



EDUTECH

Jurnal Teknologi Pendidikan

Journal homepage <https://ejournal.upi.edu/index.php/edutech>



Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Spinner* Dalam Model *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V SD Negeri Teluk Tamiang Kotabaru

Nurul Kamariah, Susanti Sufyadi, dan Mastur
Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia
E-mail: susanti.sufyadi@ulm.ac.id

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>English proficiency at elementary school level is important as a basis for global communication that must be introduced early on. However, the limitations of educators in mastering materials, media and learning models as well as facility constraints in the form of unstable internet networks, become obstacles in learning activities. This study was conducted with the aim of developing Smart Spinner media in the TGT model and explaining its impact on improving student learning outcomes in English subjects in grade V of SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru. This study uses an R&D approach with 4D model stages, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. The analysis process is carried out qualitatively and quantitatively. Data collection is carried out through observation techniques, interviews, distributing questionnaires, and conducting tests. The findings of this study resulted in material feasibility of 90%, media aspects of 98.67%, learning aspects of 92.73%, and field trials of 83.33%. The average student score increased from the initial test of 53.88, formative test of 54.44 and summative test of 62.78. Meanwhile, student engagement reached 99.44%, group collaboration 98.33%, and group formative test scores 85.5. Learning implementation also increased from 72% to 92%. These results indicate that the Smart Spinner media in the TGT model has a positive impact on</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 23 April 2025</i> <i>First Revised 1 Mei 2025</i> <i>Accepted 12 Mei 2025</i> <i>First Available online 01 Juni 2025</i> <i>Publication Date 01 Juni 2025</i></p> <hr/> <p>Keyword: <i>Learning Media, Smart Spinner, TGT Model, Results, English</i></p>

improving student learning outcomes, engagement, and collaboration. Although improving learning outcomes still requires additional strategies to be more optimal, the media in this model can be used as an alternative learning in elementary schools to facilitate the delivery of material to students.

ABSTRAK

Penguasaan Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar penting sebagai dasar komunikasi global yang harus dikenalkan sejak dini. Namun, keterbatasan pendidik dalam penguasaan materi, media dan model pembelajaran serta kendala fasilitas berupa jaringan internet yang tidak stabil, menjadi hambatan dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media *Smart Spinner* dalam model TGT dan menjelaskan dampaknya dalam peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru. Penelitian ini memakai pendekatan R&D dengan tahapan model 4D, yakni *Define, Design, Develop, serta Disseminate*. Proses analisis dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilaksanakan melalui teknik observasi, wawancara, penyebaran angket, serta pelaksanaan tes. Temuan penelitian ini menghasilkan kelayakan materi sebesar 90%, aspek media 98,67%, aspek pembelajaran 92,73%, dan uji coba lapangan 83,33%. Rata-rata nilai siswa meningkat dari tes awal 53,88, tes formatif 54,44 dan tes sumatif 62,78. Adapun keterlibatan siswa mencapai 99,44%, kolaborasi kelompok 98,33%, dan nilai tes formatif berkelompok 85,5. Keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat dari 72% menjadi 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *Smart Spinner* dalam model TGT berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar, keterlibatan, dan kolaborasi siswa. Meskipun peningkatan hasil belajar masih memerlukan strategi tambahan agar lebih optimal, media dalam model ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah dasar untuk memudahkan penyampaian materi kepada siswa.

1. PENDAHULUAN

Program Kompetisi Kampus Merdeka (PKKM) adalah salah satu bentuk pelaksanaan kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) oleh Kemendikbud Ristek. PKKM bertujuan mengembangkan kompetensi mahasiswa melalui Proyek Desa Binaan di Desa Teluk Tamiang, Kecamatan Pulau Laut Tanjung Selayar, Kabupaten Kotabaru. Program ini berlangsung dari 25 Agustus hingga 30 November 2024, yang melibatkan 10 mahasiswa, diantaranya 3 mahasiswa Teknologi Pendidikan untuk menjalankan proyek Desa Binaan. Implementasi MBKM ini mendorong terciptanya proses pengajaran di Universitas yang lebih mandiri dan adaptif (Qiptiah, 2023). Melalui kebijakan ini, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman nyata yang dapat meningkatkan keterampilan kerja dan kemampuan beradaptasi di dunia industri dan masyarakat. Pandangan ini sejalan dengan pernyataan (Sufyadi, 2022) yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah membekali siswa dengan kemampuan yang akan membantu mereka untuk berkontribusi di dalam masyarakat.

Fokus pelaksanaan PKKM MBKM ini bagi mahasiswa Teknologi Pendidikan adalah pada sektor pendidikan. Penulis terlibat langsung dalam mendampingi pembelajaran Bahasa Inggris di SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru, khususnya di kelas V dengan berkolaborasi bersama wali kelas. Selama pendampingan, penulis menemukan beberapa kendala dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada September 2024, ditemukan antara lain: Pertama, Siswa menganggap mata pelajaran Bahasa Inggris cukup sulit, karena baru mempelajari beberapa pertemuan bersama wali kelas setelah penerapan Kurikulum Merdeka. Kedua: Siswa kurang tertarik pada pembelajaran Bahasa Inggris karena minimnya media ajar dan dominasi metode ceramah, sementara mereka menyukai pembelajaran berbasis permainan. Ketiga: Siswa belum terbiasa dengan kosakata Bahasa Inggris, sehingga kesulitan dalam menjawab pertanyaan dan menyebabkan hasil belajar mereka rendah. Hal ini terlihat dari data hasil latihan harian, di mana terdapat 11 dari 18 siswa yang belum mampu melengkapi kalimat berkaitan dengan kosakata Bahasa Inggris dengan benar, sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Keempat: Munculnya kendala sosial dalam pembelajaran kolaboratif, yakni siswa cenderung enggan bekerja dalam kelompok yang anggotanya terdiri dari campuran laki-laki dan perempuan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pendidik menunjukkan bahwa mereka juga menghadapi kendala dalam menguasai materi Bahasa Inggris, karena bukan merupakan bidang keahlian utama mereka. Selain itu, penggunaan media dan model pembelajaran masih sangat minim di sekolah tersebut. Terbatasnya fasilitas, seperti sering terputusnya koneksi internet akibat listrik padam, turut menghambat pemanfaatan media pembelajaran digital secara optimal. Jika kondisi ini terus berlanjut, dikhawatirkan akan menghambat pencapaian hasil belajar siswa dan keberhasilan tujuan pembelajaran Bahasa Inggris.

Menurut (Ragin et al., 2022) pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar penting karena merupakan bahasa komunikasi global yang harus dipelajari sedari dini untuk membangun kosakata yang kuat. Adapun, pembelajaran Bahasa Inggris sangat relevan diajarkan di Desa Teluk Tamiang, Kotabaru yang merupakan destinasi wisata pantai dan sering dikunjungi turis. Atas dasar tersebut, pendidik perlu memanfaatkan media, model dan strategi pembelajaran yang efektif guna meningkatkan antusiasme siswa saat mengikuti pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar mereka.

Salah satu pendekatan yang menyenangkan adalah model *Team Games Tournament* (TGT) dengan lima komponen utama, yaitu Pertama: Presentasi di kelas oleh pendidik, Kedua: Pembentukan tim, Ketiga: *Games* (diskusi kelompok), Keempat: Turnamen,

Kelima: Penghargaan Tim. Seperti diungkapkan oleh (Sugiata, 2018), TGT mengutamakan kolaborasi siswa dalam kelompok melalui permainan yang kompetitif serta menyenangkan. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk menerapkan model TGT dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Model TGT akan lebih efektif jika didukung media pembelajaran yang menarik. Menurut (Sari & Manuaba, 2022), media pembelajaran yang inovatif mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Penulis memilih *Smart Spinner*, sebuah media pembelajaran fisik yang interaktif dan berbasis permainan. Siswa dapat memutar *spinner* untuk mendapatkan tantangan, menjawab soal, dan berpartisipasi dalam turnamen. Pemilihan media ini didasarkan pada pengalaman sebelumnya, di mana siswa menunjukkan ketertarikan terhadap permainan *spin wheel* yang digunakan saat penentuan urutan presentasi tugas. Oleh sebab itu, penulis tertarik mengadaptasi konsep tersebut ke dalam bentuk media fisik untuk memfasilitasi pembelajaran dan membantu siswa melatih kosakata Bahasa Inggris melalui cara yang menyenangkan serta membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah.

Berdasarkan penelitian (Suciati, 2020), penerapan *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media *spinner* teruji meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil ini diperkuat oleh (Lesmana et al., 2024), ia membuktikan media pembelajaran roda *spinner* mampu meningkatkan antusiasme, minat, motivasi, keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan, berdiskusi, berkompetisi, dan memperdalam pemahaman materi. (Rahmawati et al., 2024) juga membuktikan bahwa pembelajaran berbasis *games spinner* berpengaruh terhadap penguasaan kosakata Bahasa Inggris. Selain itu, (Wulandari et al., 2021) dan (Qorina et al., 2025) mengungkapkan integrasi media *spinner* dalam model TGT teruji mampu meningkatkan kerjasama dan memperbaiki prestasi akademik siswa. Maka dari itu, penulis tertarik mengembangkan *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Inggris siswa kelas V di SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru.

2. METODE

Jenis penelitian yang diterapkan adalah *Research and Development* yang berarti “penelitian dan pengembangan”. Menurut (Sugiyono, 2012) dalam (Ratumbuysang et al., 2023) R&D merupakan pendekatan untuk menciptakan dan mengevaluasi produk guna melihat seberapa efektif suatu produk. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif, yang akan dianalisis secara statistik deskriptif. Menurut (Setiawan et al., 2020) data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari penjelasan verbal mengenai proses pengembangan sedangkan data kuantitatif adalah data berupa penilaian kelayakan terkait produk yang dikembangkan. Adapun model pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini dikenal sebagai 4D atau biasa disebut dengan *Four-D*. Menurut (Christanti & Santosa, 2020: 288) 4D merupakan model pengembangan perangkat pembelajaran dengan rangkaian atau langkah, yang terdiri dari *define* (definisi), *design* (desain), *development* (pengembangan), serta *disseminate* (penyebaran). Langkah pertama adalah definisi atau analisis kebutuhan, kemudian desain, yang meliputi perancangan media dan model pembelajaran. Langkah ketiga adalah pengembangan, dengan pengujian media atau penilaian kelayakannya, dan keempat penyebaran, yaitu pelaksanaan tujuan yang sesungguhnya. (Thiagarajan, 1974) dalam (Ratumbuysang et al., 2023).

Populasi penelitian ini yaitu semua siswa kelas V SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru yang berjumlah 35 orang. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, berupa

pemilihan sampel berdasarkan alasan atau kriteria spesifik. Sebanyak 18 siswa dari kelas V B ditetapkan sebagai sampel karena dinilai lebih tertib dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dibandingkan dengan kelas lainnya, sehingga proses penelitian dapat berjalan lebih lancar. Selain itu, peneliti juga memiliki pengalaman mendampingi pembelajaran Bahasa Inggris di kelas tersebut dengan berkolaborasi bersama pendidik, yang memudahkan dalam memperoleh data yang relevan.

Penelitian ini menerapkan empat metode pengumpulan data, yakni observasi, wawancara, angket, serta tes. Untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran yang baik dan faktor lainnya yang memengaruhi hasil belajar siswa digunakan observasi. Sementara itu, untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam terkait pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Bahasa Inggris, digunakan wawancara. Adapun angket validasi ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran digunakan untuk mengetahui kelayakan media *Smart Spinner* dalam model *Teams Games Tournament (TGT)* yang dikembangkan peneliti. Kemudian angket respon siswa dalam uji coba lapangan adalah guna mengetahui tanggapan siswa terkait penggunaan media dalam model pembelajaran tersebut. Tes bertujuan untuk menilai hasil belajar siswa. Jenis tes yang digunakan meliputi soal pilihan ganda, isian, dan tes lisan. Berikut tahapan menganalisis data yang dilakukan peneliti.

1. Analisis Data Uji Kelayakan Materi, Media, dan Pembelajaran

Analisis ini diperoleh dari validator ahli yaitu, satu orang dosen Teknologi Pendidikan menjadi ahli media, satu guru Bahasa Inggris menjadi ahli materi, serta satu guru wali kelas V sebagai ahli pembelajaran. Lembar angket yang digunakan untuk validasi ahli mengadopsi skala *Likert* dengan 5 pilihan jawaban. Berikut adalah tabel pedoman penskoran angket.

Tabel 1. Pedoman Penskoran Angket

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Kurang Setuju (KS)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

Rekap hasil pengisian angket validasi ahli menggunakan rumus sebagai berikut. Sumber: (Arikunto, 2003) dalam (Hawari & Rahmania, 2024).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase tingkat kelayakan
 $\sum x$ = Total skor yang diberikan oleh validator
 $\sum xi$ = Total skor maksimum yang dapat dicapai
 100% = Nilai konstanta persentase

Setelah memperoleh nilai hasil persentase, maka nilai tersebut diklasifikasikan berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan interpretasinya. Berikut ini adalah tabel interpretasi yang digunakan. Sumber: Arikunto dalam (Ratumbuysang et al., 2023).

Tabel 2. Persentase Skor Kelayakan

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

2. Analisis Data Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran dan Observasi Faktor Lain yang Memengaruhi Hasil Belajar Siswa

Instrumen observasi menggunakan skala *Likert* dengan lima pilihan jawaban. Di bawah ini disajikan tabel pedoman untuk pemberian skor pada angket.

Tabel 3. Pedoman Penskoran Angket Observasi

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Baik (KB)
2	Kurang Baik (KB)
1	Tidak Baik (TB)

Data hasil observasi menggunakan rumus berikut. Sumber: (Wahyuni & Lestari, 2023).

$$P = \frac{\text{Jumlah skor hasil observasi}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

Untuk menentukan keberhasilan data, skor diberi keterangan sesuai dengan kriteria berikut. Sumber: (Miranti & Sanoto, 2023).

Tabel 4. Persentase Skor Kelayakan Observasi

Persentase	Kriteria
>80%	Sangat Baik
>60% - 80%	Baik
>41% - 60%	Cukup Baik
>21% - 40%	Kurang Baik
≤ 21%	Tidak Baik

3. Analisis Data Respon Siswa

Penilaian dilakukan dengan skala Guttman. Respon “ya” diberikan skor satu, sedangkan respon “tidak” diberikan skor nol. Tabel berikut menunjukkan pedoman penilaian angket dengan skala Guttman. Sumber: (Riduwan, 2022).

Tabel 5. Penilaian Skala Guttman

Respon	Pertanyaan Positif	Pertanyaan Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	0

Kemudian nilai dari respon siswa dihitung menggunakan rumus berikut. Sumber: (Riduwan, 2022).

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah jawaban "ya" responden}}{\text{Jumlah seluruh jawaban responden}} \times 100\%$$

Untuk menentukan total keseluruhan dari persentase respon siswa, maka dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P_{\text{total}} = \frac{\text{Jumlah total jawaban "ya"}}{\text{Jumlah pertanyaan} \times \text{Jumlah responden}} \times 100\%$$

Selanjutnya setelah memperoleh total keseluruhan dari persentase respon siswa, maka nilai tersebut diberi keterangan kriteria sesuai dengan interpretasi berikut. Sumber: Arikunto dalam (Ratumbusang et al., 2023).

Tabel 6. Persentase Skor Kelayakan

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
<21%	Sangat Tidak Layak

4. Analisis Data Hasil Belajar Siswa

Penilaian terhadap peningkatan hasil belajar dilakukan melalui tes awal, tes formatif, dan tes sumatif, dengan perhitungan menggunakan rata-rata dari setiap jenis tes tersebut. Berikut ini adalah rumus menghitung rata-rata. Sumber: (Sukenti, 2014).

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan: \bar{x} = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = Total keseluruhan nilai siswa dalam kelas

n = Total siswa

Setelah mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan hasil belajar siswa, nilai tersebut diberi keterangan sesuai dengan tingkat penguasaan kompetensi dan kualifikasi siswa berikut. Sumber: (Latumahina & Unwakoly, 2020).

Tabel 7. Tingkat Penguasaan Kompetensi dan Kualifikasi Siswa

Tingkat Penguasaan Kompetensi	Kualifikasi
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup
<40	Kurang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Spinner* dalam Model *Team Games Tournament (TGT)* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru.

Hasil penelitian pengembangan ini mencakup produk media pembelajaran *smart spinner* dalam model TGT yang digunakan pada mata pelajaran Bahasa Inggris dengan topik "*How much is it?*" di Kelas V B SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru. Dengan model 4D yang menghasilkan data berikut.

1) Pendefinisian (*Define*)

Hasil dalam tahap pendefinisian (*define*), peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, siswa, pendidik, materi, dan merumuskan tujuan pembelajaran di SD Negeri Teluk Tamiang. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan pembelajaran telah mengadopsi kurikulum merdeka sejak 2023 dan siswa SD Negeri Teluk Tamiang diwajibkan belajar mata pelajaran Bahasa Inggris. Namun, siswa menganggap mata pelajaran bahasa inggris cukup sulit, dengan kemampuan kosakata yang masih rendah dan kurangnya antusiasme saat pendidik menggunakan metode ceramah saja. Observasi juga menunjukkan bahwa siswa lebih tertarik pada media dan model pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, mereka senang bergerak, bermain dan memperagakan sesuatu secara langsung. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan fokus pada materi "*How Much Is It?*", dengan tujuan pembelajaran yaitu, siswa mampu melengkapi kalimat yang berkaitan dengan makanan, minuman, benda dan harga dalam bahasa Inggris dengan benar.

2) Perencanaan (*Design*)

Hasil dalam tahap perencanaan (*design*) ini, peneliti menyusun materi pembelajaran, memilih media, merancang teknik bermain, memilih format atau bentuk penyajian dan membuat desain awal media pembelajaran. Materi pembelajaran yang dipilih dan dikembangkan oleh peneliti adalah materi "*How Much Is It?*". Kemudian materi tersebut disusun dan dijadikan soal untuk mengasah kemampuan siswa dalam menyimak, membaca dan menulis menggunakan bahasa inggris. Dalam pemilihan media, peneliti memilih *smart spinner* dengan format yang menarik menggunakan delapan bagian berwarna dengan masing-masing memuat tulisan berbeda. Selain itu, peneliti menyertakan soal dengan tingkat kesulitan bervariasi, yang disimpan dalam amplop

berwarna untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran. Untuk teknik bermain, peneliti merancang sesuai model *Team Games Tournament* (TGT) yang digunakan, yaitu presentasi kelas, pembentukan tim, *games* (diskusi kelompok), turnamen (bermain *smart spinner*), dan penghargaan tim. Untuk desain awal media pembelajaran dimulai persiapan sebagai berikut.

- a. Memilih warna yang menarik perhatian siswa.
- b. Mendesain lingkaran dan bagian *spinner* menggunakan aplikasi Canva.
- c. Mendesain soal-soal dengan tingkat kesulitan berbeda, sesuai gambar dan tulisan mengenai topik "*How Much Is It?*" untuk disimpan dalam amplop berwarna.

3) Pengembangan (*Development*)

Hasil pada tahap pengembangan (*development*) ini melalui tahap produksi dari menyiapkan alat, bahan dan komponen-komponen pendukung yang dimuat ke dalam media pembelajaran. Dalam tahap ini, dihasilkan produk media pembelajaran *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tentang topik "*How Much Is It?*".



Gambar 1. Hasil Media Pembelajaran *Smart Spinner*

Adapun untuk mengetahui tingkat validasi media tersebut, peneliti melaksanakan validasi ahli dan uji coba pengembangan produk berdasarkan tabel kriteria kelayakan menurut Arikunto dalam (Ratumbuysang et al., 2023) dengan hasil sebagai berikut.

Tabel 8. Penilaian Ahli dan Uji Coba Pengembangan

No	Tahapan	Nilai	Kriteria
1	Validasi Ahli Materi	90%	Sangat Layak
2	Validasi Ahli Media	98,6%	Sangat Layak
3	Validasi Ahli Pembelajaran	92,73%	Sangat Layak
4	Uji Coba Lapangan	83,33%	Sangat Layak

Validasi ahli materi menilai kelayakan isi dan penyampaian materi, validasi ahli media menilai kegunaan, ketahanan, dan aspek fisik media, serta validasi ahli pembelajaran menilai kesesuaian kurikulum, kebermanfaatan media, dan kemudahan penggunaan media. Uji coba lapangan menunjukkan respon positif siswa terhadap kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kejelasan tampilan media. Berdasarkan penilaian ahli dan uji coba pengembangan tersebut, media *Smart Spinner* terbukti memenuhi kriteria kelayakan dan efektif diterapkan pada pembelajaran Bahasa Inggris dalam model *Team Games Tournament* (TGT).

4) Penyebaran (*Disseminate*)

Media pembelajaran *Smart Spinner* yang telah melalui proses pengembangan kemudian disebarakan kepada guru serta siswa kelas V B SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru. Tujuan dari penyebaran ini untuk menilai peningkatan hasil belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor lain yang memengaruhi pencapaian tersebut.

Tabel 9. Hasil Tes Belajar Siswa

Tes	Nilai Rata-rata	Kriteria
Tes Awal (Individu)	53,88	Cukup
Tes Formatif (Berkeompok)	85,5	Sangat Baik
Tes Formatif (Individu)	54,44	Cukup
Tes Sumatif (Individu)	62,78	Baik

Nilai rata-rata hasil tes belajar siswa pada tabel 9 menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh dalam mendorong terjadinya kerja sama antar siswa dalam kelompok dan cukup memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, meskipun demikian, dibutuhkan strategi tambahan untuk lebih memaksimalkan peningkatan hasil belajar siswa secara individu.

Tabel 10. Hasil Observasi Faktor Lain yang Memengaruhi Hasil Belajar Siswa

Aspek Observasi	Nilai Rata-rata Observasi	Kriteria
Keterlibatan siswa	99,44%	Sangat Baik
Kolaborasi dalam kelompok	98,33%	Sangat Baik
Pemahaman instruksi	100%	Sangat Baik
Pemahaman materi	72,22%	Baik
Ketepatan penggunaan media	100%	Sangat Baik
Hasil Observasi	93.33%	Sangat Baik

Hasil rata-rata observasi pada tabel 10, menunjukkan kriteria sangat baik secara keseluruhan. Tetapi, meskipun hasil observasi ini telah tercapai dengan sangat baik, hal ini belum sepenuhnya berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa secara individu. Berdasarkan data pada tabel 9, menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa pada tes formatif masih berada dalam kriteria cukup, yaitu sebesar 54,44, dan mengalami peningkatan menjadi 62,78 pada tes sumatif, yang termasuk kriteria baik. Temuan ini mengindikasikan bahwa, meskipun siswa terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran dan

menunjukkan kolaborasi yang baik saat dilakukannya observasi, tetapi penguasaan materi secara mendalam oleh masing-masing individu masih perlu ditingkatkan.

2. Dampak Pemanfaatan *Smart Spinner* dalam Model *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris tentang topik "*How Much Is It?*" di kelas V SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru.

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui dampak pemanfaatan media *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa, peneliti menganalisis hasil tes belajar siswa yang terdiri dari tes awal, tes formatif, dan tes sumatif pada tabel 9. Hasil tes awal menunjukkan nilai rata-rata siswa sebesar 53,88 dengan kriteria cukup. Kemudian pada tahap penilaian formatif pada sesi *games* (kelompok), nilai rata-rata siswa mencapai 85,5, yang menunjukkan bahwa mereka dapat berkolaborasi dengan baik dalam kelompok saat mengerjakan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD). Kolaborasi dan diskusi yang berlangsung selama sesi ini menunjukkan nilai dengan kriteria hasil yang sangat baik. Sebaliknya, saat memasuki sesi turnamen (bermain *spinner*) dengan menjawab soal secara individu, rata-rata nilai siswa menurun menjadi 54,44. Hasil ini mengindikasikan bahwa pemahaman individu masih perlu diperkuat, karena tanpa bantuan teman dalam kelompok, banyak siswa yang tidak dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Oleh sebab itu, pendidik perlu memberikan pendampingan lebih lanjut dan merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat agar pemahaman siswa secara mandiri dapat berkembang dengan lebih baik. Walaupun peningkatan nilai dari tes awal hingga penilaian formatif individu tergolong kecil, secara keseluruhan terdapat perkembangan dalam hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tes sumatif yang mencapai 62,78, yang masuk dalam kriteria baik. Adapun, ketuntasan belajar siswa juga mengalami perubahan. Pada tes awal, terdapat 7 dari 18 siswa yang masuk kualifikasi "kurang" atau belum mampu melengkapi kalimat berkaitan dengan kosakata Bahasa Inggris dengan benar. Sementara itu, pada tes sumatif, terjadi pergeseran menjadi 4 dari 18 siswa dengan kualifikasi "kurang".

Oleh sebab itu, penggunaan media *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti memberikan dampak terhadap peningkatan hasil belajar siswa, baik dari segi rata-rata nilai maupun ketuntasan belajar, walaupun peningkatannya tidak signifikan. Tetapi dalam penelitian ini, temuan terhadap hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran meningkat sangat baik.

Tabel 11. Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Aspek Observasi	Nilai Rata-rata Observasi	Kriteria
Observasi Sebelum Menggunakan Media <i>Smart Spinner</i> dan Model TGT	72%	Baik
Observasi Setelah Menggunakan Media <i>Smart Spinner</i> dan Model TGT	92%	Sangat Baik

Hasil observasi ini menunjukkan sebelum penggunaan *Smart Spinner* dalam *Team Games Tournament* (TGT), rata-ratanya adalah 72% dengan kriteria baik. Pendidik telah melakukan pembukaan dan mengaitkan materi dengan pengalaman siswa, namun belum menyampaikan manfaat pembelajaran dan belum melakukan refleksi. Selain itu, penggunaan buku tanpa media dan model pembelajaran menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa. Siswa juga terlihat kesulitan dalam memahami materi. Tetapi, setelah

penggunaan *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT), hasil observasi meningkat menjadi 92% dengan kriteria sangat baik. Siswa terlihat lebih antusias, terlibat aktif, dan memahami materi dengan baik. Selain itu, pendidik juga melaksanakan pembelajaran secara lengkap mulai dari pendahuluan hingga penutup termasuk menyampaikan manfaat dan melakukan refleksi dalam pembelajaran.

Adapun, peningkatan hasil observasi ini menunjukkan bahwa penerapan *Smart Spinner* dalam *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan peneliti memberikan dampak positif terhadap jalannya pembelajaran di kelas V B SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Pernyataan ini sejalan dengan temuan observasi terkait faktor-faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa pada tabel 10, yaitu faktor keterlibatan, kolaborasi, pemahaman instruksi dan materi serta ketepatan penggunaan media dengan kriteria sangat baik.

Dengan demikian, pemanfaatan *Smart Spinner* dalam Model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan keterlibatan aktif dan kolaborasi antar siswa. Di samping itu, media dalam model ini juga menunjukkan hasil yang cukup baik dalam mendukung peningkatan hasil belajar, meskipun masih diperlukan strategi lanjutan untuk memperkuat pemahaman siswa secara individu.

Pembahasan

Dari hasil penelitian menggunakan model pengembangan 4D, kelayakan media pembelajaran *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) terbukti melalui beberapa aspek penilaian. Hasil validasi dari ahli materi yang menilai kelayakan isi dan penyampaian materi menunjukkan tingkat validitas sebesar 90%, yang termasuk kriteria "sangat layak", serta mengindikasikan materi dalam media pembelajaran *Smart Spinner* telah selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Selanjutnya, validasi dari ahli media yang menilai aspek kegunaan, ketahanan, dan fisik media menghasilkan skor validitas sebesar 98,67%, dengan kriteria "sangat layak". Hasil ini memperkuat bahwa media tersebut telah sesuai dengan fungsinya sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif. Penilaian dari ahli pembelajaran juga menunjukkan validitas sebesar 92,73%, mencakup kesesuaian dengan kurikulum, kebermanfaatan media, serta kemudahan penggunaan media. Sehingga media *Smart Spinner* layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris, khususnya pada materi "*How Much Is It?*", serta mudah diterapkan di kelas. Hasil penelitian tersebut sejalan dengan (Hawari & Rahmania, 2024) yang menunjukkan bahwa media *spinner* termasuk dalam kriteria "sangat layak" diterapkan saat pembelajaran. Selain itu, uji coba lapangan memperlihatkan bahwa media ini memperoleh tanggapan yang baik dari siswa dengan persentase total 83,33%, yang juga dikriteriakan "sangat layak". Siswa merasa senang dan tertarik menggunakan *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

Selain mengukur kelayakan media, dalam tahap 4D ini peneliti juga mengukur hasil belajar siswa dan faktor lain yang memengaruhi hasil belajar tersebut. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui serangkaian tes, dimulai dari tes awal yang menunjukkan nilai rata-rata siswa kelas V B adalah 53,88 dengan kriteria "cukup". Selanjutnya, pada salah satu tahapan dalam model *Team Games Tournament* (TGT), yaitu sesi *games* yang dilaksanakan secara berkelompok, nilai rata-rata siswa meningkat signifikan menjadi 85,5, yang tergolong dalam kriteria "sangat baik". Namun, ketika dilakukan tes formatif secara individu pada sesi turnamen, rata-rata nilai siswa menurun dibandingkan dengan

sesi *games*, yakni sebesar 54,44. Hal tersebut menunjukkan bahwasanya pemahaman siswa secara individu masih perlu diperkuat, dan pendampingan dari pendidik menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Walaupun peningkatan nilai dari tes awal hingga penilaian formatif individu tergolong kecil, secara keseluruhan terdapat perkembangan dalam hasil belajar. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata sumatif yang mencapai 62.78, yang masuk dalam kriteria baik.

Dalam penelitian ini, meskipun peningkatan hasil belajar individu belum menunjukkan peningkatan yang signifikan, terdapat faktor-faktor lain yang turut mempengaruhi hasil belajar siswa, yang terungkap melalui hasil observasi selama proses pembelajaran. Beberapa indikator yang diamati antara lain keterlibatan siswa sebesar 99,44%, kolaborasi dalam kelompok sebesar 98,33%, pemahaman instruksi mencapai 100%, pemahaman materi sebesar 72,22%, dan ketepatan penggunaan media sebesar 100%. Hasil ini mengindikasikan bahwa siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif sepanjang kegiatan pembelajaran. Mereka tampak senang karena dapat berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta belajar sambil bermain melalui media *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT). Temuan selaras dengan hasil penelitian (Lesmana et al., 2024) yang mengungkapkan bahwa media roda *spinner* mampu meningkatkan antusias, minat, motivasi serta keaktifan siswa dalam menjawab soal, berdiskusi, berkompetisi dan memperdalam pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Penelitian (Fitria & Nurlaela, 2023) juga menyatakan bahwa model *Team Games Tournament* (TGT) mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran karena mudah diimplementasikan dan mampu meningkatkan keaktifan siswa. Sejalan dengan penelitian (Wulandari et al., 2021) pembelajaran menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT) diyakini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam aktivitas, kolaborasi tim selama pembelajaran serta memperbaiki hasil belajar siswa. Meskipun hasil observasi ini belum sepenuhnya berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar siswa secara individu, tetapi peningkatan pada aspek keterlibatan dan kolaborasi siswa sangat baik. Pernyataan ini sejalan dengan hasil observasi dan wawancara sebelum dan sesudah penggunaan media *Smart Spinner*, yang menunjukkan peningkatan kualitas proses pembelajaran. Capaian nilai rata-rata siswa pada sesi *games* secara berkelompok yang mencapai 85,5 dan tergolong “Sangat Baik” juga menjadi bukti bahwa kolaborasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran menunjukkan peningkatan yang positif.

Adapun berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) juga menunjukkan tingkat keberhasilan. Sebelum penggunaan media dan model tersebut, hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran menunjukkan persentase 72% dengan kriteria “baik”. Setelah penggunaan, persentase naik 92% dengan kriteria “sangat baik”, yang menunjukkan bahwa penggunaan media *smart spinner* dan model *Team Games Tournament* (TGT) dapat dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran. Peningkatan ini diperkuat oleh hasil tes dan observasi faktor lain yang memengaruhi hasil belajar siswa, yang mengindikasikan bahwa *smart spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan hasil belajar, keterlibatan siswa, memperkuat kerja sama dalam kelompok, memudahkan pemahaman terhadap instruksi, serta membantu siswa menguasai materi pelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Qorina et al., 2025) yang menunjukkan penggunaan media roda putar dalam model *Team Games Tournament* (TGT) menyebabkan kemajuan dalam pencapaian belajar siswa. Selain itu dalam penelitian (Kurniawati et al., 2020) melalui meta-analisis yang dilakukan menunjukkan adanya pengaruh positif dari penerapan model TGT berbasis roda putar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian, hasil wawancara dengan siswa dan pendidik di SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru juga memperkuat bukti bahwa penggunaan media *smart spinner* dan model *Team Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang baik. Siswa menyatakan merasa senang, bersemangat, dan lebih mudah memahami materi ketika menggunakan media tersebut. Pendidik juga menyampaikan bahwa media ini membantu dalam penyampaian materi Bahasa Inggris, sekaligus mampu meningkatkan hasil belajar siswa, keterlibatan aktif dan kolaborasi. Pernyataan ini diperkuat oleh penelitian (Dalimunthe et al., 2024) yang mengungkap bahwa media roda putar mampu meningkatkan keaktifan belajar karena memberi manfaat bagi siswa untuk terlibat langsung, merangsang imajinasi akademik, menghindari kebosanan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, pengalaman belajar yang berbeda melalui media ini juga memperkaya proses pendidikan. Begitu pun dalam penelitian (Wulandari et al., 2021) yang menyatakan bahwa *Team Games Tournament* (TGT) terbukti mampu meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa sekolah dasar dan meningkatkan hasil belajar mereka.

Dalam penelitian ini, meskipun terjadi peningkatan pada faktor keterlibatan, kolaborasi, serta hasil belajar kelompok, peningkatan nilai individu belum menunjukkan hasil yang signifikan. Temuan ini berbeda dengan hasil penelitian (Suciati, 2020) yang menunjukkan penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) berbantu media visual menyebabkan kemajuan yang signifikan dalam pencapaian belajar siswa. Dalam penelitian tersebut, penggunaan media dalam model pembelajaran dilakukan sebanyak dua kali guna melihat peningkatan signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta melakukan proses perencanaan, perbaikan, dan refleksi pembelajaran bersama pendidik sebelum melakukan tes sumatif. Adapun strategi tersebut belum diterapkan dalam penelitian ini, media *smart spinner* dan model *Team Games Tournament* (TGT) hanya diterapkan satu kali pertemuan tanpa refleksi pembelajaran, oleh sebab itu hal ini mengindikasikan bahwa selain memilih dan mengembangkan media dalam model pembelajaran yang tepat, penggunaannya perlu diterapkan secara berkelanjutan dengan melakukan perencanaan matang, proses perbaikan dan refleksi pembelajaran bersama pendidik sebelum pelaksanaan tes sumatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

4. SIMPULAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) di SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru dinyatakan valid dan sangat layak diterapkan saat kegiatan pembelajaran Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Kelas V B SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru. Adapun kelayakan tersebut dinilai oleh ahli materi, media, dan pembelajaran serta respon siswa terhadap media dalam model pembelajaran.
2. Dampak pemanfaatan *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan di kelas V SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru dapat disimpulkan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai dari tes awal hingga penilaian formatif individu. Walaupun peningkatan tersebut tergolong rendah, secara keseluruhan terdapat perkembangan dalam hasil belajar. Ini

dapat dilihat dari hasil rata-rata tes sumatif yang mencapai 62,78 dengan kriteria baik. Adapun, ketuntasan belajar siswa juga mengalami perubahan. Pada tes awal dari 18 siswa, sebanyak 7 siswa masuk kualifikasi “kurang”. Sementara itu, pada tes sumatif, terjadi pergeseran menjadi 4 siswa saja dengan kualifikasi “kurang”. Adapun media *Smart Spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) juga berdampak sangat baik terhadap peningkatan keterlibatan dan kolaborasi siswa, dibuktikan melalui nilai rata-rata tinggi pada sesi *games* kelompok serta hasil observasi yang menunjukkan peningkatan signifikan terhadap faktor-faktor lain yang memengaruhi proses belajar. Namun demikian, meskipun keterlibatan dan kolaborasi siswa meningkat secara signifikan, hal tersebut belum berbanding lurus dengan peningkatan hasil belajar secara individu. Hal ini menunjukkan bahwa keterlibatan dan kolaborasi yang tinggi belum sepenuhnya mampu mendorong peningkatan hasil belajar secara individu tanpa adanya strategi pembelajaran yang mendalam. Selain itu, berdasarkan observasi keterlaksanaan pembelajaran, penggunaan media dalam model ini juga menunjukkan efektivitas yang sangat baik dalam pembelajaran, dengan peningkatan pelaksanaan pembelajaran dari 72% menjadi 92%.

Oleh karena, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *smart spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) layak digunakan dalam pembelajaran dan berdampak positif terhadap keterlibatan aktif, kolaborasi siswa serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V B di SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru. Namun, untuk mencapai peningkatan hasil belajar individu yang lebih signifikan, diperlukan strategi tambahan melalui penerapan media dalam model ini secara berkelanjutan dengan perencanaan yang matang, disertai perbaikan dan refleksi bersama pendidik sebelum pelaksanaan tes sumatif.

Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dengan observasi, wawancara, angket dan tes, pengembangan media *smart spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) di kelas V SD Negeri Teluk Tamiang, Kotabaru dapat dimanfaatkan dengan baik. Namun, penulisan laporan penelitian ini belum sepenuhnya sempurna, sehingga peneliti memberikan saran berikut.

1. Bagi pengembang dan peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran *smart spinner* dalam model *Team Games Tournament* (TGT) dengan variasi yang lebih beragam dan inovasi yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa akan terus meningkat. Uji coba media secara individual, kelompok kecil, hingga kelompok besar sangat diperlukan guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai tingkat kelayakan media. Selain itu, strategi tambahan melalui penerapan media dalam model pembelajaran secara berkelanjutan dengan perencanaan yang matang, disertai perbaikan dan refleksi bersama pendidik sebelum pelaksanaan tes sumatif juga dapat menjadi fokus untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang belum mengalami perubahan secara signifikan.
2. Bagi sekolah, diharapkan bisa mempertahankan penerapan media dalam model pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, sekolah juga diharapkan dapat menyelenggarakan pelatihan kepada pendidik mengenai pengembangan media dan penerapan model pembelajaran yang sesuai untuk setiap mata pelajaran.

5. PERNYATAAN PENULIS

Penulis menyatakan bahwasanya tidak terdapat konflik kepentingan terkait penerbitan artikel ini. Penulis menegaskan bahwa naskah artikel ini bebas dari plagiarisme.

6. REFERENSI

- Arikunto, S. (2003). *Prosedur Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara. Table.
- Christanti, E., & Santosa, A. B. (n.d.). *Pengembangan perangkat pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) dengan menggunakan game "clebo (clever board)" pada xi tei mata pelajaran penerapan rangkaian elektronika di smkn 1 driyorejo gresik*.
- Dalimunthe, S. R., Lubis, R., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media roda putar pelangi terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran pkn di kelas iii min 7 kota medan. *Jurnal ilmiah pendidikan kebudayaan dan agama*, 2(4), 60–71.
- Fitria, A., & Nurlaela, E. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Tgt Berbantuan Media Group Card Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 1004–1018.
- Hawari, F. A., & Rahmania, N. (2024). Pengembangan Permainan Edukasi Papan Spinner untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar Islam Darul Falah Pandanarum Baron Nganjuk. *Mentari: Journal of Islamic Primary School*, 2(4), 242–255.
- Kurniawati, D., Taufiq, M., & Kasiyun, S. (2020). Meta-Analysis of Teams Games Tournament Learning Model with Spinning Wheel Media-Based on Local Wisdom Toward Students' Learning Outcomes. *Journal of Education Research and Evaluation*, 4(3), 296–302.
- Latumahina, S., & Unwakoly, S. (2020). Penerapan LKS eksperimen pada konsep asam dan basa terhadap hasil belajar siswa SMP NEGERI 1 MASOHI Kabupaten Maluku Tengah. *Molucca Journal of Chemistry Education (MJoCE)*, 10(2), 124–129.
- Lesmana, H., Djunaidi, D., & Firdaus, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran roda spinner pada pembelajaran ipas di kelas IV SD Negeri 33 Palembang. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7161–7167.
- Miranti, I. S., & Sanoto, H. (2023). Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV Sd Negeri Pulutan 02 Salatiga. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 2637–2646.
- Qiptiah, M. (2023). *Penerapan Kurikulum Merdeka dan MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka) dalam kondisi pendidikan Indonesia saat ini*.
- Qorina, N., Fakhriyah, F., & Masfuah, S. (2025). Pengembangan Media Roda Putar Pada Penerapan Model Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 39–51.
- Ragin, G., Magdalena, I., & Puspita, D. R. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Powerpoint dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8792–8799.
- Rahmawati, D., Maisah, S., Nurjaman, I., & Nuaary, M. G. (2024). Pengaruh pembelajaran berbasis game spinner terhadap penguasaan kosakata bahasa inggris pada siswa tk islam bani usman manunggal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(4), 408–415.

- Ratumbuysang, M. F. N. G., Salim, A., Mastur, M., & Raudah, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran tangga pintar untuk meningkatkan kemampuan berhitung pada mata pelajaran matematika sekolah dasar. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 161–171.
- Riduwan, M. B. A. (2022). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*.
- Sari, N. K. R. A., & Manuaba, I. B. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Spinner Word Berbasis Kontekstual Pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar No. 9 Benoa Kabupaten Badung. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(2), 310–315.
- Setiawan, A., Mansur, H., & Mastur, M. (2020). Pengembangan E-Learning Academiana Berbasis Moodle untuk Mata Kuliah Komunikasi Pendidikan. *J-INSTECH*, 1(1), 13–19.
- Suciati, A. A. O. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Berbantuan Media Visual Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas IIIC SD Tunas Harapan Jaya Denpasar. *Widya Accarya*, 11(2), 216–230.
- Sufyadi, S. (2022). Memaknai Merdeka Belajar. *J-INSTECH*, 3(1), 10–17.
- Sugiata, I. W. (2018). Penerapan model pembelajaran team game tournament (tgt) untuk meningkatkan hasil belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78–87.
- Sugiyono, M. (2012). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi. *Bandung: Alfabeta*.
- Sukenti, M. (n.d.). *Pengembangan media kalkulator ajaib materi perkalian pada siswa kelas III Mi Al-Azhaar bandung tulungagung*.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Wahyuni, Y. T., & Lestari, S. (2023). Peningkatan hasil belajar tematik dengan model team game tournament melalui wordwall pada siswa kelas iv sd negeri 1 girirejo: peningkatan hasil belajar tematik dengan model team game tournament melalui wordwall pada siswa kelas iv sd negeri 1 girirejo. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 4(4), 353–369.
- Wulandari, C. A., Rahmaniati, R., & Kartini, N. H. (2021). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Dan Hasil Belajar Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament: Improving Collaboration Skills and Learning Outcomes Using Teams Games Tournament Learning Models. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(1), 1–11.