga mengatakan juga bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru M. sukarni Putra (1999).

Florentina dan Leonard berpendapat bahwa kemampuan berpikir kreatif matematis yakni keterampilan berasumsi berlandaskan bukti serta penjelasan yang disediakan, dan mendeteksi alternatif solusi kemungkinan jawaban atas masalah dari perspektif individu yang berbeda, menekankan kesesuaian dan variasi jawaban Ramal dkk. (2023).

Tujuan kemampuan berpikir kreatif adalah untuk mengembangkan potensi individu dalam menghasilkan ide, solusi, atau cara baru yang orisinal, bervariasi, dan sesuai dengan konteks permasalahan. Kemampuan berpikir kreatif bertujuan untuk menciptakan atau menemukan ide baru yang berbeda, tidak umum, orisinal yang membawa hasil yang pasti dan tepat H. D. Putra dkk. (2018).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban atas suatu masalah dengan menekankan kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban. Hal ini melibatkan penggunaan intuisi, imajinasi, serta eksplorasi ide-ide baru yang orisinal. Penulis sependapat dengan Johnson dalam M. Sukarni Putra (1999).

2. Indikator Kemampuan Berpikir Kreatif

Andiyana dalam penelitiannya menggunakan empat indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu: kelancaran (*fluency*), kelenturan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*) (H. D. Putra dkk., 2018). Selaras dengan pendapat tersebut, Noer menyebutkan lima macam perilaku kreatif untuk mengukur kemampuan kreatif seseorang, yaitu:

- a. Kelancaran (*fluency*)
- b. Keluwesan (*flexibility*)
- c. Keterperincian (*elaboration*)
- d. Kepekaan (*sensitivity*)
- e. Keaslian (*originality*) (Ummah, 2019).

Penulis akan menggunakan indikator di atas sebagai pedoman dalam penilaian kemampuan berpikir kreatif yaitu menurut Andiyana dalam (H. D. Putra dkk., 2018) yang memuat 4 indikator berpikir kreatif yaitu kelancaran, kelenturan, keaslian dan elaborasi.

D. Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari Magdalena dkk. (2020).

Pelajaran Pendidikan pancasila di SD berfokus pada pengembangan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai dasar Pancasila, Undang-Undang Dasar 1945, Bhinneka Tunggal Ika, dan konsep Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI). Mata pelajaran ini mengajarkan menanamkan nilai-nilai seperti toleransi, disiplin, kerja sama, dan cinta tanah air.

Menurut pendapat Somantri Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah suatu upaya untuk mempersiapkan peserta didik dengan berbagai macam pengetahuan serta keterampilan dasar yang berkaitan dengan antar hubungan masyarakat dengan negara dan juga pendidikan dasar bela negara dengan harapan menjadikan warga masyarakat yang berguna bagi bangsa dan negaranya Pertiwi dkk. (2021). Tujuan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang utama ialah mendewasakan warga negara Indonesia atau masyarakat Indonesia dalam berkehidupan berbangsa dan bernegara sebagaimana menjadi bagian dari sebuah negara yang mengakui dirinya sebagai negara demokrasi Budiutomo dalam Pertiwi dkk. (2021).

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 Madiung dalam Magdalena dkk. (2020).

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk memberikan kemampuan terhadap warga negara agar dapat; berpikir kritis rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa lain, dan berinteraksi dengan bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan

memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi Depdiknas dalam Kurniawan (2017).

E. Penelitian Relevan

1. Aan Khoirun Nisam 2024. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Judul Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar. metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan hasil validasi pada media roda putar oleh ahli bahasa memperoleh rata-rata presentase 82% dengan kategori sangat layak, ahli materi memperoleh rata-rata presentase 85% dengan kategori sangat layak. Penilaian respon pendidik memperoleh rata-rata presentase 84% dengan kategori sangat layak. Penilaian pada respon pendidik memperoleh rata-rata presentase 88% dengan kategori sangat layak, dan respon peserta didik pada uji coba skala kecil di SD N 1 Sidorejo memperoleh rata-rata presentase 96% dengan kategori sangat menarik serta uji coba skala besar di SD N 3 Tekad memperoleh rata-rata presentase 92% dengan kategori sangat menarik. Dapat disimpulkan media pembelajaran berupa roda putar yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Nisa (2024).

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Aan Khoirun Nisam dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah variabel x yaitu penggunaan media *spinning wheel* atau roda putar yang kemudian dijadikan referensi bagi penulis pada penelitian yang akan dilaksanakan.

2. Risa Marlina, 2022. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Judul Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III DI SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang. Penelitian ini

merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan *Quasy Eksperimen*. Jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*, Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 48,86 dan kelas kontrol sebesar 44,91 sedangkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 84,17 dan kelas kontrol sebesar 71,84. Hasil uji t-test pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai $|t_{hitung}|$ 2,86 lebih besar dari nilai $|t_{tabel}|$ 2,01 yaitu $2,86 \geq 2,01$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Beno dkk. (2022).

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Risa Marlina dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah variabel x yaitu penggunaan media *spinning wheel* atau roda putar yang kemudian dijadikan referensi bagi penulis pada penelitian yang akan dilaksanakan. Selain itu penelitian yang akan dilaksanakan juga merupakan penelitian kuantitatif dengan metode *Quasy Eksperimen*.

3. Desi Ratna Sari, 2023. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup. Judul penelitian Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media *Spin The Wheel* Terhadap Hasil Belajar Ipa Di Sdn 10 Rejang Lebong. Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Desain eksperimen yang dipergunakan dalam penelitian adalah one-group-pretest-posttest. Dalam kegiatan uji coba ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 10 Rejang Lebong. Adapun teknik analisis data yaitu dengan uji prasyarat Normalitas, Homogenitas, dan uji hipotesis. Hasil uji t pada hipotesis I menunjukkan menjelaskan bahwa nilai $t_{hitung} = 17.245$ dengan $n = 25$ sedangkan nilai $t_{tabel} = 1.708$ untuk $n = 25$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dengan demikian nilai $t_{hitung} = 17.245 \geq t_{tabel} = 1,697$. Jadi dapat disimpulkan bahwa data penelitian dapat diketahui H_a diterima H_0

ditolak. Dapat disimpulkan maka terdapat pengaruh yang signifikan model Kooperative tipe TGT berbantuan media Spin The Wheel terhadap hasil belajar IPA.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Desi Ratna Sari dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah variabel x yaitu penggunaan media *spinning wheel* atau roda putar yang kemudian dijadikan referensi bagi penulis pada penelitian yang akan dilaksanakan.

4. Fitria Rahayu, 2022. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno (UINFAS) Bengkulu. Judul Penelitian Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media spin berbasis *kontekstual learning* sebagai media pembelajaran tematik. Penelitian ini menggunakan metode R & D. Penelitian ini dibatasi menjadi 8 tahapan saja karena keterbatasan waktu dan dana, media spin berbasis kontekstual learning ditinjau dari uji validasi yang dilakukan oleh ahli media menunjukkan rata-rata 94,5% termasuk kategori “Sangat valid” uji validasi ahli materi menunjukkan rata-rata 95,5% termasuk kategori “Sangat valid”, respon pendidik menunjukkan penilaian dengan rata-rata 94,6% termasuk kategori “Sangat praktis”, dan respon peserta didik menunjukkan hasil rata-rata 96,4% termasuk kategori “Sangat praktis”. Sehingga media spin berbasis kontekstual learning sebagai media pembelajaran tematik dikatakan sangat layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Ananda Muhammad Tri Utama, 2022).

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Fitria Rahayu dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah variabel x yaitu penggunaan media *spinning wheel* atau roda putar yang kemudian

dijadikan referensi bagi penulis pada penelitian yang akan dilaksanakan.

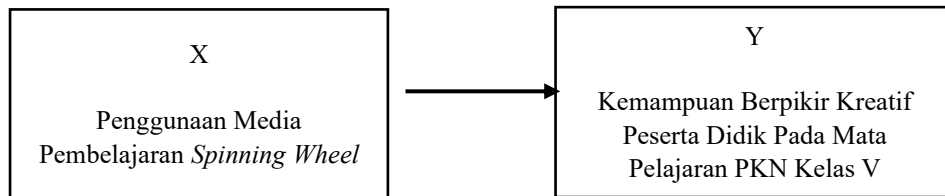
5. Mei Lailatus Sa'adah, 2023. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Judul Penelitian Pengembangan Media Digital *Power Point* Berbasis *Spinning Wheel* Game Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 4 Sekolah Dasar Baiturrohman Jember. Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi serta respon peserta didik yang berjumlah 20 peserta didik kelas 4 SD Baiturrohman Jember. Hasil dari penelitian pengembangan media pembelajaran spinning wheel pada materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia memperoleh presentase sebanyak 87,5% dari ahli media, 97,5% dari ahli materi dan 92% dari peserta didik. Dari hasil presentase yang diterima oleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran spinning wheel dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran kelas (Wicaksana & Rachman, 2018).

Persamaan antara penelitian yang dilakukan oleh Mei Lailatus Sa'adah dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis adalah variabel x yaitu penggunaan media *spinning wheel* atau roda putar yang kemudian dijadikan referensi bagi penulis pada penelitian yang akan dilaksanakan.

F. Kerangka Pikir

Sugiyono mendefinisikan kerangka berpikir adalah “Kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah di deskripsikan” (Fathony & Wulandari, 2020). Kerangka pikir pada penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan

konsep yang akan diteliti oleh penulis. Kerangka pikir pada penelitian ini untuk melihat Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Y : Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan desain Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan merupakan studi dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen dengan bentuk *quasi experimental design* (eksperimen semu). Eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilakukan pada dua kelompok sampel yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol Abraham dan Supriyati, (2022). Kelompok eksperimen menggunakan media *spinning wheel* dan pada kelompok kontrol tidak menggunakan media pembelajaran. Desain penelitian ini yaitu “*Non-Equivalent Control Group Pretest-Posttest Design*”.

B. Deskripsi Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah yang berjumlah 42 orang.

2. Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah pre-eksperimen terhadap peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah untuk meneliti Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar.

C. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil 2025/2026 dengan nomor surat izin penelitian pendahuluan 10749/UN26.13/PN.01.00/2024.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 2 Kota Gajah, Kabupaten Lampung Tengah.

D. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan
 - a. Penulis memberikan surat izin penelitian pendahuluan kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Kota Gajah.
 - b. Penulis melakukan wawancara dengan wali kelas V serta kepala sekolah agar diperoleh informasi berupa jumlah keseluruhan kelas V, data peserta didik, media yang digunakan dalam pelajaran Pendidikan Pancasila, nilai *pretest* peserta didik kelas V pada pelajaran Pendidikan Pancasila, metode yang digunakan mengajar untuk mengajar, jadwal pelajaran, sarana, dan prasarana pendukung untuk pelaksanaan penelitian yang ada di sekolah.
 - c. Menentukan populasi dan sampel penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan

Penelitian Prosedur tahap pelaksanaan penelitian terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

- a. Tahap Persiapan
 - 1) Mengajukan surat permohonan izin kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Kota Gajah.
 - 2) Berkonsultasi dengan wali kelas V terkait jadwal pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila.
 - 3) Menentukan materi ajar yang akan diberikan kepada peserta didik.
 - 4) Menyusun modul ajar dengan media pembelajaran *spinning wheel*.
 - 5) Membuat media pembelajaran.

- 6) Menyiapkan alat, bahan, sumber belajar yang diperlukan untuk pembelajaran.
- 7) Menyusun lembar instrumen penelitian.
- 8) Memvalidasi instrumen penelitian.

b. Tahap pelaksanaan

Kegiatan ini, melaksanakan pembelajaran sesuai modul ajar dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* yang telah dirancang sebelumnya. Kegiatan yang telah dirancang dalam modul ajar dilaksanakan secara bertahap, dari kegiatan awal, inti, sampai dengan kegiatan penutup.

Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu pembelajaran menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* pada kelas eksperimen dan di kelas kontrol menggunakan dengan menggunakan media papan tulis dan buku cetak.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan individu, objek, atau peristiwa yang menjadi subjek utama penyelidikan dalam suatu penelitian (Candra Susanto dkk., 2024). Populasinya bisa sangat luas, mencakup seluruh pelajar di suatu negara, atau sangat spesifik yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah yaitu kelas VA, VB dan VC. yang berjumlah 39 orang peserta didik dengan rincian sebagai berikut.

Tabel 2. Populasi Kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah

No	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
1	V A	12	8	20
2	V B	10	11	21
3	V C	11	10	21
Jumlah				62

Sumber: Data sekolah SD Negeri 2 Kotagajah

2. Sampel

Sampel adalah sebagian populasi yang di teliti dan di namakan penelitian sampel apabila peneliti bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel (Abadiyah, 2016). Pemanfaatan sampel memungkinkan peneliti membuat generalisasi yang lebih efisien dan hemat biaya dari sampel ke populasi. Pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh penulis dengan pertimbangan tertentu. Sampel terdiri dari 2 kelas yaitu V B dan V C yang berjumlah 42 orang peserta didik. Dengan kelas V B sebagai kelas eksperimen dan kelas V C sebagai kelas kontrol.

F. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, sebagai berikut.

1. Variabel bebas (*Independent variabel*) pada penelitian ini yaitu pengaruh media pembelajaran *spinning wheel*.
2. Variabel terikat (*dependent variabel*) pada penelitian ini yaitu kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

a. Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar adalah permainan yang berbentuk seperti roda berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan memiliki beberapa bagian warna dalam sisinya (Puteri dan MintoHari, 2022).

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Johnson mengatakan bahwa berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memerhatikan intuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakjubkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Ia juga mengatakan juga bahwa berpikir kreatif merupakan kegiatan mental yang memupuk ide-ide asli dan pemahaman-pemahaman baru (M. sukarni Putra, 1999).

2. Definisi Operasional Variabel

a. Media Pembelajaran *Spinning Wheel*

Media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah alat berbentuk lingkaran yang dapat diputar pada porosnya. Media ini biasanya terdiri atas gambar atau warna di setiap bagiannya, yang digunakan untuk menunjang pembelajaran dengan cara interaktif. Saat diputar, roda berhenti pada salah satu bagian, yang kemudian digunakan sebagai fokus kegiatan belajar. Media ini memadukan elemen bermain dan belajar, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah penggunaan media *spinning wheel* yaitu: 1) Pendidik menyajikan materi pembelajaran; 2) Pendidik menerangkan materi pembelajaran kepada peserta didik; 3) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok atau bisa juga secara individu; 4) Pendidik meletakkan media *spinning wheel* dengan cara digantungkan atau dengan penyanggah; 5) Pendidik atau peserta didik memutar media *spinning wheel* hingga berhenti dan jarum penunjuk menunjukkan pada bagian juring yang terpilih kemudian, pendidik memberi arahan kepada peserta didik untuk membacakan latihan soal di depan kelas; 6) Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mengerjakan soal-soal latihan yang sudah tersedia dalam kertas

pertanyaan; 7) Pendidik mengoreksi kembali hasil latihan yang dikerjakan peserta didik secara bersama-sama; 8) *Point* terbesar dari hasil nilai yang dikerjakan peserta didik secara kelompok maupun individu akan mendapatkan hadiah dari pendidik sesuai dengan kesepakatan antara pendidik dan peserta didik (Nisa Fahmi Huda, 2020).

b. Kemampuan Berpikir Kreatif

Kemampuan berpikir kreatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan untuk menemukan banyak kemungkinan jawaban atas suatu masalah dengan menekankan kuantitas, ketepatan, dan keberagaman jawaban. Hal ini melibatkan penggunaan intuisi, imajinasi, serta eksplorasi ide-ide baru yang orisinal. Adapun indikator yang digunakan untuk menilai kemampuan berpikir kreatif peserta didik sejalan dengan pendapat Noer yang menyebutkan lima indikator untuk mengukur kemampuan kreatif, yaitu: 1) kelancaran (*fluency*); 2) keluwesan (*flexibility*); 3) keterperincian (*elaboration*); 4) kepekaan (*sensitivity*); 5) keaslian (*Originality*).

H. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan untuk mengamati ataupun mencatat secara sistematis mengenai data yang dibutuhkan oleh penulis.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya-jawab dalam penelitian yang berlangsung secara lisan dan biasanya dilakukan oleh dua orang, yang berperan sebagai narasumber dan pewawancara. Wawancara digunakan untuk menggali informasi pada penelitian pendahuluan mengenai media pembelajaran yang digunakan, jumlah peserta

didik kelas V SD Negeri 2 Kotagajah serta nilai PTS Pelajaran Pendidikan Pancasila. Wawancara yang dilakukan yaitu wawancara tidak terstruktur. Adapun pedoman wawancara yang digunakan terlampir pada lampiran 5 dengan hasil wawancara pada lampiran 6.

3. Tes

Tes merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dapat berupa pilihan ganda maupun uraian. Metode ini dilakukan untuk mendapatkan data hasil belajar peserta didik sebagai bahan pengukuran dalam suatu penelitian. Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V pada Pelajaran Pendidikan Pancasila. Instrument tes yang akan digunakan pada penelitian ini terlampir pada lampiran 7.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengabadikan berkas-berkas a,taupun dokumen-dokumen yang penting, yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan penulis Salah satunya yaitu pengambilan nilai pretest pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah, pengambilan dokumentasi gambar pembelajaran di kelas eksperimen dan kelas kontrol ketika penelitian berlangsung menggunakan kamera *handphone*. Pedoman dokumentasi yang akan digunakan terdapat pada lampiran 8.

I. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto instrumen penelitian merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Mauliddiyah, 2021). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes dan instrumen non tes.

1. Instrumen Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes tertulis yang berfungsi untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes merupakan cara untuk menafsirkan kemampuan peserta didik melalui stimulus atau pertanyaan. Tes dapat digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif peserta didik melalui pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan oleh peserta didik untuk mengetahui kemajuan peserta didik. Kemampuan berpikir kreatif tersebut dapat digunakan sebagai media untuk menganalisis sejauh mana kemampuan peserta didik sekolah dasar setelah diberikan perlakuan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*.

Alat pengumpul data yang digunakan berupa soal tes yang berkaitan dengan materi Pendidikan Pancasila dengan jumlah 12 soal essay sebelum diuji soal tes tersebut disusun dengan acuan indikator-indikator kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Bentuk tes yang diberikan berupa soal essay dimaksudkan untuk melihat kemampuan berpikir kreatif peserta didik dalam menjawab soal-soal tersebut. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebanyak 2 kali yaitu *pretest* dan *posttest*. Sebelum digunakan, perangkat pembelajaran dan instrumen divalidasi terlebih dahulu. Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilakukan oleh penulis.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Soal

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Bentuk Soal	Nomor Soal	Indikator Berpikir Kreatif
Fase C: Mengenal wilayahnya dalam konteks kabupaten/kota, provinsi, sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan dan kesatuan	Peserta didik mampu mengidentifikasi kabupaten/kota dan provinsi sebagai bagian dari wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan contoh praktik gotong royong di lingkungan sekitar. Peserta didik mampu mempraktikkan gotong royong sebagai wujud bela negara di lingkungan sekolah dan sekitar	Uraian	1, 5, 9	Kelancaran
		Uraian	2, 6, 10	Keaslian
		Uraian	3, 7, 11	Kelenturan
		Uraian	4, 8, 12	Elaborasi

Sumber: Analisis Penulis (2025)

Tabel 4. Kriteria Kemampuan Berpikir Kreatif

Persentase Keberhasilan	Kriteria
81-100	Sangat Kreatif
61-80	Kreatif
41-60	Cukup Kreatif
21-40	Kurang Kreatif
0-20	Tidak Kreatif

Sumber: Riduwan (2018)

2. Instrumen Non Tes

Instrumen non tes pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk pencatatan dan pengamatan aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung yang dibutuhkan dalam penelitian. Adapun kisi-kisi instrumen non tes lembar keterlaksanaan media *spinning wheel*.

Tabel 5. Kisi-kisi Keterlaksanaan Media *Spinning Wheel*

Indikator	No.	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
Kemudahan penggunaan	1.	Peserta didik dapat memahami petunjuk penggunaan media dengan mudah setelah membaca atau mendengarkan penjelasan singkat				
	2.	Peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran secara mandiri setelah diberikan arahan awal				
	3.	Peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap materi yang disajikan dalam media <i>Spinning Wheel</i>				
Desain	4.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap pemilihan warna dan jenis font yang digunakan dalam media <i>Spinning Wheel</i>				
	5.	Peserta didik memberikan respon positif terhadap gambar yang disajikan pada media <i>Spinning Wheel</i>				
	6.	Peserta didik tampak menikmati dan				

		antusias dalam menggunakan gambar animasi yang ada				
	7.	Peserta didik mengaitkan materi yang dipelajari dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan				
Isi	8.	Peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam pembelajaran menggunakan media <i>Spinning Wheel</i> yang sesuai dengan karakteristik mereka				
Pendukung	9.	Peserta didik memberikan respon yang sesuai terhadap sound effect yang digunakan dalam media <i>Spinning Wheel</i>				
	10.	Peserta didik menunjukkan ketertarikan mereka terhadap pengemasan media <i>Spinning Wheel</i>				

Sumber: Analisis Penulis (2025)

J. Uji Prasyarat Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal dan reliabilitas soal.

1. Uji Validitas

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Validitas sendiri merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh peneliti (Mauliddiyah, 2021). Instrumen bisa dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang ingin diukur. Proses penilaian validitas setiap butir soal dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0.

Distribusi/tabel r untuk $\alpha = 0,05$

Kriteria pengujian:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ berarti valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ berarti tidak valid

Uji instrument dilakukan di SDN 1 Kedaton II, Kecamatan Batanghari Nuban, Lampung Timur pada tanggal 31 Mei 2025 dengan jumlah peserta didik sebanyak 27. Hasil analisis uji validitas soal disajikan sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes

Nomor Soal	Jumlah Soal	Keterangan
1,3,4,6,7,8,9,10	8	Valid
2,5,11,12	4	Tidak Valid

Sumber: Analisis penulis menggunakan SPSS versi 25.0 (2025)

Berdasarkan Tabel 5, dari jumlah soal sebanyak 12 terdapat 8 soal yang valid dan 4 soal yang dinyatakan tidak valid. Pengujian valididtas dilakukan menggunakan kriteria pengujian bahwa nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$, $r_{tabel} = 0,381$ dengan $n = 27$, sehingga 8 soal yang valid dapat digunakan dalam penleitian ini.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data dilakukan uji reliabilitas untuk mengetahui seberapa besar kepercayaan instrumen penelitian yang digunakan sebagai alat pengumpul data.

Reliabilitas adalah menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik, atau hal yang berkaitan dengan suatu indikator (Mauliddiyah, 2021). Analisis reliabilitas pada penelitian ini dilakukan menggunakan SPSS versi 25.0 for Windows dengan melihat *Cronbach's Alpha*.

Kriteria Pengujian:

Apabila Nilai *Cronbac'h Alpha* $> 0,6$ = reliabel

Apabila Nilai *Cronbac'h Alpha* $< 0,6$ = tidak reliabel

Tabel 7. Kriteria Derajat Reliabilitas

Derajat Reliabilitas (r_{11})	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Tinggi
0,61-0,80	Tinggi
0,41-0,60	Sedang
0,21- 0,40	Rendah
0,00-0,20	Tidak reliabel

Sumber : Guilford (Rosaria, 2018)

Soal reliabel atau tidak reliabel ditentukan dengan melakukan uji reliabilitas dari 8 soal yang valid menggunakan bantuan SPSS 25.0. Hasil analisis reliabilitas soal tes kemampuan berpikir kreatif disajikan pada tabel 7 berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.638	8

K. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan berguna untuk menganalisis data-data yang telah terkumpul dari hasil penelitian. Menurut Sugiyono teknik analisis data diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dalam proposal. Tujuan analisis data yang dilakukan yaitu untuk menarik kesimpulan yang berkaitan dengan masalah, tujuan, dan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. indikator kemampuan berpikir kreatif menurut Andiyana dalam (Ummah, 2019).

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini digunakan untuk mengetahui apakah kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini berasal dari populasi yang normal atau tidak. Pengambilan data ini menggunakan metode *Shapiro Wilk* karena jumlah peserta didik setiap kelas hanya 21 V B dan V C, maka jumlah masing-masing peserta didik per kelas kurang dari 50 pada SPSS 25.0.

Menurut Suyatna dalam Santika (2019), dasar pengambilan keputusan, jika nilai $\text{Sig} \leq 0,05$ distribusi tersebut tidak normal, sedangkan jika nilai $\text{Sig} > 0,05$ maka data distribusi tersebut dikatakan normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa kedua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama atau tidak. Teknik pengujian homogenitas dua variabel dalam penelitian ini dibantu dengan *software* SPSS 25.0. Dasar pengambilan keputusan, jika $\text{Sig} > 0,05$ maka data kedua kelas homogen. Data yang homogen selanjutnya dapat dilakukan uji hipotesis statistik parametrik, apabila data tidak homogen maka dapat dilakukan uji hipotesis non-parametrik.

L. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Penelitian ini menggunakan uji hipotesis regresi linear sederhana, dengan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

H_a = Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar.

Analisis uji regresi linear sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS 25. Hipotesis yang akan diuji yaitu pengaruh penggunaan media pembelajaran *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Adapun kriteria uji persamaan untuk regresi linear sederhana menurut (Muncarno 2017) yaitu sebagai berikut.

Kriteria Uji:

Jika $F_{hitung} \geq F_{Tabel}$ = diterima H_a = Regresi signifikan.

Jika $F_{hitung} \leq F_{Tabel}$ = ditolak H_o = Regresi tidak signifikan.

Adapun kriteria uji lain yang dikatakan oleh Liana (2009) yaitu, apabila probabilitas signifikansi jauh lebih kecil dari 0,05, atau signifikansi > 0,05 maka model regresi dapat digunakan untuk memprediksi Y atau dapat dikatakan bahwa variabel X dan berpengaruh terhadap variabel Y.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, disimpulkan bahwa penerapan media *spinning wheel* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Kota Gajah. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana yang menunjukkan $F_{hitung} > F_{tabel}$ $22.629 > 4,38$, dengan signifikansi sebesar 0,000 yang artinya $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Pelaksanaan media *spinning wheel* juga dinyatakan terlaksana dengan sangat baik yang memperoleh hasil akhir sebesar 80. Disimpulkan bahwa kemampuan berpikir kreatif peserta didik pada pembelajaran pendidikan pancasila meningkat setelah diberikan perlakuan menggunakan media *spinning wheel*.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik khususnya peserta didik kelas V SD Negeri 2 Kota Gajah, yaitu sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan lebih terlibat secara aktif, fokus menyimak penjelasan guru selama proses pembelajaran, serta memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, sehingga dapat mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif.

2. Guru

Pada proses pembelajaran sebaiknya menerapkan media yang lebih bervariasi seperti media *spinning wheel* sebagai alternatif pembelajaran yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik, agar minat dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran juga meningkat.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mendukung guru-guru dalam menerapkan media pembelajaran seperti media *spinning wheel* dengan menyediakan fasilitas sekolah yang menunjang tercapainya proses pembelajaran secara optimal.

4. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran, informasi, serta masukan mengenai pengaruh media *spinning wheel* terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadiyah, R. 2016. Pengaruh Budaya Organisasi, Kompensasi terhadap Kepuasan Kerja dan Kinerja Pegawai Bank di Surabaya. *JBMP (Jurnal Bisnis, Manajemen Dan Perbankan)*, 2(1), 49–66.
<https://doi.org/10.21070/jbmp.v2i1.837>
- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482.
<https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adolph, R. (2016). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah Volume 1*, 1-23.
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. 2021. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70.
<https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034/2813>
- Ananda Muhamad Tri Utama. 2022. Pengaruh Media *Spinning Wheel* terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Pembelajaran Tematik Kelas IV Di SD Negeri 25. UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu. (Skripsi)
- Arsyad A. 2011. *Media Pembelajaran*. Rajawali Press:Jakarta (23–35).
- Asiva Noor Rachmayani. 2015. Manfaat Media Dalam Pembelajaran, *Aiom: Jurnal Pendidikan dan Matematika*. 7(1)
- Beno, J., Silen, A. ., & Yanti, M. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. 3 (1), 1-12 (Skripsi).
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. 2024. Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Dalimunthe, A., & Ariani, N. 2023. Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Peserta didik melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1023–1031.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4812>

- Elbadiansyah, & Masyni. 2021. Belajar dan Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 3.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. 2023. Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 11–12.
- Fathony, A. A., & Wulandari, Y. 2020. Pengaruh Biaya Produksi Dan Biaya Operasional Terhadap Laba Bersih Pada Pt.Perkebunan Nusantara VIII. *AKURAT | Jurnal Ilmiah Akuntansi*, 11(1), 43–54.
- Kelas, S., Dasar, I. S., Wahyudi, S., Hutagaol, R., Indah, D., & Dwiana, A. A. 2024. *Jurnal basicedu*. 8(3), 2062–2073.
- Kurniawan, M. I. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Strategi Active Learning. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 124–132. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v6i1.764>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. 2020. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Maimuna, S. 2023. *Meninjau permasalahan, kondisi, serta upaya dalam memajukan pendidikan di indoneisa abad 21*. 1–9.
<https://thesiscommons.org/q843p/>
- Makki, M. I., & Aflahah. 2019. konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. In *Duta Media Publishing*.
https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_DASAR_BELAJAR_DAN_PEMBELAJARAN/GXz7DwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+pembelajaran&printsec=frontcover
- Mauliddiyah, N. L. 2021. Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Surabaya). Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan..
- Nisa, A. K. 2024. *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ipa Tema Ekosistem Kelas V Di Sekolah Dasar*.
- Nisa Fahmi Huda. 2020. Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Studi Arab*, 11(2), 87–100.
<https://doi.org/10.35891/sa.v11i2.2390>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333–352.
<https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>

- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. 2021. Implementasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4331–4340. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1565>
- Purwaningrum, J. P. 2016. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Melalui Discovery Learning Berbasis Scientific Approach. *Refleksi Edukatika*, 6(2), 145–157. <https://doi.org/10.24176/re.v6i2.613>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. 2022. Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Peserta didik Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1514–1551.
- Putra, H. D., Thahiram, N. F., Ganiati, M., & Nuryana, D. 2018. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta didik SMP pada Materi Bangun Ruang. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 82. <https://doi.org/10.25273/jipm.v6i2.2007>
- Putra, M. sukarni. 1999. *Pengertian Ekonomi Islam: Bahan Pengajaran Ekonomi dan Perbankan, Syariah di IAIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. 9(2), 5.
- Raden Vina Iskandya Putri1, T. A. R. 2023. “Бсп За България” Е Под Номер 1 В Бюлетината За Вота, Герб - С Номер 2, Пп-Дб - С Номер 12. *Peran Kepuasan Nasabah Dalam Memediasi Pengaruh Customer Relationship Marketing Terhadap Loyalitas Nasabah*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Ramal, R. F., Meiliasari, M., & EL Hakim, L. 2023. Systematic Literature Review: Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.29303/griya.v3i1.266>
- Rohani. 2020. Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Riduwan. 2018. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Alfabeta, Bandung.
- Sabri, S., Kholil, U., & Ahmad, M. (2023). Validitas buku ajar dengan pendekatan kontekstual dalam membelajarkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1043-1056.
- Santika, P. 2019. *Pengaruh Metode Reading Aloud Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MIN 1 Mukomuko*.
- Sartika, S. B. 2022. Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar*

- Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Subakti, H. 2024. Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192. <https://doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3136>
- Ummah, M. S. 2019. Membangun Kemandirian Peserta didik Melalui Pendidikan Karakter. *Ijtimaiyah: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2 (1).
- Wicaksana, A., & Rachman, T. 2018. pengembangan media digital power point berbasis spinning wheel game dalam pembelajaran pendidikan Pancasila kelas 4 Sekolah Dasar Baiturrohman Jember. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. (Vol. 3, Issue 1). <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zubaidah, S. 2016. Berpikir Kritis : Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Yang dapat Dikembangkan Melalui Pembelajaran Sains. In *Seminar Nasional Sains*, 6(8), 1–14.