

## Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Spin Wheel* Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik

Wilda<sup>1\*</sup>, Syahrani<sup>1</sup>, Andi Maulana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, Indonesia

\*Correspondence email: [wildasalamang@gmail.com](mailto:wildasalamang@gmail.com)

---

### ABSTRAK

*Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran game based learning berbantuan media spin wheel terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo. Penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu dengan desain posttest only design with non equivalent groups. Populasi dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo sebanyak 80 orang. Bentuk pengambilan sampel dengan cara purposive sampling, kelas VIII 1 selaku kelas eksperimen dengan 26 peserta didik dan kelas VIII 2 selaku kelas kontrol dengan 27 peserta didik. Instrumen penelitian yaitu lembar observasi keaktifan belajar peserta didik dan angket keaktifan belajar peserta didik. Analisis data dilakukan dengan uji statistik dekskriptif dan statistik inferensial. Hasil penelitian yang didapatkan bahwa rata-rata skor lembar observasi keaktifan belajar peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 83,26 dan kelas kontrol sebesar 71,33. Hasil statistik inferensial didapatkan nilai sign keaktifan belajar sebesar 0,000, hal tersebut membuktikan nilai sign  $< \alpha = 0,000 < 0,05$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Berdasar dari hasil tersebut dinyatakan bahwa model pembelajaran game based learning berbantuan media spin wheel berpengaruh terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo.*

**ABSTRACT:** *This study aims to determine the effect of the game-based learning model with spin wheel media on the learning activity of grade VIII students at SMP Negeri 2 Marioriwawo. This research included quasi-experimental research with a posttest-only design with non-equivalent groups. The population in this study was 80 students in grade VIII of SMP Negeri 2 Marioriwawo. The sampling technique was purposive sampling, with class VIII 1 as an experimental class with 26 students and class VIII 2 as a control class with 27 students. The research instruments were observation sheets on student learning activities and student learning activity questionnaires. Data analysis was performed with descriptive statistical tests and inferential statistics. According to the findings, the experimental class's average observation sheet score for student learning activities was 83.26, while the control class's average score was 71.33. The results of inferential statistics obtained a signed value of learning activity of 0.000; this proves the value of sign  $< \alpha = 0.000 < 0.05$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. These results suggest that the game-based learning model with spin wheel media affects the learning activity of grade VIII students at SMP Negeri 2 Marioriwawo.*

**Keywords:** *game-based learning, learning activity, spin wheel*

---

## **PENDAHULUAN**

Usaha untuk mencerdaskan kehidupan warga negara merupakan sebuah maklumat yang terdapat dalam konstitusi negara Indonesia. Upaya yang dilakukan untuk menggapai tujuan tersebut ialah melalui pendidikan. Pendidikan mempunyai andil yang penting dalam menghasilkan potensi manusia yang unggul dan berkualitas (Dewantara & Heru, 2021). Pendidikan ialah suatu proses untuk mendapatkan berbagai pengalaman baru. Untuk mendapatkan berbagai pengalaman baru tersebut dapat terjadi jika melalui proses pergaulan yang melibatkan orang dewasa dan anak-anak yang dilakukan secara sadar dan terus dikembangkan sehingga dapat menghasilkan hubungan dan interaksi sosial (Werang, 2015). Dunia pendidikan tidak lepas dari adanya pembelajaran yang merupakan inti dari sebuah proses pendidikan. Dengan demikian, adanya pendidikan dapat digunakan sebagai wadah untuk proses menumbuhkembangkan seluruh kemampuan manusia yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah proses interaktif atau hubungan yang terjalin antara guru dengan peserta didik, sesama peserta didik dan peserta didik dengan lingkungannya ataupun dengan sumber dan media pembelajaran. Pada proses pembelajaran, guru berkedudukan sebagai fasilitator. Guru perlu memiliki strategi, metode ataupun model pembelajaran untuk menjamin alur proses pembelajaran yang dilakukan maksimal dan tujuan tercapai dengan baik saat menjalankan perannya sebagai guru. Oleh sebab itu, guru perlu dapat menguasai dan mengimplementasikan strategi, metode, ataupun model pembelajaran serta pemakaian media pembelajaran supaya proses pembelajaran berlangsung dengan maksimal dan menghasilkan hasil yang baik (Swapranata et al., 2020).

Kesuksesan proses pembelajaran tentunya tidak luput dari penerapan model dan media pembelajaran yang dimanfaatkan oleh guru saat proses pembelajaran. Pengimplementasian model pembelajaran dan penentuan alat yang cocok dengan substansi yang hendak dijelaskan akan menunjang proses pembelajaran di dalam kelas berjalan lancar dan juga dapat membantu guru untuk mewujudkan suasana kelas yang lebih aktif dengan adanya respon dari peserta didik. Namun sering ditemui pembelajaran yang berjalan di dalam kelas condong monoton dan aktivitas belajar yang kurang dari peserta didik. Penyebabnya karena model pembelajaran yang dipakai kurang sesuai dan peserta didik minim berkontribusi aktif mengikuti pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang tidak menyertakan peserta didik saat pembelajaran juga mempengaruhi hasil belajar (Tumanggor et al., 2020).

Hasil observasi yang sudah dilaksanakan di SMP Negeri 2 Marioriwawo, diketahui informasi model pembelajaran yang dipakai ialah model pembelajaran yang berpusat pada guru dengan metode ceramah dan diskusi dalam proses pembelajarannya. Bahan ajar yang digunakan berupa buku paket. Selain itu, pembelajaran yang berlangsung di kelas, peserta didik condong kurang aktif atau kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik saat pembelajaran.

Upaya untuk mendorong peserta didik supaya berkontribusi aktif saat proses pembelajaran ialah dapat mengimplementasikan jenis model pembelajaran *game based learning*. Model pembelajaran tersebut ialah model yang berlandaskan permainan atau model pembelajaran yang dilaksanakan dengan melalui pendekatan bermain yang mampu mewujudkan situasi yang menyenangkan, mendorong rasa ingin tahu serta meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Hal itu dapat terjadi sebab model pembelajaran tersebut mampu menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran sebagai pendekatan bermain di dalam kelas akan menyokong peserta didik untuk berkontribusi saat proses pembelajaran yang sedang berlangsung (Kusuma et al., 2022). Selain itu, untuk menarik perhatian peserta didik sangat diperlukan pemanfaatan media pembelajaran hingga bisa memotivasi agar berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan ialah media *spin wheel* atau dalam istilah bahasa Indonesia disebut dengan media roda putar. Media pembelajaran *spin wheel* (roda putar) ialah benda berwujud bundaran yang bisa diputar. Media pembelajaran *spin wheel* (roda putar) jika digunakan dalam proses pembelajaran mampu menjadikan situasi belajar menjadi menyenangkan, menghibur, dan menarik. Dengan penggunaan media ini saat proses pembelajaran memungkinkan peserta didik bisa berkontribusi aktif saat pembelajaran (Solichah et al., 2021).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan eksperimen semu (*quasi experiment*), yakni penelitian yang dilakukan dimana tidak semua faktor-faktor atau variabel-variabel yang mempengaruhi penelitian dapat dikontrol (Sukardi, 2021). Desain penelitian yang digunakan ialah *postest only design with non equivalent group*. Pada desain ini terdapat dua kelas sebagai sampel, ialah kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan (X) dan kelas kontrol tidak menerima perlakuan (Hastjarjo, 2019).

Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo sebanyak 80 orang dijadikan sebagai populasi pada penelitian ini. Sedangkan yang dijadikan sampel penelitian ialah kelas VIII 1 sebagai kelas eksperimen dengan 26 peserta didik dan kelas VIII 2 sebagai kelas kontrol dengan 27 peserta didik. Sampel diambil dengan *purposive sampling*.

Lembar observasi dan angket keaktifan belajar peserta didik digunakan sebagai instrumen di penelitian ini. Lembar observasi berfungsi memantau keaktifan belajar peserta didik disaat proses pembelajaran sedang berjalan dengan mengisi lembar observasi. Sedangkan angket diberikan kepada peserta sesudah diberi perlakuan pada masing-masing kelas. Uji validitas instrumen dengan menggunakan indeks aiken. Dari uji validitas yang sudah dilaksanakan, didapatkan hasil validasi instrumen untuk lembar observasi keaktifan belajar peserta didik yaitu 0,93 dan untuk angket keaktifan belajar yaitu 0,95. Kedua hasil validasi instrumen tersebut dinyatakan valid dengan kategori kevalidan yaitu sangat valid. Data penelitian yang didapat kemudian dilakukan analisis statistik deksriptif dan statistik inferensial dengan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas kemudian dilakukan uji t melalui *Software Statistical Product And Service Solution (SPSS versi 25)*.

Tabel 1. Level Keaktifan Belajar Peserta Didik

Tingkat Keaktifan	Kategori Keaktifan
$\geq 80$	Amat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang

Sumber: Hidayatullah, (2018).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Keaktifan Belajar Peserta Didik yang diajar dengan menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media *Spin Wheel*

Tabel 2. Statistik Dekskriptif Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen (VIII 1)

Statistik	Nilai Statistik
Nilai Maksimum	92,00
Nilai Minimum	70,00
Rata-Rata	83,26
StandarDeviasi	6,31
Varian	39,88

Dari Tabel 2 bisa dilihat pada kelas eksperimen rata-rata keaktifan belajar peserta didik yaitu 83,26. Dari data tersebut bisa dilihat keaktifan belajar peserta didik yang diajar

dengan memakai model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* berada dikategori sangat baik dan menimbulkan peserta didik aktif saat proses pembelajaran.

Tabel 3. Kategori Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen (VIII 1)

Kriteria Penilaian	Kelas Eksperimen	Kategori
≥ 80	17	Amat baik
70-79	9	Baik
60-69	0	Cukup
50-59	0	Kurang

Tabel 3 menunjukkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik dalam kelas eksperimen didapatkan 17 peserta didik berada dikategori keaktifan amat baik dan 9 peserta didik berada dikategori baik.

### **Keaktifan Belajar Peserta Didik yang diajar Tanpa menggunakan Model Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan Media *Spin Wheel***

Tabel 4. Statistik Deskriptif Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol (VIII 2)

Statistik	Nilai Statistik
Nilai Maksimum	90,00
Nilai Minimum	52,00
Rata-Rata	71,33
StandarDeviasi	9,02
Varian	81,46

Berdasarkan Tabel 4 bisa dilihat rata-rata keaktifan belajar peserta didik kelas kontrol yaitu 71,33. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa keaktifan belajar peserta didik yang diajar tanpa memakai model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* termasuk dalam kategori baik.

Tabel 5. Kategori Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol (VIII 2)

Kriteria Penilaian	Kelas Kontrol	Kategori
≥ 80	4	Amat baik
70-79	9	Baik
60-69	13	Cukup
50-59	1	Kurang

Tabel 5 menampakkan bahwa tingkat keaktifan belajar peserta didik pada kelas kontrol mencapai sebanyak 4 peserta didik dikategori keaktifan amat baik, 9 peserta didik dikategori baik, 13 peserta didik dikategori cukup dan 1 peserta didik termasuk dikategori kurang.

**Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Berbantuan Media *Spin Wheel* terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik**

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Keaktifan Belajar

<i>Shapiro-Wilk</i>				
Kelas	Statistik	Df	Sign	Keterangan
Eksperimen	0,184	26	0,081	Terdistribusi
Kontrol	0,151	27	0,129	Normal

Kriteria pengujian normalitas ini dianalisis ditaraf signifikansi  $\alpha = 0,05$  sesuai syarat, jika nilai sign.  $\geq 0,05$ , maka bahan penelitian terdistribusi normal sedangkan apabila nilai sign.  $< 0,05$ , maka bahan penelitian tidak terdistribusi normal. Berdasar dari uji normalitas yang tampak di tabel 6 dengan memakai uji Shapiro-Wilk memperlihatkan temuan hasil keaktifan belajar peserta didik di kelas eksperimen terdistribusi normal sebab nilai sign  $> \alpha$ , yaitu  $0,0181 > 0,05$ . Begitu pun dengan hasil keaktifan belajar di kelas kontrol juga terdistribusi normal dengan sign  $0,129 > 0,05$ .

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas Keaktifan Belajar

Levene Statistic	Df1	Df2	Sign	Keterangan
1,545	1	51	0,220	Homogen

Kriteria pengambilan kesimpulan uji homogenitas yaitu data populasi dinyatakan homogen jika nilai sign  $> \alpha$ , dimana  $\alpha = 0,05$ . Sedangkan data populasi dinyatakan tidak homogen jika nilai sign  $< \alpha$ . Berdasarkan data hasil uji homogenitas di tabel 7 didapatkan nilai sign = 0,220, hal ini memperlihatkan bahwa nilai sign  $> \alpha$ , yakni  $0,220 > 0,05$  jadi data kedua kelas tersebut bersifat homogen.

Tabel 8. Hasil Uji Hipotesis Keaktifan Belajar

	Levene's Test For Equality Of Variances		t-test for Equality of Means		
	F	Sign	T	Df	Sign(2tailed)
Equal variances assumed	1,545	0,220	5,558	51	0,000
Equal variances non assumed			5,595	46,625	0,000

Tujuan uji hipotesis ialah untuk memverifikasi hipotesis penelitian yang diajukan, terlepas dari diterima atau ditolaknya hipotesis. Kategori ujinya adalah  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak jika sign  $> \alpha$  ( $\alpha = 0,05$ ) sebaliknya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima jika sign  $< \alpha$ . Berdasar dari uji hipotesis di tabel 8 dengan memakai analisis *independent sample t-test* didapatkan nilai sign (2-tailed) = 0,000 maka dari itu hipotesis penelitian ini bisa dinyatakan terbukti

sebab  $0,000 < 0,05$  hingga bisa diputuskan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan begitu, peserta didik yang diajar dengan memakai model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik.

Pengimplementasian model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* pada proses pembelajaran mendapat umpan balik positif dari peserta didik dan membuat proses pembelajaran menjadi aktif. Hal ini terlihat ketika peserta didik antusias dan tertarik ketika belajar. Peserta didik aktif merespon pertanyaan ataupun intruksi dari guru, berani bertanya, mengungkapkan pendapat dan hasil diskusi serta bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Pelaksanaan model *game based learning* berbantuan media *spin wheel* mewujudkan peserta didik berkontribusi aktif saat proses pembelajaran sampai menimbulkan korelasi antara pendidik dan peserta didik serta pembelajaran tidak hanya berpusat pada pendidik. Model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* mewujudkan peserta didik turut aktif ketika proses pembelajaran sebab pembelajaran dilakukan sambil bermain dan dalam permainan tersebut melibatkan peserta didik hingga peserta didik tidak hanya diam menerima penjelasan materi dari pendidik. Penerapan model pembelajaran yang dibantu dengan media pembelajaran akan menambah minat dan rasa antusias peserta didik saat pembelajaran. Salah satu media yang dipakai pada penelitian ini untuk membantu proses pembelajaran menjadi aktif yaitu media *spin wheel*. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran ini pada proses pembelajaran menjadikan peserta didik ikut terlibat dan aktif di dalam kelas.

Hal ini ditunjang oleh penelitian Dewi (2022) yang menjelaskan bahwa Model pembelajaran *game based learning* ialah model pembelajaran berlandaskan permainan menyenangkan dan menyertakan penggunaannya ke arah tertentu. Peserta didik perlu belajar, tetapi dengan gaya yang menyenangkan. Pada model pembelajaran ini peserta didik diikutsertakan secara langsung saat aktivitas permainan sampai peserta didik menjadi aktif saat proses pembelajaran. Dalam hal ini, Jannah (2023) mencatat bahwa model pembelajaran dengan menggunakan permainan dibuat untuk menyokong proses pembelajaran. Peserta didik belajar melalui pendekatan permainan dan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan aktif. Pada model pembelajaran ini peserta didik diharapkan agar mampu belajar tetapi dengan melalui pendekatan bermain. Tujuan belajar dengan pendekatan bermain adalah untuk bersenang-bersenang (Noviyanti, 2018). Hal serupa dijelaskan dalam penelitian Kusuma et al., (2022), bahwa model *game based learning* dapat difungsikan sebagai ajang pembelajaran guna mampu mengaktifkan peserta

didik dan bisa dijadikan sebagai solusi pembelajaran yang bisa menimbulkan keikutsertaan peserta didik dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang berjalan dilaksanakan dengan gaya permainan yang sudah disusun sepadan dengan materi yang hendak diajarkan. Pada model pembelajaran *game based learning* ini mampu mewujudkan peserta didik beranjak aktif, edukatif, dan kooperatif dalam berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah. Melalui model pembelajaran ini, peserta didik mau terdorong agar berpartisipasi aktif saat proses pembelajaran dan bisa mengerti substansi isi pelajaran serta bisa diterima dengan baik (Nur'Aini, 2018). Asmaka (2019) mengemukakan beberapa keunggulan model pembelajaran *game based learning* seperti kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi secara langsung selama pembelajaran, materi yang mudah dipahami, meningkatkan keaktifan dalam belajar, keceriaan dan kekompakan peserta didik.

Media pembelajaran bermanfaat bagi peserta didik agar tidak terjadi kesalahpahaman saat proses pembelajaran. Media pembelajaran ialah salah satu elemen penyokong terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pembelajaran dan sumber yang dapat memfasilitasi pembelajaran (Ningtias et al., 2021). Penelitian yang dilakukan oleh Fitriati & Fenny (2023) dengan menggunakan media *spin wheel*, hasil penelitiannya menjelaskan bahwa media *spin wheel* merupakan fasilitas pembelajaran yang bisa menimbulkan peserta didik berkontribusi aktif ketika proses pembelajaran. Pendidik menggunakan media ini untuk melibatkan peserta didik dalam menemukan berita yang didapatkannya yang diselengi dengan permainan. Dalam menerapkan media ini, peserta didik dilatih untuk belajar secara aktif melalui permainan di dalam kelas. Hal yang sama dijelaskan juga dalam penelitian Puteri & Mintohari (2022) bahwa media pembelajaran yang menarik berupa permainan memungkinkan peserta didik bisa berkontribusi aktif pada pembelajaran. Guna mewujudkan pembelajaran aktif dibutuhkan alat permainan yang mampu mengikutsertakan peserta didik, sehingga pembelajaran berlangsung lebih menggembarakan dengan menempa kerja sama antarpeserta didik. Menurut Huda (2020) mendefinisikan media *spin wheel* sebagai media pembelajaran yang mempunyai keunggulan yang menantang sehingga menstimulus peserta didik agar berpartisipasi dalam merespon pertanyaan ataupun menyelesaikan masalah. Penelitian oleh Hamdanah & Elya (2023) juga mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa pengimplementasian model pembelajaran dibantu dengan media *spin wheel* membantu dan mendukung saat proses pembelajaran, sebab dengan penggunaan media memudahkan untuk mengarahkan perhatian peserta didik saat proses pembelajaran. Kelebihan dari media pembelajaran *spin wheel* yaitu peserta didik bisa bertindak aktif dalam

belajar, dapat menumbuhkan perilaku kolaborasi dalam diri dan menempa peserta didik menelaah soal latihan.

Penelitian oleh Payon et al., (2021) mengungkapkan bahwa keaktifan belajar peserta didik bisa timbul jika ada unsur pendukungnya. Unsur belajar adalah peserta didik itu sendiri, pendidik, materi, tempat, tempo dan ruang. Peserta didik yang aktif akan terwujud jika pendidik membagikan kesempatan dan meningkatkan partisipasi peserta didik dengan meningkatkan pemahaman peserta didik. Oleh karena itu, esensial bagi pendidik guna menentukan model dan media pembelajaran yang menggembirakan dan bisa menyertakan semua peserta didik.

## KESIMPULAN

Keaktifan belajar peserta didik yang diajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo memperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 83,26 berada dikategori sangat baik. Sedangkan Keaktifan belajar peserta didik yang diajar tanpa dengan mengimplementasikan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo memperoleh nilai rata-rata keaktifan belajar peserta didik sebesar 71,33 pada kategori baik. Kemudian terdapat pengaruh model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Marioriwawo dengan nilai  $sign < \alpha = 0,000 < 0,05$  berarti bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Hal tersebut membuktikan dengan penggunaan model pembelajaran *game based learning* berbantuan media *spin wheel* berpengaruh secara signifikan terhadap keaktifan belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Matematika pada Materi Peluang Kelas VIII SMP Negeri 2 Balen. *Skripsi*. <https://repository.ikipgribojonegoro.ac.id/53/>
- Dewantara, J. A., & Heru, N. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234–241. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Dewi. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2(3), 279–282. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Fitriati, R., & Fenny. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Berbasis Media Spinning Wheels Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar. *Jurnal Profesi Keguruan*, 9(1), 54–63. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Hamdanah, S. U., & Elya. (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. <https://doi.org/10.46229/elia.v3i1.531>

- Hastjarjo, D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi Quasi-Experimental Design. *Jurnal Buletin Psikologi*, 27(2), 187–203. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hidayatullah. (2018). *Penelitian Tindakan Kelas*. Banten: LKP Sethia Budi.
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawaid Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155–174. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>
- Jannah, N. . (2023). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning (Baamboozle) dan Model Pembelajaran Blended Learning terhadap hasil Belajar Siswa pada Bidang Studi PAI (Kuasi Eksperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang). *Jurnal Qathruna* 10(1), 10(1), 57–71. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/7399>
- Kusuma, M. A., Djoko, D. K., Rima, H., & Indra, F. (2022). Alternatif Pembelajaran Aktif di Era Pandemi melalui Metode Pembelajaran Game Based Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p028>
- Ningtias, I. L. K., Andi, M., & Ahmad, A. (2021). Pengembangan Media Game Twister Materi Sistem Reproduksi Di SMA Islam Darussalam. *Jurnal Al-Ahya*, 3(1), 52–61. <https://doi.org/10.2452/al-ahya.v3i1.17654>
- Noviyanti, G. V. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 110–115. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%25p>
- Nur'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(3), 249–255. <https://doi.org/10.26740/jupe.v6n3.p%25p>
- Payon, F. F., Dyka, A., & Sasi, M. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10(7), 1514–1551.
- Solichah, M., Akhwani, Sri, H., & Syamsul, G. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80–92. <https://journal2.um.ac.id/index.php/wsd/>
- Sukardi, M. (2021). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Swapranata, A. N. ., Ristiani, & Japa. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal PGSD*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v4i2.7783>
- Tumanggor, A., Simarmata, E., & ... (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Word Square. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 475–481. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.573> P-ISSN
- Werang, B. R. (2015). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi.