

## PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI BERBANTUAN MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP HASIL BELAJAR TEMATIK SISWA KELAS II SDN 2 GAGAKAN

Annisa Maulidina ✉, Universitas PGRI Madiun

Hartini, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ [annisamaulidina262728@gmail.com](mailto:annisamaulidina262728@gmail.com)

---

**Abstract:** This study was aimed at to determine the effect of inquiry learning model assisted by spinning wheel on thematic learning outcomes to the second grade students at SDN 2 Gagakan. This research was carried out in SDN 2 Gagakan from April to June 2023. This research is a quantitative research using true experimental design method with the post-test only control design type of research. The total of population in this study 60 students and 40 students were selected as the research sample (groups A and B). The samples, which were selected by using simple random sampling technique. The technique of collecting data on learning outcomes uses a test technique (posttest). The pre-test includes normality and homogeneity tests. The results of this study indicate that the inquiry learning model has a positive effect on thematic learning outcomes as indicated by  $T_{(count)} 8.5038$  and  $T_{(table)} 1.685$  with the testing criteria  $T_{(count)} 8.5038 > T_{(table)} 1.685$  then  $H_0$  is rejected and  $H_a$  accepted. Based on these calculations, it can be concluded that there is an influence of the spinning wheel media-assisted inquiry learning model assisted by spinning wheel on thematic learning outcomes of class II students at SDN 2 Gagakan.

**Keywords:** Inquiry Learning Model, Spinning Wheel Media, Thematic Learning Outcomes

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 2 Gagakan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Gagakan dari bulan April sampai bulan Juni tahun 2023. Penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif dengan jenis metode true eksperimental Design dengan jenis penelitian Posstest Only Control Design. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 siswa dan terpilihlah 40 siswa sebagai sampel penelitian (grup A dan B). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik Simple Random Sampling. Teknik pengumpulan data hasil belajar menggunakan teknik tes (posttest). Uji Prasyarat meliputi uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran inkuiri berpengaruh positif terhadap hasil belajar tematik yang ditunjukkan dengan  $T_{(hitung)} 8,5038$  dan  $T_{(tabel)} 1,685$  dengan kriteria pengujian  $T_{(hitung)} 8,5038 > T_{(tabel)} 1,685$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap Hasil belajar tematik siswa kelas II SDN 2 Gagakan.

**Kata kunci:** Model Pembelajaran Inkuiri, Media *Spinning Wheel*, Hasil Belajar Tematik

---



## PENDAHULUAN

Belajar dapat diartikan sebagai proses interaktif yang nantinya akan mendapatkan hasil dari adanya kegiatan pembelajaran. Proses belajar dan pembelajaran menjadi aktif dan bermakna tidak terlepas dari peran guru sehingga mampu menjadikan peserta didik memiliki kepribadian baik, memiliki kecerdasan yang dapat terus ditingkatkan, memiliki akhlak mulia yang mampu menciptakan suatu keterampilan yang berguna dimasyarakat, bangsa, dan negara. Pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menunjukkan hasil dengan memilih perangkat pembelajaran meliputi strategi, teknik, metode dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga seorang pendidik perlu meningkatkan proses pembelajaran di sekolah dasar. Menurut pandangan Hewson dan Thorley mengartikan pemahaman sebagai konsep yang dengan mudah dicerna kepada peserta didik untuk mengerti sesuatu hal, dengan cara menyampaikan apa yang dimengerti terkait konsep yang diberikan (Wijaya, 2018). Siswa tidak selalu berkembang dengan bagaimana mestinya, karena masing-masing kemampuan siswa mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan dengan berbagai perbedaan satu sama lain.

Pembelajaran tematik pada umumnya merupakan keterpaduan dari beberapa mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk memberikan pembelajaran secara langsung melalui pengalaman yang memiliki arti bagi siswa. Pengalaman bermakna dapat diartikan bahwa pembelajaran tematik akan menghubungkan dengan konsep lain yang disesuaikan dengan pemahaman peserta didik dan memberikan pengalaman secara langsung. Sehingga Siswa memiliki kemampuan untuk mendapatkan serta memahami materi yang disampaikan guru. Kenyataan di lapangan guru tidak memadukan pembelajaran secara merata akan membuat siswa menjadi kebingungan. Berdasarkan observasi siswa cenderung takut pada materi bahasa Indonesia, dikarenakan mereka berfikir bahwa bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mengharuskan mereka membaca.

Salah satu bentuk ketidak pahaman siswa pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi pengenalan kosakata. Materi pengenalan kosakata bermakna di kelas II disajikan guru secara langsung pada sebuah teks bacaan maupun percakapan yang mengharuskan siswa untuk membaca serta memahami isi bacaan. Kurangnya intruksi guru dan pemberian contoh secara nyata juga menjadi faktor kesulitan bagi siswa. Sehingga untuk dapat menjawab dengan tepat siswa harus memiliki pemahaman yang luas untuk membiasakan diri membaca. Menurut (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2019) mengartikan sebuah pemahaman yaitu ketika siswa dapat mengerti maksud dari sebuah bacaan dengan benar sesuai apa yang dibaca. Membaca dengan pemahaman isi bacaan dapat memberikan keterhubungan antara pengetahuan yang sudah dimiliki siswa dengan pengetahuan yang akan mereka dapatkan pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Harefa, sukma, & Desyandri, 2019).

Berdasarkan pengamatan secara langsung yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa awalnya masih banyak siswa yang menyukai pembelajaran bahasa Indonesia, akan tetapi semakin meningkatnya materi yang diberikan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi. Proses pembelajaran di kelas tidak berjalan secara efektif sehingga, menjadi faktor kesulitan yang dialami siswa. Guru sering kali dalam memilih model dan metode yang digunakan dalam pembelajaran di kelas dirasa kurang adanya ketepatan. Selain itu kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran, serta kurangnya pemahaman siswa dalam teks bacaan yang ada pada pembelajaran bahasa Indonesia menyebabkan siswa kurang paham dalam memaknai. Hal ini terlihat dari beberapa hasil belajar bahasa Indonesia yang nilainya di bawah rata-rata.

Menurut pendapat Zuldessita dan Astimar (2020) menyatakan bahwa inkuiri sebagai dasar pada saat proses pembelajaran secara kontekstual karena siswa dapat berpendapat sehingga dapat memperoleh sebuah kesimpulan. Selain itu, pembelajaran inkuiri dapat memberikan pembelajaran secara efektif yang banyak melibatkan siswa

untuk dapat menyelesaikan dari permasalahan yang diberikan dan melalui pengawasan guru. Menurut pendapat (Khoiri, 2020) menyatakan bahwa saat ini guru hanya menjadi fasilitator sehingga, peserta didik dapat menjadi objek selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran sangat penting sebagai bentuk interaksi pada suatu pembelajaran lebih tepatnya di kelas II SD. Sebagai salah satu alternatif yang ditawarkan yaitu dengan menggunakan media dalam menjelaskan materi dengan memperhatikan materi yang akan disampaikan.

Menurut pendapat Riyani (2019) Media Spinning Wheel merupakan alat peraga yang memiliki wujud lingkaran yang dapat dibagi sesuai sector yang diinginkan sebagai upaya meningkatkan kreatifitas siswa. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang tepat untuk mempermudah proses berfikir siswa kelas II SD tersebut adalah media Spinning Wheel (Roda Berputar) diharapkan guru mampu menyampaikan materi pengenalan kosakata bermakna dengan baik dan sederhana sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Media di sini berfungsi sebagai alat bantu siswa untuk memahami suatu konsep dasar mengenal kosakata. Media yang menarik dan mudah di pahami akan menjadikan siswa bersemangat dalam kegiatan belajar pembelajaran.

Model pembelajaran inkuiri dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang membebaskan siswa untuk mencari penyelesaian atas masalah yang diberikan dengan cara bertahap sehingga dapat menyimpulkan serta dapat menyelesaikan pada suatu permasalahan sehingga secara langsung dapat memadukan kemampuan yang sudah dimiliki (Jundu et al, 2020). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Zuldesnita dan Astimar (2020) model pembelajaran inkuiri merupakan bagian dari proses pembelajaran karena, siswa dapat menyimpulkan sesuai kemampuan diri sehingga pembelajaran menjadi efektif. Model Pembelajaran Inkuiri juga dapat diartikan sebagai suatu kemudahan untuk siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang di berikan guru dan dapat memperoleh kesimpulan secara mandiri (Rosmala (2021). Fathurrohman (2017:104) mengartikan model pembelajaran inkuiri sebagai pembelajaran yang berpusat pada siswa sehingga guru hanya menjadi fasilitator. Siswa dapat melakukan dengan cara memberikan pertanyaan, mencari pengetahuan yang sesuai, dan melakukan percobaan. Dari pernyataan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran inkuiri memiliki arti bahwa siswa memiliki peran penting pada saat proses pembelajaran berlangsung dan guru hanya menjadi pendamping bagi siswa. Guru dapat memberikan kebebasan siswa untuk menyelesaikan permasalahan sehingga memperoleh kesimpulan secara mandiri. Menurut pendapat (Rosmala (2021) mengungkapkan bahwa model pembelajaran inkuiri merupakan serangkaian proses pembelajaran untuk menemukan pemahaman secara sendiri.

Penggunaan media merupakan alternative yang dipergunakan guru untuk membantu mengarah pembelajaran. Media yang menarik dapat meningkatkan ketertarian siswa untuk memperoleh hasil maksimal (Dananjaya, 2017). Menurut pendapat yang disampaikan oleh Hamzah (2019) media spinning wheel merupakan sebuah media dengan bentuk ligkarang yang dilengkapi dengan gambar dan untuk pemakainnya dapat dengan mudah. Menurut pendapat Riyani (2019) Media Spinning Wheel merupakan alat peraga yang memiliki wujud lingkaran yang dapat dibagi sesuai sector yang diinginkan sebagai upaya meningkatkan kreatifitas siswa. Media Spinning Wheel merupakan salah satu media yang memiliki jarum penunjuk dengan bentuk lingkaran serta terdapat berbagai gambar yang disesuaikan (Ulya, 2019). Sari (2018) mengartikan media Spinning Wheel sebagai media pembelajaran yang memiliki bentuk lingkaran dengan cara berputar. Dari beberapa pengertian diatas maka media Spinning Wheel dapat diartikan sebagai media yang berbentuk lingkaran serta memiliki gambar yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Selain itu media Spinning Wheel memiliki jarum penunjuk sebagai sarana mempermudah pemahaman konsep yang diberikan.

Hasil belajar adalah akhir dari semua proses kegiatan pembelajaran. Hasil ini berupa pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang ada pada setiap individu. Hasil ini bisa berupa perubahan yang baik juga bisa perubahan yang kurang baik tergantung bagaimana

seorang individu tersebut mendapatkannya. Hasil belajar juga bisa didapat berupa pengamatan dari keseharian siswa misalnya perbuatan, apresiasi dan pengetahuan baru. Menurut pendapat yang dikemukakan Sudjana (2019) peningkatan kemampuan yang terlihat setelah adanya proses pembelajaran merupakan bentuk hasil belajar. Menurut Purwanto, (2017) menyatakan bahwa adanya perubahan pada seseorang dapat dimulai dari adanya perubahan sederhana sampai kompleks yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Menurut Susanto, (2017) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan berupa aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Rusman, (2021) berpendapat bahwa pembelajaran tematik adalah dapat terdiri dari beberapa mata pelajaran yang terdiri dari sebuah tema. Menurut pendapat Suryandari (2019) mengartikan mengaitkan beberapa mata pelajaran untuk membentuk suatu tema tertentu yang disesuaikan dengan pembahasan. Menurut pendapat Abd. Muhith (2018) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang melatih siswa secara individu maupun kelompok untuk dapat menemukan pemahaman sehingga pembelajaran menjadi bermakna. Menurut pendapat Anisa, (2018) mengartikan pembelajaran tematik merupakan pemersatu dari berbagai mata pelajaran yang dapat menjadi satu tema tertentu dengan penerapan satu kali dalam pembelajaran. Menurut Sholehah, (2017) dapat diartikan bahwa pembelajaran tematik dapat saling berkaitan dari beberapa mata pelajaran pada suatu tema. Pembelajaran tematik merupakan pemilihan sebuah tema yang diseaikan dengan materi, yang diharapkan dapat memadukan beberapa mata pelajaran (Permendikbud No.57 tahun 2014). Dari beberapa pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah proses pembelajaran yang dapat mengaitkan beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang sudah disesuaikan.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Gagakan Gagakan Kecamatan Sambong Kabupaten Blora tahun ajaran 2023/2024. Dalam hal ini waktu yang digunakan dalam peneliti adalah 5 bulan mulai bulan maret sampai bulan juli 2023 dengan objek penelitian adalah siswa kelas II SDN 2 Gagakan. Peneliti ini menyatakan bahwa jenis menggunakan metode peneltian eksperimen. Menurut Sugiyono, (2018) Ekspimen adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatmen/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Designs*. Adapun jenis desain yang diambil oleh peneliti ini adalah *Posttest - Only Control Design*, karena peneliti hanya menggunakan dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen. Desain penelitiannya dapat dilihat seperti di bawah ini.

	Grup	Variabel	Posttest
R	Eksperimen	X	O1
R	Kontrol	-	O2

**Tabel 1** Desain Penelitian

Keterangan :

R = Pengambilan Sampel Secara Acak

X = Perlakuan (menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media Media Spinning Wheel ).

O1 = Posttest Pada Kelas Eksperimen .

O2 = Posttest Pada Kelas Kontrol

Sesuai dengan desain tersebut, peneliti dapat memberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel*. Sedangkan pada pembelajaran kelas kontrol peneliti hanya menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inkuiri.

Sugiyono (2018) "Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara". Data dalam penelitian ini terdiri dari hasil belajar siswa. Data hasil belajar diperoleh dengan menggunakan metode tes yang diberikan guru di dalam kelas. Tes tersebut dapat diberikan setelah siswa menerima materi pembelajaran tentang "pengenalan kosakata bermakna". Jumlah soal yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 soal. Menurut Sugiyono (2018) Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur suatu fenomena atau kejadian alam atau sosial yang diamati.

Peneliti melakukan teknik analisis data, untuk menguji kelayakan soal peneliti menggunakan uji validitas, reabilitas, daya pembeda dan taraf kesukaran. Pada uji validasi Menurut pendapat Sugiyono (2018) pengujian variabel isi (*content validity*) adalah diperlakukan pada instrument yang berbentuk test. Sehingga Hasil atau skor dari intrumen tersebut dapat dihitung menggunakan rumus korelasi product moment yang secara lengkap sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}} \text{ (Gunawan, 2017)}$$

Keterangan :

X : skor tiap butir soal / jumlah responden

Y : skor total subyek skor tiap butir soal

N : banyak peserta tes / jumlah responden

Hasil pengujian validitas tes soal untuk mengetahui hasil belajar siswa, dari 20 soal tes yang diberikan terdapat 9 soal yang tidak valid. Dengan demikian 11 soal tes yang valid tersebut layak digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini. Untuk menghitung reliabilitas instrumen tes pada penelitian ini yang berupa soal esay (uraian), digunakan rumus KR.20 (Kuder Richardson)

$$r_i = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t} \right) \text{ (Sugiyono, 2018)}$$

Keterangan :

K = Jumlah item dalam instrument

$p_i$  = Proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

$S_t^2$  = Varians total

Dari hasil perhitungan maka diperoleh 11 soal tes valid dengan nilai 0,7495 sehingga hasil perhitungan uji reabilitas dinyatakan reliable. Daya Pembeda Tes merupakan kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai. Rumus daya pembeda yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} \text{ (Arikunto, 2018)}$$

Keterangan:

D = daya pembeda butir

$B_A$  = banyaknya kelompok atas yang menjawab betul

- $J_A$  = banyaknya subjek kelompok atas  
 $B_B$  = banyaknya subjek kelompok bawah yang menjawab betul  
 $J_B$  = banyaknya subjek kelompok bawah

**Tabel 2** Kriteria Daya Pembeda

Kriteria Daya Pembeda	Kategori
$0,70 < D \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,40 < D \leq 0,70$	Baik
$0,20 < D \leq 0,40$	cukup
$0,00 < D \leq 0,20$	Buruk
$D \leq 0,20$	Sangat Buruk

(Arikunto, 2018)

Daya pembeda soal diartikan sebagai suatu cara untuk membedakan siswa yang berkemampuan tinggi dan rendah. Dari 20 soal yang diajukan diperoleh soal dengan daya beda sebagai berikut :

**Tabel 3** Kategori Uji Daya Beda

Kategori Taraf Kesukaran Tes		
Kategori	No.SoaI	Jumlah
Baik	1,3,12,16,17,18	6
Buruk	2,4,5,6,7,8,9,10,11,13,14,15,19,20	14

Berdasarkan Tabel 3 pengujian daya beda yang telah dilakukan dan dihitung memperoleh hasil dengan kategori 6 soal baik dan 14 soal dinyatakan buruk. Menghitung taraf kesukaran tes dapat digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J} \text{ (Arikunto, 2018)}$$

Keterangan:

B = subjek yang menjawab betul

J = banyaknya subjek yang ikut mengerjakan tes

**Tabel 4** Kriteria Derajat Kesukaran

Kriteria Tingkat Kesukaran	Kategori
$0,00 < P \leq 0,30$	Soal Sukar
$0,31 < P \leq 0,70$	Soal Sedang
$0,70 < P \leq 1,00$	Soal Mudah

(Arikunto, 2018)

Soal yang baik itu bila soal itu sedang atau ada juga soal yang sukar. Dari soal – soal yang diujikan dikelas uji coba diperoleh soal dengan kategori sebagai berikut :

**Tabel 5** Kategori Taraf Kesukaran Tes

Kategori Taraf Kesukaran Tes		
Kategori	No.SoaI	Jumlah
Sukar	1,3,4,5,6,7,9,10,11,13,14,15,16,17,18,19,20	17
Sedang	2,8,12	3

Berdasarkan Tabel 5 dari uji tingkat kesukaran memperoleh hasil bahwa terdapat 17 soal dengan kategori sukar dan 3 soal dengan kategori sedang. Selanjtnya untuk dapat melalui tahap hipotesis peneliti melakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Menurut Gunawan, (2017) Distribusi normal adalah bentuk distribusi yang memusat ditengah. Pengujian menggunakan distribusi nomal dapat menunjukkan apakah sampel yang diambil mewakili distribusi populasi. Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah metode liliefors. Menentukan rumus statistik uji metode liliefors yaitu:

$$L = \text{Maks} | F(z_i) - S(z_i) | \text{ dengan } F(z_i) = P(Z \leq z_i); Z \sim N(0,1) \text{ dan } S(z_i) = \text{proporsi cacah } z \leq z_i \text{ terhadap seluruh } z_i.$$

Sedangkan pada Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat varian sama pada sampel yang diambil. Rumus yang dapat digunakan untuk uji homogenitas pada penelitian ini dengan uji F sebagai berikut:

$$F_{\text{hitung}} = \frac{S_B^2}{S_K^2}$$

Keterangan:

$$S_B^2 = \text{Untuk varian terbesar}$$

$$S_K^2 = \text{Untuk varian terkecil}$$

Menurut Gunawan (2017) hiotesis meruakan jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya dengan penelitian ilmiah. Pada Pengujian hipotesis yang saat ini dilakukan peneliti menggunakan t - test, uji ini digunakan untuk mengukur apakah ada pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar. Untuk pengujian menggunakan t-test menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{(X_1 - X_2)}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \quad (\text{Sugiyono,2017})$$

Keterangan :

$X_1$  = rata-rata sampel sebelum perlakuan

$X_2$  = rata-rata sampel setelah perlakuan

$S_1$  = Simpangan baku sebelum perlakuan

$S_2$  = Simpangan baku setelah perlakuan

$n_1$  = jumlah sampel sebelum perlakuan

$n_2$  = jumlah sampel setelah perlakuan

## HASIL PENELITIAN

Deskripsi Data Statistik Hasil Belajar

**Tabel 6** Statistik Hasil Belajar Kelas Kontrol

Statistik	Deskripsi Data Kelas Kontrol
Mean	54,5
Median	50
Modus	50
Varian	25.05
Standar Deviasi	5,004

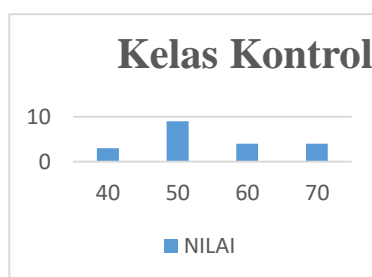
Berdasarkan Tabel 6 pada tabel diatas maka diketahui bahwa nilai hasil belajar bahasa Indonesia siswa kontrol 2B dengan diberikan perlakuan menggunakan media gambar, dapat diperoleh jumlah responden (20) siswa dengan skor tertinggi 70 dan skor terendah 40, nilai rata-rata =  $(\bar{x}) = 54,5$  ; median = 50 ; modus = 50 ; varian = 25,05 ; dan standar deviasi = 5,004.

Data yang diperoleh peneliti dari hasil post test dijelaskan dalam bentuk distribusi frekuensi. Berikut ini langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk menentukan distribusi frekuensi dengan mengelompokkan nilai siswa sesuai jumlah siswa yang mendapatkan nilai tersebut selanjutnya peneliti menghitung banyak persentase. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Nilai Siswa	F	%
40	3	15%
50	9	45%
60	4	20%
70	4	20%

**Tabel 7** Distrbusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Kontrol

Berdasarkan Tabel 7 siswa yang mendapatkan nilai 40 sebanyak 3 siswa dengan jumlah presentase 15 % ; siswa yang mendapatkan nilai 50 sebanyak 9 siswa dengan jumlah presentase 45% ; selanjutnya siswa yang mendapatkan nilai 60 sebanyak 4 siswa dengan presentase 20% dan siswa yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 4 siswa dengan presentase 20%. Peneliti menampilkan gambar diagram agar mempermudah melihat grafik mengenai data hasil belajar tematik siswa kelas 2B sebagai kelas kontrol, maka dapat dilihat pada gambar berikut ini:



**Gambar 1** Histrogram Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Kontrol

Berdasarkan gambar 1 terlihat bahwa nilai 50 menjadi nilai yang banyak didapatkan siswa sebanyak 9 siswa. Sedangkan nilai 60 dan 70 diperoleh masing-masing nilai sebanyak 4 siswa dan nilai 40 memiliki nilai terendah yang ada pada kelas kontrol sebanyak 3 siswa.

Deskripsi Statistik Hasil Belajar

Statistik	Deskripsi Data Kelas Eksperimen
Mean	84
Median	80
Modus	80



Varian	25,2
Standa Deviasi	5,01

**Tabel 8** Statitik Hasil Belajar Kelas Eksperimen

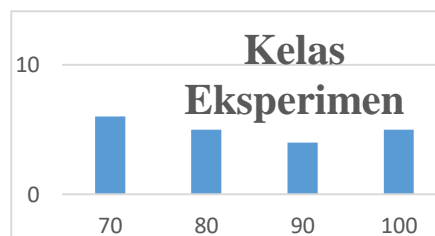
Berdasarkan 8 pada tabel diatas maka diketahui bahwa nilai hasil belajar bahasa Indonesia siswa eksperimen 2A dengan diberikan perlakuan menggunakan media *spinning wheel*, dapat diperoleh jumlah responden (20) siswa dengan skor tertinggi = 100 dan skor terendah = 70, niai rata-rata ( $\bar{x}$ ) = 84 ; median = 80 ; modus = 80 ; varian = 25,2 ; dan standar deviasi = 5,01.

Data yang diperoleh peneliti dari hasil post test dijelaskan dalam bentuk distribusi frekuensi. Berikut ini langkah-langkah yang digunakan peneliti untuk menentukan distribusi frekuensi dengan mengelompokkan nilai siswa sesuai jumlah siswa yang mendapatkan nilai tersebut selanjutnya peneliti menghitung banyak persentase. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 9** Distribusi Frekuensi Nilai Hasil Belajar Kelas Eksperimen

Nilai Siswa	F	%
70	6	30%
80	5	25%
90	4	20%
100	5	25%

Berdasarkan Tabel 9 siswa yang mendapatkan nilai 70 sebanyak 6 siswa dengan jumlah presentase 30 % ; siswa yang mendapatkan nilai 80 sebanyak 5 siswa dengan jumlah presentase 25% ; selanjutnya siswa yang mendapatkan nilai 90 sebanyak 4 siswa dengan presentase 20% dan siswa yang mendapatkan nilai 100 sebanyak 5 siswa dengan presentase 25%. Peneliti menampilkan gambar diagram agar mempermudah melihat grafik mengenai data hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas 2A sebagai kelas kontrol, maka dapat dilihat pada gambar grafik dibawah ini :



**Gambar 2** Histogram Nilai Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas Ekperimen

Berdasarkan gambar 4.2 terlihat bahwa nilai 70 menjadi nilai yang banyak didapatkan siswa seabanyak 9 siswa. Sedangkan nilai 80 didapatkan 5 siswa selanjutnya

pada nilai 90 diperoleh 4 siswa dan nilai 100 menjadi nilai tertinggi yang ada pada kelas eksperimen sebanyak 4 siswa.

#### Perbandingan Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

**Tabel. 10** Perbandingan Nilai Belajar Kelas Kontrol dan Kelas eksperimen

Nilai	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
0 -56	20%	-
56 - 76	75%	10%
76 - 100	5%	90%

Berdasarkan Tabel 10 diperoleh perbandingan dari kelas kontrol dan eksperimen menjadi 3 kelompok nilai. Nilai 0 -56 pada kelas kontrol sebanyak 20% ; Nilai berkisar 56-76 pada kelas kontrol 75% dan untuk kelas eksperimen sebanyak 10% yang memiliki selisih 65% . Sedangkan nilai 76 – 100 pada kelas kontrol sebanyak 5% dan pada kelas eksperimen 90% yang memiliki selisih perolehan nilai sebanyak 85%.

#### Uji Prasyarat

#### Uji Normalitas Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen

Penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah metode *lilifors* dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dan daerah kritik pada uji ini adalah  $DK = \{L \mid L > L_{0,05;n}\}$ , sedangkan untuk nilai  $L_{maks}$  dijadikan sebagai  $L_{obs}$ .

**Tabel 11** Hasil Uji Normalitas Data Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelompok	$L_{Obs}$	$L_{tabel}$	Keputusan	Kesimpulan
Kontrol	0,045	0,1982	Ho diterima	Normal
Eksperimen	0,045	0,1982	Ho diterima	Normal

Berdasarkan tabel 11 tersebut hasil uji normalitas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, siswa kelas kontrol dengan jumlah 20 siswa dengan taraf signifikan 5%  $DK = 0,1982$  dan diperoleh  $L_{maks/hitung} = 0,045$  sehingga data dinyatakan berdistribusi normal karena tidak berada atau lebih dari daerah kritik.

#### Hasil Uji Homogenitas

**Tabel 12** Hasil Uji Homogenitas

$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria	Keputusan Uji
1,18	3,59	$F_{hitung} < F_{tabel}$	Ho diterima

Berdasarkan tabel 12 hasil uji homogenitas diatas dapat diperoleh  $F_{hitung} = 1,18$  dan  $F_{tabel} = 3,59$  dengan kriteria pengujian  $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,18 < 3,59$  maka  $H_0$  diterima. Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi homogen.

#### Uji Hipotesis

Untuk pengujian hasil analisis data yang diperoleh dari hasil perhitungan dengan menggunakan uji-t maka hipotesis yang telah dirumuskan dapat terjawab dalam tabel sebagai berikut :

**Tabel 13** Hasil Uji-t Penggunaan Media *Spinnig Wheel*

T	Nilai	Keterangan
$T_{tabel}$	1,685	Ha diterima karena $T_{hitung} 8,5038 > T_{tabel} 1,685$
$T_{hitung}$	8,5038	

Berdasarkan Tabel 13 hasil uji hipotesis diatas dapat diperoleh  $T_{hitung} 8,5038$  dan  $T_{tabel} 1,685$  dengan kriteria pengujian  $T_{hitung} 8,5038 > T_{tabel} 1,685$ . Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model

pembelajaran inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap Hasil belajar tematik siswa kelas II SDN 2 Gagakan.

## PEMBAHASAN

Model pembelajaran inkuiri dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang memberikan banyak kesempatan untuk siswa aktif dalam pembelajaran dan peran guru sebagai pendamping. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Zulfadri dan Astimar (2020) model pembelajaran inkuiri merupakan bagian dari proses pembelajaran karena, siswa dapat menyimpulkan sesuai kemampuan diri sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Media sebagai suatu alat yang berfungsi untuk proses komunikasi, kita dapat memahami bahwa dalam proses belajar mengajar, semua media yang digunakan disebut sebagai media instruksional. Arsyad, (2020) mengartikan media adalah sebagai alat peraga yang dapat menyampaikan pesan sebagai dapat mempermudah siswa memahami hal yang baru. Media *Spinning Wheel* ini merupakan bentuk media pembelajaran berbasis cetakan, visual atau gambar. Media *Spinning Wheel* ini menjadi pilihan peneliti untuk menjadi salah satu media penunjang dalam proses pembelajaran karena media ini memiliki keunggulan untuk menarik keaktifan dan memberikan dorongan untuk memiliki apresiasi pada proses pembelajaran.

Hasil belajar merupakan hasil yang didapatkan dari sebuah pembelajaran untuk mengetahui pemahaman yang didapatkan siswa. Hasil belajar memiliki tujuan pada peningkatan pada peningkatan baik dalam nilai, sikap, maupun pola berfikir dan bekerjasama dalam kegiatan belajar. Menekankan pada kegiatan pembelajaran model inkuiri guru harus menjadi fasilitator agar pembelajaran tetap pada bingkai yang direncanakan. Penelitian ini memiliki tujuan tertentu yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas II SDN 2 Gagakan.

Data diambil dari hasil post test yang dilakukan peneliti yang sudah dibagikan kepada siswa-siswa kelas II SDN 2 Gagakan. Berdasarkan tabel 14 dapat dilihat bahwa  $T_{tabel}$  1,685 dan  $T_{hitung}$  8,5038 lebih besar dari pada  $T_{tabel}$ . Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, hasilnya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil hipotesis, sebelum menguji hipotesis peneliti melakukan uji prayarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji normalitas yaitu  $L_{hitung}$  (0,045) <  $L_{tabel}$  (0,1982) dengan tingkat signifikan  $\alpha = 0,05$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima. Selanjutnya yaitu dengan uji homogenitas, peneliti menggunakan taraf signifikan 0,05 dengan memperoleh hasil  $F_{hitung} < F_{tabel} = 1,18 < 3,5$ , maka dapat disimpulkan bahwa sampel kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari sampel yang homogen. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji t. Hasil uji t memperoleh data  $t_{hitung} = 8,5038 > t_{tabel} = 1,685$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar siswa.

Dari analisis deskripsi menunjukkan nilai rata-rata yang didapatkan pada prestasi belajar yang menggunakan media *Spinning Wheel* 84 yang lebih baik dibandingkan hanya menggunakan media pembelajaran gambar sebesar 54,4. Dari hasil pengambilan data post test dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen menunjukkan perbedaan nilai diantaranya siswa yang mendapatkan nilai 0-56 sebesar 20% pada kelas kontrol, selanjutnya nilai diantara 56-76 pada kelas kontrol 75% sedangkan kelas eksperimen 10% dan nilai 76-100 pada kelas kontrol 5% sedangkan kelas eksperimen 90% dalam penelitian ini menunjukkan bahwa menggunakan media *Spinning Wheel* terdapat

pengaruh yang positif pada hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media *Spinning Wheel* kurang mencapai hasil yang optimal hal ini dikarenakan siswa dalam pembelajaran tidak dihadapkan langsung dengan konsep yang jelas, siswa hanya cenderung menerima penjelasan dari guru, sehingga pemahaman siswa kurang maksimal terutama siswa yang memiliki cara berfikir lambat.

Penelitian ini memiliki tujuan tertentu untuk menguji pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN 2 Gagakan. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran yang menarik dapat memberikan pengaruh tersendiri pada hasil belajar siswa. Salah satu cara yang dipergunakan peneliti yaitu menambahkan media pembelajaran yang dapat dengan mudah dipergunakan siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan dengan adanya media *Spinning Wheel* berpengaruh pada hasil belajar siswa.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam menggunakan pendekatan eksperimen yang dilakukan di SDN 2 Gagakan, Kecamatan Sambong Kabupaten Blora dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel* sebagai Variabel bebas (X) terhadap hasil belajar sebagai variabel terikat (Y) siswa kelas II di SDN 2 Gagakan. Dibuktikan dengan perolehan data melalui uji statistik menggunakan uji t  $T_{hitung} 8,5038 > T_{tabel} 1,685$  maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran Inkuiri berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar tematik siswa kelas II di SDN 2 Gagakan.

## SARAN

Bagi Kepala Sekolah SDN 2 Gagakan

Berdasarkan penelitian yang ada, diketahui bahwa media *Spinning Wheel* berpengaruh pada hasil belajar siswa. Kepala sekolah sebaiknya mengadakan sosialisasi tentang media *Spinning Wheel* kepada guru-guru agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kepala sekolah juga harus mendukung fasilitas yang dapat meningkatkan keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Bagi Guru

- Guru dapat menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan materi sehingga dapat memicu berfikir siswa untuk mempengaruhi hasil belajar sehingga membuat siswa lebih aktif pada kegiatan pembelajaran serta menciptakan pembelajaran yang bermakna.
- Guru hendaknya memiliki inovasi-inovasi baru untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- Guru hendaknya memperhatikan setiap perkembangan pada siswa setelah dilakukan proses pembelajaran yang berguna memenuhi kebutuhan faktor penting dari keberhasilan belajar.

Bagi Siswa

- Dengan adanya media *Spinning Wheel* siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran tidak hanya pada pelajaran Bahasa Indonesia tetapi pada pelajaran yang lainnya.
- Dengan diterapkannya model-model yang baru diharapkan siswa mampu lebih aktif serta kreatif.
- Siswa hendaknya bersungguh-sungguh dalam proses pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.
- Siswa hendaknya memiliki rasa ingin tahu pada saat proses pembelajaran berjalan, hal ini dapat menumbuhkan siswa untuk termotivasi meningkatkan hasil belajar.

Bagi Peneliti yang lain

Bagi peneliti yang akan datang diharapkan mampu untuk menerapkan model-model pembelajaran yang menyenangkan dan memiliki inovasi baru untuk

mengembangkan berbagai media pembelajaran yang menarik sehingga menjadikan siswa lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahyar, D. B., Prihastari, E. B., Setyaningsih, R., Rispatiningsih, D. M., Zanthi, L. S., Fauzi, M., ... & Kurniasari, E. (2021). *Model-Model Pembelajaran*. Pradina Pustaka.
- Astuti, N. A. I. (2020). Keefektifan Metode Inkuiri Berbantu Media SMART CARD (Kartu Pintar) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Sambiyon Pada Pembelajaran Tematik. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 69-75.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 19-32.
- BELLA, J. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTs Ma'arif Tritunggal Lampung Timur* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Cholifah, T. N., & Zuhroh, L. (2019). *Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal Malang Selatan*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Damayanti, H. L., & Anando, A. A. (2021). Peran Guru Dalam Menumbuhkembangkan Kemandirian Siswa Melalui Pembelajaran Inkuiri. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 52-59.
- Gani, R. A., Purnamasari, R., & Mujahidah, F. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. *Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2), 170-174.
- Gunawan, I. 2017. "Pengantar *Statistika Inferensi*". Jakarta : Rajawali.
- Hamdanah, s. u., & hanik, e. u. (2023). penerapan model pembelajaran numbered head together berbantuan media spinning wheel ips kelas v. *journal of educational learning and innovation (elia)*, 3(1), 45-91.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Haniah, A. A., Rosnita, R., & Sugiyono, S. Pengaruh Penggunaan Model Inkuiri Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 7(2).
- Hidayat, R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Animate Dengan Pendekatan Inquiry Pada Materi Bangun Ruang* (Doctoral Dissertation, Universitas Siliwangi).
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawa> id Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155-174.
- Husnah, N. (2022, May). Pembelajaran Inquiry Terbimbing Di Era SOCIETY 5.0. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40-48.
- Kurniawan, H. (2021). *Pengantar praktis penyusunan instrumen penelitian*. Deepublish.
- Mahardika, I. K., Muzammil, M. H., Saragih, D. F., Putri, F. H., & Putri, N. E. (2023). Peranan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Fisika SMA. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 244-252.
- Mahtuum, Z. A. R., Nurhayati, A., Hidayat, W., & Rohaeti, E. E. (2020). Analisis kemampuan pemahaman matematis siswa kelas vii smp budi luhur pada materi perbandingan. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3(2), 137-144.
- Malawi, I., Kadarwati, A., & Dayu, D. P. K. (2019). *Teori dan aplikasi pembelajaran terpadu*. Cv. AE Media Grafika.

- Misrawati, M., & Suryana, D. (2022). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306.
- Nuryati, N., & Fauziati, E. (2021). Pendekatan Konstruktivisme dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di SD Negeri Sumogawe 01 Kab. Semarang. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 86-95.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2021). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109-120.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Prenada Media.
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui model pembelajaran cooperative integrated reading and compotion (circ). *Jurnal basicedu*, 4(3), 662-672.
- Razi, M. F. (2022). profesi, peran, hak, kewajiban dan kompetensi guru.
- Sari, P. M., & Sumarli, S. (2019). Optimalisasi pemahaman konsep belajar IPA siswa sekolah dasar melalui model pembelajaran inkuiri dengan metode gallery walk (sebuah studi literatur). *Journal of Educational Review and Research*, 2(1), 69-76.
- Sinaga, H. R. (2022). Pembelajaran Tematik Studi Kasus Guru Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 1 Barus Kabupaten Tapanuli Tengah. *Jurnal Basasasindo*, 2(1), 5-13.
- Subakti, H. (2020). 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), 192-206.
- Sugianto, I., Suryandari, S., & Age, L. D. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri terhadap kemandirian belajar siswa di rumah. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(3), 159-170.
- Sugiyono. 2018. *Metode Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.