

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar dapat dipahami sebagai proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan dan pengalaman, yang kemudian menghasilkan perubahan perilaku dan kemampuan bereaksi yang relatif permanen, melalui interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Pengertian belajar menurut Gagne dalam (Festiawan, 2020) mendefinisikan bahwa “ Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan, belajar merupakan peristiwa yang terjadi dalam kondisi-kondisi tertentu yg dapat diamati, diubah dan dikontrol ”. Wikel dalam (Festiawan, 2020) menambahkan Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan- perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, ketrampilan, dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas. Kimpley dalam (Festiawan, 2020) mendefinisikan belajar adalah suatu proses untuk mengubah performansi yang tidak terbatas pada ketrampilan, tetapi juga meliputi fungsi-fungsi seperti persepsi, emosi, proses berpikir, sehingga dapat menghasilkan perbaikan performansi.

Sementara itu Anunrrahman menyebutkan dalam (Parwati et al., 2023) ciri – ciri umum belajar dari kegiatan belajar, mencakup hal – hal berikut

1. Belajar terjadi karena didasari oleh kesengajaan
2. Belajar terjadi karena interaksi antara individu dan lingkungannya
3. Belajar ditandai dengan adanya perubahan, yang ditandai dengan adanya perubahan dari segi tingkah laku, afektif, kognitif, verbal, dan moral

Menurut Muhibbinsyah, dalam (Salsabila, 2020) terdapat tiga kelompok faktor yang mempengaruhi proses belajar peserta didik, yaitu:

1. Faktor internal, yakni segala sesuatu yang berasal dari dalam diri peserta didik, baik kondisi jasmani maupun rohani
2. Faktor eksternal, yaitu pengaruh yang datang dari luar diri peserta didik, termasuk lingkungan sekitarnya
3. Faktor pendekatan belajar, berupa cara atau upaya yang ditempuh peserta didik dalam belajar, meliputi strategi serta metode yang dipilih untuk mendukung kegiatan pembelajaran

Berdasarkan beberapa definisi belajar diatas dapat disimpulkan Belajar pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi aktif individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan relatif permanen dalam aspek pengetahuan, ketrampilan, sikap, maupun perilaku. Para ahli sepakat bahwa belajar bukan hanya sekadar perolehan informasi, tetapi juga melibatkan perubahan pada aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta moral. Perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman yang disengaja maupun tidak disengaja, berlangsung dalam kondisi tertentu yang dapat diamati, dan dipengaruhi oleh berbagai faktor internal, eksternal, serta pendekatan belajar yang digunakan oleh peserta didik.

### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting dalam proses pendidikan, karena menjadi ukuran sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Gagne dan Bloom menyatakan dalam (Yusrani Fitri1 et al., 2022) “ bahwa terdapat tiga dimensi hasil belajar yaitu dimensi kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Sejalan dengan itu (Lindaswari, 2020) Hasil belajar merupakan suatu perubahan dalam kemampuan ketrampilan, sikap, pemahaman, pengetahuan, serta apresiasi, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor melalui kegiatan belajar. Senada dengan itu (Dole et al., 2017) Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui pengalaman belajar, yang tercermin dalam nilai serta mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan kajian (Yandi et al., 2023 menunjukkan bahwa pemanfaatan sumber belajar, lingkungan sekolah, dan budaya sekolah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar. Selain itu, terdapat pula faktor lain seperti motivasi belajar,

kompetensi guru, komunikasi guru, disiplin belajar, pengelolaan kelas, iklim organisasi, dan manajemen diri yang juga turut memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa definisi hasil belajar dapat disimpulkan Hasil belajar merupakan ukuran penting dalam menilai keberhasilan pendidikan karena a mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Secara umum, hasil belajar meliputi tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang tampak dalam perubahan pengetahuan, ketrampilan, sikap, serta apresiasi peserta didik. Pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal dan internal, seperti pemanfaatan sumber belajar, lingkungan dan budaya sekolah, motivasi, kompetensi serta komunikasi guru, kedisiplinan, pengelolaan kelas, iklim organisasi, hingga manajemen diri siswa.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan kegiatan mengatur dan mengelola lingkungan secara optimal serta mengaitkannya dengan peserta didik agar tercipta proses belajar. (Musfirah & Maulana, 2025) menyebutkan Dalam proses pembelajaran, identifikasi dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang saling berkaitan dengan tujuan untuk mengenali serta mengelompokkan informasi maupun konsep.

(Asrori, n.d. 2013) Istilah pembelajaran digunakan sebagai padanan dari kata Instruction dalam bahasa Inggris. Makna Instruction lebih luas dibandingkan dengan pengajaran, sebab jika pengajaran hanya terbatas pada interaksi guru dan murid dalam ruang kelas formal, maka pembelajaran atau Instruction juga mencakup kegiatan belajar yang berlangsung tanpa kehadiran guru secara langsung. (Padangsidimpuan Afridapane, 2017) menyampaikan Sistem pembelajaran sendiri mencakup sejumlah komponen yang saling berhubungan, seperti guru, peserta didik, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi. Tanpa adanya interaksi antar komponen tersebut, pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik. Oleh karena a itu, setiap komponen harus bekerja

karena a itu, setiap komponen harus bekerja sama agar tercipta proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

(Pardede et al., 2025) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar pendidik dalam menciptakan kondisi belajar agar peserta didik memperoleh perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

(Khoiruddin, 2025) Menurut Khoiruddin (2025), unsur-unsur penting dalam pembelajaran meliputi:

1. Guru: fasilitator, pembimbing, dan evaluator.
2. Siswa: subjek utama yang aktif membangun pengetahuan.
3. Materi: isi yang dipelajari sesuai kurikulum.
4. Metode: cara sistematis menyampaikan dan membimbing proses belajar.
5. Media : sarana bantu agar pesan pembelajaran lebih mudah dipahami.
6. Evaluasi: proses mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang melibatkan guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi sebagai komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada interaksi di kelas formal, tetapi juga mencakup aktivitas belajar yang dapat berlangsung tanpa kehadiran guru secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai usaha sadar pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap secara optimal.

#### **2.1.4 Pengertian Mengajar**

Mengajar merupakan aktivitas yang dilakukan guru dalam menyampaikan pengetahuan, membimbing, serta mengarahkan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. (Nuraeni et al., 2025) mengajar bukan sekadar transfer ilmu, tetapi sebuah upaya strategis untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui pendekatan yang relevan dengan kebutuhan belajar.

Guru memiliki berbagai peran penting dalam kegiatan mengajar (Musoffa & Amelia, 2025) menegaskan bahwa guru berperan sebagai fasilitator yang

membantu siswa mengatasi kesulitan belajar, khususnya dalam membaca permulaan. (Musoffa & Amelia, 2025) menambahkan bahwa guru juga bertugas sebagai teladan etika dan moral, yang mendukung pembentukan karakter siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Mengajar merupakan proses strategis yang tidak hanya berfokus pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan ketrampilan berpikir kritis serta pembentukan karakter siswa. Peran guru sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus teladan moral sangat penting dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan penerapan pendekatan mengajar yang kreatif, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik.

#### **2.1.5 Pengertian Pengaruh**

Dalam konteks pendidikan, pengaruh dapat dipahami sebagai daya atau kekuatan yang menyebabkan perubahan sikap, pengetahuan, maupun perilaku seseorang setelah berinteraksi dengan faktor tertentu. (Renaldi, 2025) menjelaskan bahwa pengaruh merupakan dampak pengetahuan terhadap perilaku, misalnya dalam penelitian santri, pengetahuan tentang perbankan syariah berpengaruh langsung terhadap minat menabung mereka di bank syariah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh erat kaitannya dengan proses internalisasi pengetahuan yang kemudian mengubah tindakan seseorang.

(Laela Fitriiningrum Muningsar, 2025) pengaruh dalam pendidikan dapat diwujudkan melalui penerapan model pembelajaran tertentu. Misalnya, model Teams Games Tournament berbantuan media monopoli terbukti memengaruhi pemahaman konsep warisan siswa secara signifikan. Pandangan ini menekankan bahwa strategi dan metode pembelajaran yang tepat mampu memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar.

Selain itu, (Daulay et al., 2025) menyoroti pengaruh nilai budaya dalam layanan bimbingan konseling. Mereka berpendapat bahwa pengaruh sistem nilai lokal dapat meningkatkan kesejahteraan siswa jika diintegrasikan secara tepat ke dalam layanan pendidikan. Hal ini membuktikan bahwa pengaruh tidak hanya

datang dari aspek akademik, tetapi juga dari lingkungan sosial dan budaya. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan Pengaruh dalam pendidikan dapat dipahami sebagai kekuatan yang mampu mengubah sikap, pengetahuan, maupun perilaku peserta didik melalui berbagai faktor. Pengaruh ini dapat muncul dari internalisasi pengetahuan, penerapan model dan strategi pembelajaran, integrasi nilai budaya, hingga penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, pengaruh memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan, baik dari aspek akademik, sosial, maupun kultural

### **2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pendidik kepada peserta didik, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka dalam proses belajar. Menurut (Desi Minatanti Dwi Pratiwi et al., 2025) media pembelajaran berperan sebagai penghubung antara materi ajar dengan siswa agar konsep yang abstrak dapat dipahami lebih mudah. Demikian juga (Najah et al., 2025) menekankan bahwa media adalah sarana komunikasi dalam pembelajaran yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar lebih nyata.

#### **A. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Rahmawati & Andaryani (2025), media pembelajaran mampu:

1. Membuat pembelajaran lebih menarik.
2. Membantu siswa mengingat lebih lama.
3. Memotivasi keterlibatan aktif siswa.
4. Menyediakan pengalaman belajar yang bervariasi, baik secara visual, auditif, maupun kinestetik.

## B. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam pendidikan dapat dilihat dari beberapa fungsinya:

1. Meningkatkan motivasi belajar. Media menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat untuk belajar lebih giat (Maharani & Mukmin, 2025).
2. Mempermudah pemahaman konsep. Media konkret membantu siswa memahami materi abstrak, misalnya komik matematika (*Mathmic*) yang membuat operasi hitung lebih mudah dipahami (Fauziah & Afiani, 2025).
3. Memperjelas pesan. Media dapat mengurangi verbalisme sehingga pembelajaran lebih bermakna (Prasetyo, Aulia, & Muhdiyati, 2025).
4. Meningkatkan efektivitas evaluasi. Media interaktif memungkinkan siswa berlatih dan memperoleh umpan balik langsung (Fakhriyah & Prakoso, 2025).

## C. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Maulida & Andaryani (2025) menambahkan bahwa media papan pintar tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga membantu guru melakukan diferensiasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Jenis-jenis Media Pembelajaran Media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis:

1. Media digital: aplikasi interaktif, *Bamboozle*, *Kahoot*, multimedia berbasis komputer (Maharani & Mukmin, 2025; Fakhriyah & Prakoso, 2025).
2. Media manipulatif/ konkret: alat peraga nyata, puzzle, kartu permainan, papan pintar (Shalsabilla, Ayu, & Martati, 2025).
3. Media permainan (game-based learning): permainan edukatif berbasis fisik atau digital yang menekankan keterlibatan aktif siswa (Putra & Nirwana, 2025).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka, dapat disimpulkan Media pembelajaran merupakan sarana penting yang digunakan untuk menyampaikan materi, merangsang minat, perhatian, dan keterlibatan aktif siswa, serta mempermudah pemahaman konsep. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, baik visual, audio, audiovisual, digital, manipulatif, maupun berbasis permainan, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya tujuan pendidikan secara optimal.

### 2.1.7 Pengertian Media Spinner

Media Spinner merupakan media pembelajaran visual yang berbentuk roda dengan berbagai segmen yang berisi informasi atau pertanyaan. Media ini dapat diputar untuk menentukan topik pembahasan atau pertanyaan yang akan dijawab siswa. Kelebihan media Spinner antara lain: mudah dibuat dan digunakan, dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, dan dapat disesuaikan dengan berbagai materi pembelajaran (Mistiyani, 2025). Secara konseptual, spinner merupakan alat pembelajaran berbentuk roda yang dapat diputar, dilengkapi dengan berbagai segmen berisi materi pembelajaran, pertanyaan, atau aktivitas yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar. Media spinner adalah sebuah media putar yang dapat membantu meningkatkan minat belajar siswa. Sejalan dengan itu (Rasyid, 2023) mengatakan Media spinner adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran yang terbagi menjadi beberapa juring dengan warna berbeda. Pada setiap juring terdapat amplop yang disiapkan peneliti sesuai dengan warna masing-masing.

Menurut Gusdiana dalam (Rasyid, 2023) Media spinner dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan nyata, sehingga proses belajar menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. (Ardiana & Himmawan, 2023) menjelaskan Secara umum, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk merangsang motivasi serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang bermakna.

(Kusumaningrum et al., 2024) membuktikan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran spinner secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang tercermin dari Partisipasi aktif semua siswa dalam proses pembelajaran, Peningkatan motivasi dan antusiasme belajar, Interaksi sosial yang lebih baik antar siswa.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan dapat disimpulkan Media spinner merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara interaktif. Media ini membantu siswa memahami materi secara konkret, meningkatkan partisipasi, motivasi, dan

interaksi sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna

### **A. Langkah-langkah Media Spinner**

Media spinner dalam penelitian ini dibuat dengan konsep empat kotak warna yang masing-masing berisi pertanyaan terkait materi pembelajaran. Setiap warna merepresentasikan satu kelompok diskusi. Siswa yang spinner-nya berhenti pada warna tertentu akan bergabung dengan kelompok sesuai warna dan mendiskusikan pertanyaan yang ada di dalamnya. Adapun langkah-langkah pembuatan sebagai berikut

1. Siapkan bahan berupa karton tebal atau papan tripleks tipis sebagai alas spinner.
2. Bentuk media menjadi lingkaran dengan diameter  $\pm 25\text{--}30$  cm.
3. Bagi lingkaran menjadi 4 segmen berwarna (merah, biru, hijau, kuning).
4. Tulis pertanyaan singkat pada setiap segmen sesuai indikator materi Bab VIII “Membangun Masyarakat yang Beradab.”
5. Pasang penunjuk (arrow) di tengah lingkaran menggunakan paku payung atau pin agar dapat berputar bebas.
6. Hiasi spinner dengan warna kontras agar mudah dikenali siswa dan lebih menarik.

Dalam penggunaan media spinner, siswa akan bergiliran memutarnya, lalu jarum akan berhenti pada salah satu warna. Warna yang ditunjuk menentukan kelompok diskusi yang harus diikuti siswa. Setelah masuk kelompok sesuai warna, siswa bersama anggota kelompoknya mendiskusikan pertanyaan yang ada, kemudian mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Pertanyaan yang digunakan dalam spinner dirancang berdasarkan empat warna, yaitu merah, biru, hijau, dan kuning. Warna merah berisi pertanyaan tentang sopan santun, misalnya “Mengapa kita harus menghormati guru dan teman?” serta “Sebutkan contoh sopan santun di sekolah.” Warna biru memuat pertanyaan mengenai disiplin, seperti “Apa manfaat datang tepat waktu ke sekolah?” dan “Bagaimana cara menjaga disiplin saat belajar?” Warna hijau berisi pertanyaan tentang tanggung jawab, antara lain

“Sebutkan contoh tanggung jawab siswa di sekolah” dan “Mengapa tugas harus diselesaikan tepat waktu?” Sementara itu, warna kuning memuat pertanyaan mengenai kerja sama dan menghargai perbedaan, misalnya “Bagaimana cara menunjukkan kerja sama di kelompok belajar?” serta “Mengapa penting menghargai pendapat teman yang berbeda?” Dengan desain seperti ini, spinner menjadi sederhana, mudah dibuat, serta tetap relevan dengan tujuan penelitian yang dilakukan.

### **B. Kelebihan Media Spinner**

(Prasetyo et al., 2022) menjelaskan kelebihan media spinner

1. Menarik perhatian siswa: Desain visual dan cara kerja spinner membuat siswa lebih fokus pada pembelajaran
2. Meningkatkan aktivitas siswa: Siswa menjadi lebih aktif dalam menjawab pertanyaan dan berdiskusi
3. Mempermudah variasi materi dan metode: Spinner memungkinkan guru memberikan materi secara acak sehingga pembelajaran tidak monoton
4. Fleksibilitas penggunaan: Dapat diterapkan di berbagai mata pelajaran dan jenjang pendidikan

### **C. Kekurangan Media Spinner**

Meski efektif, spinner juga memiliki beberapa keterbatasan (Herwin, 2020)

1. Kesulitan logistik: Penggunaan spinner fisik memerlukan ruang dan manajemen yang baik
2. Kesesuaian materi: Tidak semua materi cocok untuk disajikan melalui spinner
3. Waktu persiapan: Membuat dan menyiapkan spinner membutuhkan waktu tambahan

### 2.1.8 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang digunakan ialah mata pelajaran IPAS kelas IV mengikuti buku paket dari SDN Sei Mencirim 104229 adapun BAB yang diambil ialah BAB VIII membangun masyarakat yang beradab, adapun materinya sebagai berikut

#### A. Membangun Masyarakat yang beradab

Manusia memiliki sifat dan karakter yang berbeda-beda. Namun kita hidup berdampingan. Seperti bersama keluarga, warga sekolah dan masyarakat. Agar hidup rukun perlu adanya alat yang mempersatukan, yaitu peraturan. Apakah peraturan itu sama di semua tempat? Siapa yang membuat peraturan? Apa yang terjadi jika tidak ada peraturan? Masyarakat yang beradab adalah kelompok orang yang hidup bersama dengan sopan santun, saling menghormati, dan mengikuti aturan yang baik. Seperti keluarga besar yang rukun dan damai.



**Gambar 2.1.8 Contoh Masyarakat Yang Beradab**

**Sumber: [freepik.com/topntp23](https://www.freepik.com/topntp23)**

#### B. Aku Menjadi Lebih Tertib

Adanya peraturan diharapkan dapat mengatur tingkah laku manusia. Ada peraturan yang berlaku hanya di wilayah tertentu, ada juga berlaku secara menyeluruh bagi semua warga negara. Peraturan yang ada dibuat dengan mengikuti perkembangan zaman. Oleh karena itu, dari masa ke masa peraturan akan terus bertambah dan disesuaikan dengan kebutuhan manusia. Ada peraturan yang tertulis ada pula peraturan yang tidak tertulis



**Gambar 2.1.8 Peraturan Tertulis Dan Tidak Tertulis**

**Sumber : [freepik.com/topntp26](http://freepik.com/topntp26)**

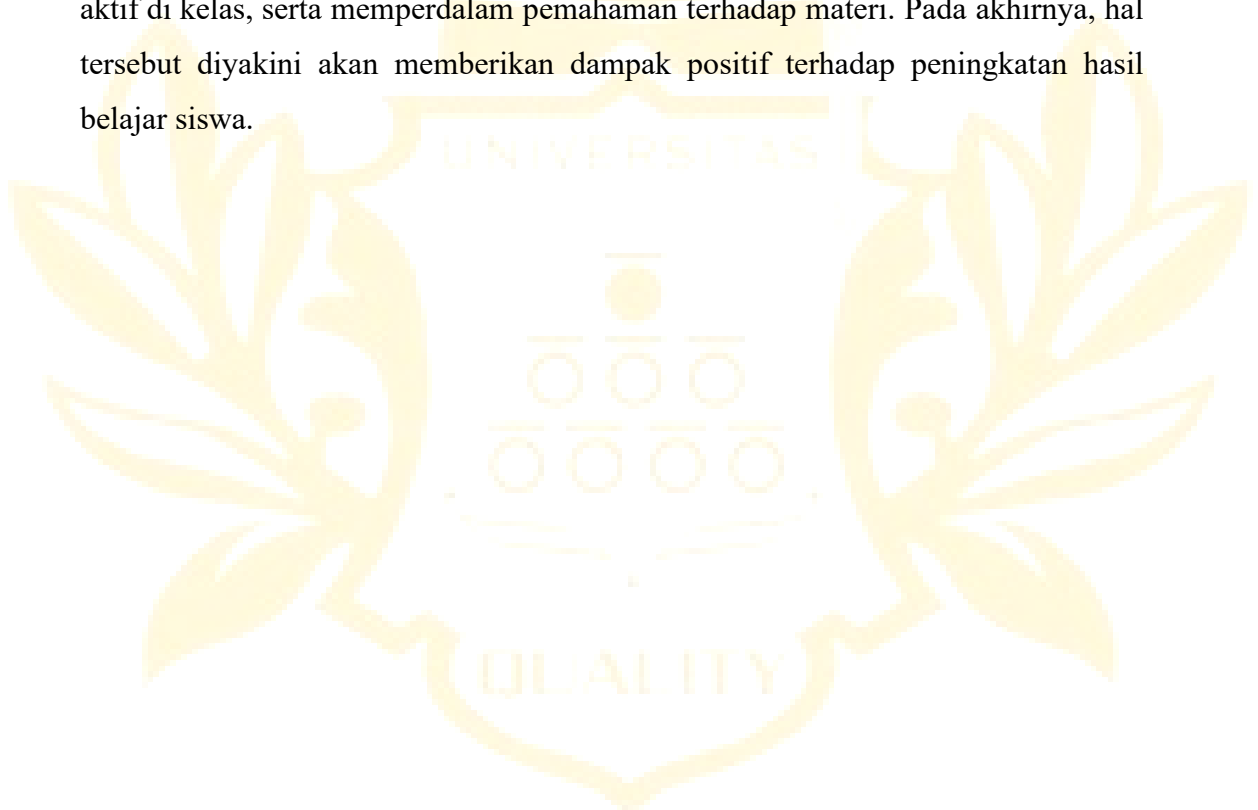
Peraturan ada yang tertulis dan ada juga yang tidak tertulis. Semuanya bertujuan untuk menciptakan situasi yang tertib sehingga kita semua dapat hidup berdampingan secara damai. Di rumah ada peraturan yang harus dipatuhi oleh seluruh anggota keluarga begitu juga disekolah Peraturan tertulis artinya peraturan dengan sanksi yang memaksa. Biasanya peraturan ini dibuat oleh negara atau pengelola pemerintah. Dan peraturan tidak tertulis adalah peraturan yang dibuat oleh manusia yang sesuai dengan adat istiadat.

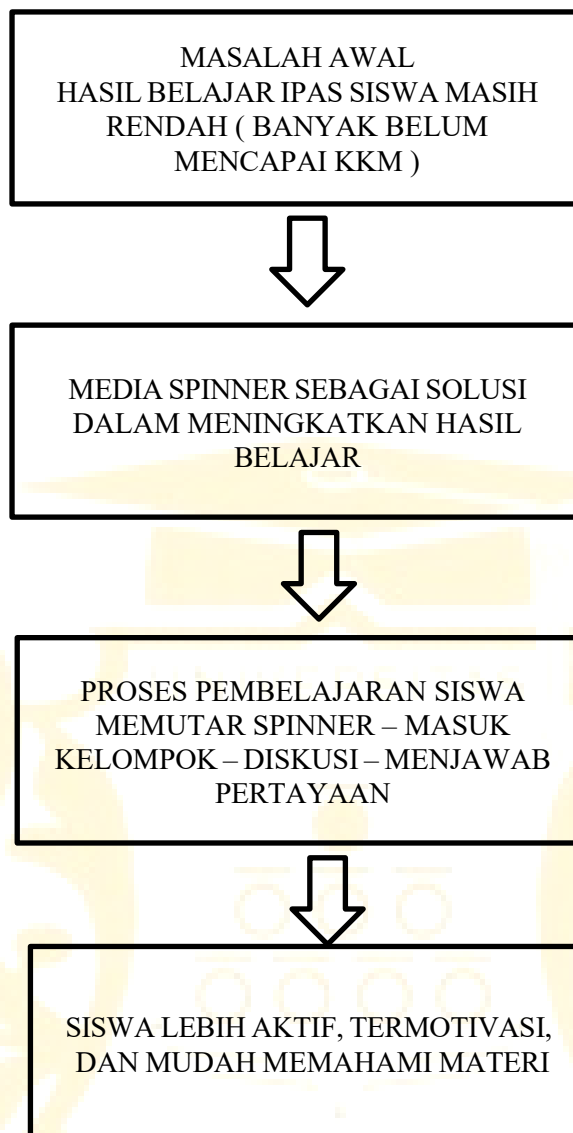
## **2.2 Kerangka Berpikir**

Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan observasi awal, siswa kelas IV SDN 104229 Sei Mencirim masih mengalami kesulitan dalam memahami materi IPAS, khususnya Bab VIII "*Membangun Masyarakat yang Beradab*". Kesulitan tersebut tercermin dari rendahnya minat belajar, kurangnya keterlibatan aktif dalam diskusi, serta pencapaian hasil belajar yang belum optimal.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media *spinner*, yakni media berbentuk roda putar yang memuat pertanyaan, instruksi, atau aktivitas pembelajaran. Sebagai bentuk permainan edukatif, media ini dapat mendorong motivasi, meningkatkan keterlibatan, serta menjaga konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, penggunaan media *spinner* dalam pembelajaran IPAS diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa, meningkatkan partisipasi aktif di kelas, serta memperdalam pemahaman terhadap materi. Pada akhirnya, hal tersebut diyakini akan memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.





**Diagram 2.2 Kerangka Berpikir**

## **2.3 Definisi Operasional**

### **1. Media Spinner**

Media spinner merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu menjembatani guru dan siswa dalam menyampaikan materi secara interaktif. Media ini membantu siswa memahami materi secara konkret, meningkatkan partisipasi, motivasi, dan interaksi sosial, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan bermakna.

### **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan ukuran penting dalam menilai keberhasilan pendidikan karena ia mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai. Secara umum, hasil belajar meliputi tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor yang tampak dalam perubahan pengetahuan, ketrampilan, sikap, serta apresiasi peserta didik. Pencapaian hasil belajar tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran itu sendiri, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal dan internal, seperti pemanfaatan sumber belajar, lingkungan dan budaya sekolah, motivasi, kompetensi serta komunikasi guru, kedisiplinan, pengelolaan kelas, iklim organisasi, hingga manajemen diri siswa.

### **3. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang melibatkan guru, siswa, materi, metode, media, dan evaluasi sebagai komponen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada interaksi di kelas formal, tetapi juga mencakup aktivitas belajar yang dapat berlangsung tanpa kehadiran guru secara langsung. Dengan demikian, pembelajaran berfungsi sebagai usaha sadar pendidik untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengalami perubahan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap secara optimal.

### **4. Mata Pelajaran IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep sains dengan ilmu sosial. Fokus materi dalam penelitian ini adalah “Membangun masyarakat yang beradab ”

pada Bab VIII, yang menekankan pentingnya perilaku tertib dalam kehidupan sehari-hari.

#### **2.4 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan tentang hubungan dua variabel atau lebih. Sebagian jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan uraian, peneliti merumuskan hipotesis dalam Penelitian ini adalah Terdapat Pengaruh Media Spinner Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas Iv Sdn 104229 Sei Mencirim T. P 2025/2026.

