

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SPINNING WHELL TERHADAP PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI IPS SMA NEGERI 3 PAYAKUMBUH

Indri Novalia¹, Destel Meri¹, Yuhasnil³, Dedi Asmara⁴
STKIP Yayasan Abdi Pendidikan Payakumbuh^{1,2,3,4}
indrinovalia2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya kemampuan berpikir kreatif siswa ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan penggunaan media dalam pembelajaran yang menjadikan siswa pasif ketika pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI IPS SMA Negeri 3 Payakumbuh. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan rancangan Nonequivalent Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Payakumbuh yang mempunyai 4 kelas. Sampel penelitian ini berjumlah 2 kelas yaitu XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol. Data yang diambil dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS kedua kelas sampel. Data dianalisis dengan uji kemiripan dua rata-rata (uji t), dengan terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas. Berdasarkan uji analisis data dengan tingkat kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$), maka thitung = 6,08 dan ttabel 1,68. Karena thitung > ttabel berarti H₀ ditolak dan H₁ diterima. Terlihat dari hasil uji hipotesis nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,59 sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 70,69 dengan demikian terdapat pengaruh penggunaan media roda putar terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pada pembelajaran sejarah kelas XI. IPS SMA Negeri 3 Payakumbuh.

Kata kunci: Berpikir kreatif, Media Pembelajaran, Pelajaran Sejarah

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of creative thinking skills of students when the teaching and learning process is in progress. This is caused by the lack of varied methods and use of media in learning which makes students passive when learning so that it has an impact on student learning outcomes. Based on this background, this study aims to determine the effect of using spinning wheel media on students' creative thinking abilities in history learning class XI Social Studies SMA Negeri 3 Payakumbuh. This research is an experimental research with Nonequivalent Control Group Design. The population of this research is students of class XI Social Studies SMA Negeri 3 Payakumbuh which has 4 classes. The sample of this study were 2 classes, namely XI IPS 2 as the experimental class and XI IPS 1 class as the control class. The data taken in this study are the social studies learning outcomes of the two sample classes. The data were analyzed with the similarity test of two averages (t-test), by first carrying out the normality test and homogeneity test. Based on the data analysis test with a confidence level of 95% ($\alpha = 0.05$), then $t_{count} = 6.08$ and $t_{table} 1.68$. Because $t_{count} > t_{table}$ means H₀ is rejected and H₁ is accepted. It can be seen from the results of the hypothesis test that the average

value of the experimental class was 81.59 while the average control class was 70.69, thus there was an effect of using spinning wheel media on students' creative thinking skills in history learning class XI Social Sciences SMA Negeri 3 Payakumbuh.

Keywords: Creative Thinking, Learning Media, History Lessons

PENDAHULUAN

Sebagai sarana pendidikan, pelajaran sejarah termasuk pengajaran normatif, karena tujuan dan sasarannya lebih ditujukan pada segi-segi normatif yaitu segi nilai dan makna yang sesuai dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Alvian, 2007). Melalui pelajaran sejarah siswa diharapkan mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kreatif dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapat digunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosial budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jatidiri bangsa ditengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Pembelajaran sejarah memerlukan suatu media yang tepat supaya meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Pembelajaran Sejarah sering diidentikkan dengan pembelajaran yang bersifat hafalan, tekstual dan terbatas pada aspek kognitif tingkat rendah. Anggapan ini bukan tanpa alasan, pada kenyataannya pembelajaran yang dilakukan memang cenderung pada ketiga hal tersebut. Peran guru sejarah sangat penting dalam mengarahkan peserta didik untuk memahami sejarah dan mengambil nilai-nilai positif dari peristiwa sejarah. Peran guru yang strategis ini dapat dilihat dari bagaimana seorang guru mampu menjadi peletak dasar pemahaman terhadap berbagai ide dan gagasan dalam berbagai bidang ilmu. Lebih jauh lagi guru merupakan ujung tombak pembentuk generasi penerus bangsa dimasa yang akan datang, dalam perspektif ini guru mempunyai peran langsung dalam menentukan keberlanjutan suatu bangsa di masa yang akan datang melalui pembelajaran yang disampaikan (Susanto, 2014). Selain itu, perubahan kurikulum juga menjadi tantangan yang harus dihadapi oleh guru sejarah terutama dalam memahami kondisi pembelajaran dan merumuskan alternatif dalam mengajarkannya (Nurul Fauziah, 2020).

Penggunaan media yang kurang bervariasi dalam menyampaikan materi- materi pembelajaran sejarah menjadikan siswa hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh gurunya, dan dapat menghambat kreativitas yang ada dalam diri siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Winayarti (2009) yang mengatakan bahwa selama ini pendidikan sejarah diidentikkan sebagai pembelajaran yang membosankan di kelas. Baik strategi, metode, maupun teknik pembelajaran lebih banyak bertumpu pada pendekatan berbasis guru yang monoton, dan meminimalkan peserta didik. Guru diposisikan sebagai satu-satunya dan pokok sumber informasi, peserta didik tertinggal sebagai objek penderita manakala guru sebagai segala sumber dan pengelola informasi hanya mengajar dengan metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional. Sehingga pembelajaran sejarah disamping membosankan, juga hanya menjadi wahana pengembangan keterampilan berfikir tingkat rendah tidak memberi peluang kemampuan berinkuiri maupun memecahkan masalah. Kondisi seperti ini tidak dapat menjembatani tercapainya tujuan

pembelajaran sejarah, yakni membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, menumbuhkan apresiasi siswa terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia dimasa lampau.

Hal tersebut mengindikasikan bahwa tujuan pembelajaran sejarah tidak terbatas pada pengetahuan dan sikap, namun mencakup keterampilan berpikir yang sangat menunjang dalam pengambilan keputusan dan pemecahan masalah sehingga keterampilan berpikir menjadi salah satu aspek dari tujuan pendidikan sejarah. Keterampilan berpikir merupakan sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah taraf tinggi. Pembelajaran yang kurang melibatkan siswa secara aktif dapat menghambat keterampilan berpikir (Nasution, 2006).

Salah satu keterampilan berpikir yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sejarah adalah keterampilan berpikir kreatif. Berpikir kreatif menggunakan proses berpikir untuk mengembangkan atau menemukan ide atau hasil yang orisinal, estetis, konstruktif yang berhubungan dengan pandangan konsep, dan aspek berpikir intuitif dan rasional (Arnyana, 2007). Keterampilan berpikir kreatif harus ditanamkan pada siswa, agar siswa nantinya mempunyai kreativitas dalam menangkap, menyimpan dan mengolah pengetahuan yang siswa dapatkan dalam pembelajaran sejarah yang diberikan di sekolah. Dimana pada akhirnya siswa akan mempunyai pengalaman yang sangat berguna dalam belajar sejarah.

Berdasarkan hasil observasi peneliti dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI IPS SMA Negeri 3 Payakumbuh, peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu selama ini siswa cenderung pasif dalam proses belajar mengajar misalnya pada saat guru mengajukan pertanyaan kepada siswa, siswa cenderung mengalihkan diri dengan cara diam, pura-pura berfikir, membaca buku, atau bahkan cenderung untuk tidak menjawab sehingga guru tidak mengetahui apakah siswa sudah paham atau belum dengan pelajaran yang diberikan. Sehingga sikap seperti itu harus diubah agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal pembelajaran. Permasalahan lain yang peneliti temukan yang berkaitan dengan kemampuan berfikir kreatif belajar siswa adalah, pada saat proses belajar berlangsung siswa jarang bertanya apabila ada materi yang kurang mereka pahami saat belajar. Selain itu juga saat pemberian tugas banyak siswa yang mengeluh dan kurangnya keinginan dalam hal menemukan dan mencari tahu mengenai materi kesejarahan. Akibat dari keadaan yang demikian, menjadikan siswa tidak mengikuti pelajaran sejarah dengan efektif bahkan tidak membuat pelajaran sejarah menjadi bermakna setelah guru menyampaikan materi sejarah tersebut.

Permasalahan-permasalahan tersebut diharapkan dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa serta menstimulus kemampuan berfikir kreatif siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Salah satu media yang akan digunakan peneliti yaitu dengan memanfaatkan penggunaan *spinning wheel* sebagai media pembelajaran. Media *spinning wheel* merupakan media yang menekankan pada aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka

dalam menjawab soal dan spinning wheel ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar (Jhon Dabell 2009: 329).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian menggunakan metode eksperimen untuk menguji apakah pengaruh penggunaan media *spinning wheel* untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah kelas XI di SMA Negri 3 Payakumbuh. Siswa kelas X IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan Siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol pada penelitian ini. Sesuai dengan jenis penelitiannya, penelitian ini menggunakan desain eksperimen yaitu *Nonequivalent Control Group Design*, desain itu di gambar sebagai berikut :

Tabel 1. Desain Penelitian

| KELOMPOK | PRETEST | TREATMENT | POST TEST |
|------------|---------|-----------|-----------|
| EKSPERIMEN | O1 | X | O2 |
| KONTROL | O3 | - | O4 |

Keterangan :

O1 : Hasil awal sebelum diberikan *treatment*

O2 : Hasil akhir setelah diberikan *treatment*

O3 : Hasil awal tidak diberikan *treatment*

O4 : Hasil akhir tidak diberikan *treatment*

X : *Treatment*/perlakuan yang menggunakan media pembelajaran *spinning wheel*

Pada desain ini terdapat dua kelas yang peneliti pilih, kemudian di beri *pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hasil *pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan.

Teknik Penarikan Sampel

1. Sampel Acak Sederhana (*Simple Random Sampling*)

Teknik sampel ini dilakukan secara acak yang mana dalam pengambilan sampel setiap anggota populasi yang ada memiliki peluang yang sama untuk dipilih sebagai sampel penelitian (Sugiyono, 2015). Kelompok yang benar-benar dimasukkan kedalam penyelidikan itu perlu sekali dipilih secara acak dari populasi kelompok. Kelompok yang dipakai adalah kelas XI IPS 2 di SMAN 3 Payakumbuh yang mana kelompok tersebut adalah kelas eksperimen yang dianggap rendahnya kemampuan berfikir kreatif siswa yang mana menyebabkan di saat proses pembelajaran berlangsung tidak berjalan secara efektif.

2. Variabel dan Jenis Data

Variabel penelitian merupakan suatu atau sifat atau nilai dari orang. Obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk di penelitian ini terdiri dari:

a. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variable yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variable bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan berfikir kreatif siswa.

b. Variabel Bebas

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media *spinning wheel*.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX IPS yang berjumlah 4 kelas di SMA N 3 Payakumbuh.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel penelitian di ambil dari siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelas kontrol yang laki-laki berjumlah 14 dan siswa perempuan berjumlah 17 dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen yang laki-laki berjumlah 14 dan siswa perempuan berjumlah 16 siswa, Maka jumlah siswa dari keseluruhan adalah 61 siswa.

Sumber Data

1. Jenis Data

Sumber data adalah segala sesuatu yang dapat memberikan informasi mengenai data. Berdasarkan sumbernya, data dibedakan menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Data Primer yaitu data yang dibuat oleh peneliti untuk maksud khusus menyelesaikan permasalahan yang sedang ditanganinya. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama dan tempat obyek penelitian dilakukan.

b. Data Sekunder

Data Sekunder yaitu data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder adalah literatur, artikel. Jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan beberapa teknik dan metode didalam pengumpulan data pada penelitian ini, yaitu :

1. Dokumentasi

Teknik dokumen merupakan cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku tentang pendapat, teori, dalil, hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 2010). Berdasarkan pendapat tersebut peneliti melengkapi data dengan nilai siswa.

2. Tes

Teknik tes digunakan untuk mengetahui data tentang hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 3 Payakumbuh. Tes tersebut dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

Prosedur Tes : Pretest dan

postest Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Esai

Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini instrumen yang akan digunakan antara lain:

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah tes atau soal dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak di ukur (Suharsimin Arikunto, 2011). Teknik yang digunakan untuk mengetahui kevalidan soal adalah teknik korelasi.

Product moment :

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - \sum x_i \sum y_i}{\sqrt{\left(n \sum x_i^2 - \left(\sum x_i \right)^2 \right) \left(n \sum y_i^2 - \left(\sum y_i \right)^2 \right)}}$$

Keterangan

r_{xy} : koefisien korelasi antara variable X dan variable Y

x_i : nilai data ke-i untuk kelompok variable X

y_i : nilai data ke-i untuk kelompok variable Y

n : banyak data

Tabel 2. Validitas Soal Tes Uji Coba

| Jenis Soal | Jumlah Soal | Soal Valid | Soal Tidak Valid |
|------------|-------------|----------------|------------------|
| Essay | 10 Butir | 2, 5, 7, 9, 10 | 1, 3, 4, 6, 8, |

2. Indeks Kesukaran Soal

Untuk mengetahui kesukaran soal yang akan diberikan kepada siswa yang akan diuji cobakan harus ditemukan indeks kesukaran soal tersebut, dengan ini peneliti menggunakan rumus Daryanto (2008), sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan :

P : Indeks kesukaran

B : Banyak siswa yang menjawab benar JS :

Jumlah peserta tes

Dengan kriteria :

P. 0,00 – 0,30 adalah sukar

P. 0,31 – 0,70 adalah sedang

P. 0,71 – 1,00 adalah mudah

Tabel 3. Analisis Indeks Kesukaran Soal

| | | | | | | | | | | |
|-----------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
| \bar{x} | 2,75 | 1,6 | 2,7 | 2,85 | 1,5 | 2,85 | 1,55 | 2,6 | 1,5 | 1,6 |
| Max | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| P | 0,92 | 0,53 | 0,90 | 0,95 | 0,50 | 0,95 | 0,52 | 0,87 | 0,50 | 0,53 |
| Kriteria | mudah | sedang | mudah | mudah | sedang | mudah | sedang | mudah | sedang | sedang |

3. Indeks Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara siswa berkemampuan tinggi dengan siswa berkemampuan rendah. Angka yang menunjukkan besarnya daya pembeda disebut indeks diskriminasi (D). Cara menentukan daya pembeda dapat digunakan rumus yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto (2009), sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J} - \frac{B_B}{J} = PA - PB$$

Keterangan:

J : Jumlah peserta tes

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 218), klasifikasi daya pembeda adalah sebagai berikut:

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,20 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,40 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,70 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)

Tabel 4. Analisis Daya Beda Soal

| | | | | | | | | | | |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| Max | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 |
| \bar{x} atas | 3 | 2,1 | 2,9 | 2,9 | 2 | 3 | 2,1 | 2,8 | 2 | 2,2 |
| \bar{x} bawah | 2,5 | 1,1 | 2,5 | 2,8 | 1 | 2,7 | 1 | 2,4 | 1 | 1 |
| D | 0,17 | 0,33 | 0,13 | 0,03 | 0,33 | 0,10 | 0,37 | 0,13 | 0,33 | 0,40 |
| kriteria | Jelek | cukup | Jelek | Jelek | cukup | jelek | cukup | jelek | cukup | cukup |

Tabel 5. Analisis Soal Tes Akhir

| | | | | | | | | | | |
|-----------------|-------|--------|-------|-------|--------|-------|--------|-------|--------|--------|
| D | 0,17 | 0,33 | 0,13 | 0,03 | 0,33 | 0,10 | 0,37 | 0,13 | 0,33 | 0,40 |
| Kriteria | Jelek | cukup | jelek | Jelek | cukup | Jelek | cukup | Jelek | cukup | cukup |
| P | 0,92 | 0,53 | 0,90 | 0,95 | 0,50 | 0,95 | 0,52 | 0,87 | 0,50 | 0,53 |
| Kriteria | Mudah | sedang | mudah | mudah | sedang | mudah | sedang | mudah | sedang | sedang |
| KET | Buang | pakai | buang | buang | pakai | buang | pakai | Buang | pakai | Pakai |

4. Uji Reliabilitas

Reabilitas adalah ketetapan suatu tes yang dapat diteskan pada objek yang sama untuk mengetahui ketetapan ini pada dasarnya melihat kesejajaran hasil (Suharsimi Arikunto, 2011). Instrumen yang *reliable* adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2013). Ada berbagai cara yang digunakan untuk mengetahui kereliabilisan suatu soal. Dalam hal ini penulis menggunakan rumus Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir soal atau butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

Kederetan hubungan dapat ditentukan dengan menggunakan kriteria seperti tabel dibawah ini:

Tabel 6. Kriteria Reabilitas

| Koefisien Reliabilitas (r_{11}) | Kriteria |
|-------------------------------------|---------------|
| $0.80 < r \leq 1.00$ | Sangat Tinggi |
| $0.60 < r \leq 0.80$ | Tinggi |
| $0.40 < r \leq 0.60$ | Cukup |
| $0.20 < r \leq 0.40$ | Rendah |
| $0.00 < r \leq 0.20$ | Sangat Rendah |

Sumber : Riduwan, 2004

$$\text{Varians} = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$\text{Varians total} = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{N}$$

$$\text{Varians total} = \frac{9 - \frac{(4)^2}{2}}{2}$$

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_r^2} \right)$$

Varians total = 15,75 Maka:

$$r_{11} = \left(\frac{1}{1-1} \right) \left(1 - \frac{4,2}{1,7} \right)$$

$$r_{11} = \left(\frac{1}{1} \right) (1 - 0,27)$$

$$r_{11} = (1,11)(0,73)$$

$$R_{11} = 0,81 \text{ (Sangat Tinggi)}$$

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah rangkaian kegiatan penelaahan, pengelompokan, sistematisasi, penafsiran dan verifikasi data agar sebuah fenomena memiliki nilaisosial, akademis dan ilmiah (Suprayogo, 2003).

1. Uji Normalitas

Untuk mengetahui apakah data yang diambil dari sampel penelitian yang terpilih mempresentasikan populasinya, maka biasanya digunakan uji normalitas terhadap data tersebut. Uji normalitas yang digunakan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan uji *lielifors*. Langkah- langkah uji normalitasnya adalah sebagai berikut :

- Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ yang diperoleh dari data yang terkecil hingga yang terbesar.
- Data $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ dijadikan bilangan baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan rumus :

$$Z_1 = \frac{x - \bar{x}}{s}$$

Dimana simpangan baku :

$$S = \frac{\sqrt{\sum f(x - \bar{x})^2}}{n-1}$$

Keterangan :

X_i : Skor yang diperoleh siswa yang ke I

X : Skor rata-rata S : Simpang baku

- Dengan menggunakan data distribusi normal baku dihitung peluang (Z_i) = P (7, ≤ Z_i)

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok memiliki tingkat varian data yang sama atau tidak. Perhitungan homogenitas harga varian harus dilakukan pada awal-awal analisis data. Hal ini dilakukan untuk memastikan apakah asumsi homogenya pada masing-masing kategori data sudah terpenuhi atau belum. Apabila asumsi homogenitasnya terbukti maka peneliti harus melakukan pembetulan pada metodologis, misalnya menambah jumlah sampel, memperkecil harga reabilitas dan kalau perlu mengubah desain penelitian. (Sudjana,2002:249). Pengujian homogenitas antara kelompok kelas eksperimen dan kelas eksperimen yang dilakukan peneliti dengan menggunakan uji normalitas. Uji homogenitas variansi dengan rumus uji *harley* bisa digunakan jika jumlah sampel antara kelompok sama. Uji *harley* merupakan uji homogenitas variansi terbesar dan variansi terkecil yang dilambangkan dengan rumus (Sudjana,2002).

$$\text{Rumus : } F_{\text{hitung}} = \frac{v}{v}$$

Dengan rumus variansi sebagai berikut :

$$\text{Variansi (SD)}^2 = \frac{\sum(x - \bar{x})^2}{n-1}$$

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat di atas terpenuhi, selanjutnya peneliti melakukan analisis data lanjutan. Analisis data selanjutnya adalah analisis data dari nilai *post test* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Analisa data yang digunakan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa adalah dengan analisis uji *t-test* untuk sampel yang tidak berkorelasi.

Maka rumus yang peneliti pakai adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Langkah-Langkah Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang harus dipersiapkan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendahuluan

- a. Penjajakan awal ke lokasi penelitian.
- b. Berkonsultasi dengan pembimbing mengenai rencana penelitian.
- c. Membuat desain proposal penelitian dan mengajukan proposal penelitian ke Jurusan pendidikan Sejarah, Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Yayasan Abdi Pendidikan Payakumbuh.

2. Tahap Persiapan

- a. Menentukan sekolah untuk penelitian
- b. Meminta izin kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Payakumbuh.

- c. Melaksanakan kesepakatan dengan guru bidang studi Sejarah tentang apa yang akan diteliti dan lamanya waktu penelitian
- d. Menyusun dan menyiapkan perangkat kegiatan penelitian
- e. Menyusun dan menyiapkan instrument penelitian

3. Tahap Pelaksanaan eksperimen

- a. Menghubungi subjek dan informan penelitian
- b. Melaksanakan penelitian eksperimen dengan media *spinning whell*
- c. Melaksanakan test dan posttest
- d. Melaksanakan penelitian pembagian anekdot dan dokumen
- e. Mengumpulkan data-data, mengolah dan menganalisis data yang diperoleh mengenai penggunaan media *spinning whell* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa
- f. Menyimpulkan hasil penelitian

4. Tahap Penyusunan Laporan

- a. Penyusunan hasil penelitian dengan sistematika yang telah ditetapkan
- b. Berkonsultasi dengan dosen pembimbing untuk dikoreksi dan disetujui

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode eksperiment kuantitatif yang menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperiment dan kelas kontrol. Kelas yang digunakan untuk eksperiment yaitu kelas XI IPS 2 yang lakil-laki berjumlah 14 siswa dan perempuan berjumlah 16 siswa. Sebagai kelas kontrol adalah kelas XI IPS 1 yang laki-laki berjumlah 14 siswa dan perempuan berjumlah 17 siswa di SMA N 3 Payakumbuh. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t, syarat untuk melakukan uji-t adalah data berdistribusi normal dan homogen sehingga terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas kelas sampel.

Uji Normalitas

Pada uji normalitas ini digunakan uji liliefors seperti yang tertera pada teknik analisa data. Berdasarkan uji normalitas kelas sample diperoleh harga L_0 dan L_t pada taraf nyata 0,05 seperti tabel berikut :

Tabel 7 Hasil Normalitas Kelas Eksperimen dan Kontrol

| Kelas | N | A | L_0 | L_t | Keterangan |
|------------|----|------|--------|-------|------------|
| Eksperimen | 27 | 0,05 | 0,1160 | 0,173 | Normal |
| Kontrol | 29 | 0,05 | 0,1148 | 0,173 | Normal |

Berdasarkan pada tabel diatas terlihat bahwa kelas sampel memiliki $L_0 < L_t$, yang berarti antara kelas sample berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Untuk mengetahui kedua kelompok data apakah memiliki varian yang homogen atau tidak, maka dilakukan *uji F*. Hasil analisis homogenitas sampel dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel

| Kelas | α | F _{hitung} | F _{tabel} | Keterangan |
|------------|----------|---------------------|--------------------|------------|
| Eksperimen | 0,05 | 1,58 | 1,91 | Homogen |
| Kontrol | | | | |

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahawa kelas sampel memiliki $F_{hitung} < F_{tabel}$, berarti kedua sampel mempunyai varian yang homogen.

Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, kemudian dilakukan uji hipotesis menggunakan *uji-t*. Dari hasil analisis diperoleh data seperti tabel dibawah ini:

Pengaruh penggunaan media *spinning whell* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah dan pembelajaran metode konvensional terhadap hasil belajar.

Tabel 9. Hasil Uji Hipotesis

| Kelas Eksperimen | Kelas Kontrol |
|--|------------------------|
| N ₁ : 27 | N ₂ : 29 |
| X ₁ : 81,59 | X ₂ : 70,69 |
| S ² : 58,83 | S ² : 37,09 |
| t _{hitung} : 6,08 | |
| t _{tabel} : 1,68 | |
| Kesimpulan : H ₁ diterima karena t _{hitung} > t _{tabel} | |

Hasil dari uji hipotesis diatas diperoleh t_{hitung} : 6,08 sedangkan t_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 adalah 1,68, berarti t_{hitung} > t_{tabel} sehingga H₁ diterima dan H₀ ditolak.

H₀ : kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *spinning whell* memperoleh hasil belajar yang sama dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Maka hipotesis ini ditolak.

H₁ : kelompok siswa yang diajarkan dengan media pembelajaran *spinning whell* memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan metode konvensional. Maka hipotesis ini diterima.

Temuan

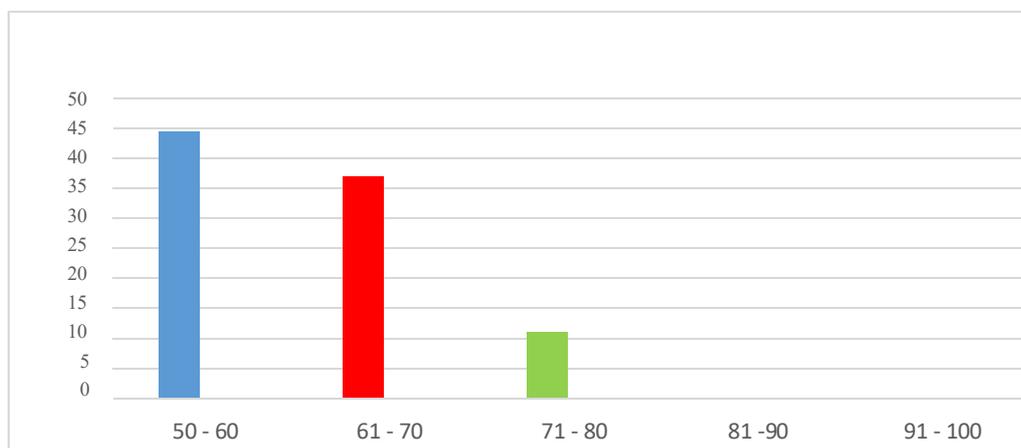
1. Kelas Eksperimen

Pada penelitian ini kelas yang menjadi kelas eksperimen adalah kelas XI IPS 2 yang jumlah siswanya adalah 30 orang siswa yang terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 14 orang dan siswa perempuan berjumlah 16 orang. Frekuensi nilai siswa saat melakukan penelitian di kelas XI IPS 2 pada mata pelajaran sejarah sebelum diterapkan media pembelajaran *spinning whell* nilai siswa sangat rendah yaitu dengan rata-rata yang diperoleh adalah 62,37. Untuk lebih jelas bisa dilihat dari hasil pretest sebagai berikut:

Tabel 10. Nilai Pretest Siswa Kelas Eksperimen

| NO | Kelas Interval | Frekuensi | Persen (%) |
|----|----------------|-----------|------------|
| 1 | 50-60 | 12 | 44,4% |
| 2 | 61-70 | 10 | 37,0% |
| 3 | 71-80 | 3 | 11,1% |
| 4 | 81-90 | 0 | 0,0% |
| 5 | 91-100 | 0 | 0,0% |
| | Total | 27 | 100,0% |

Pada hasil pretest ini dapat dilihat siswa masih kurang berfikir kreatif saat pembelajaran sejarah, hal tersebut disebabkan karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan sehingga membuat siswa pasif dalam pembelajaran. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai siswa masih banyak di bawah KKM. Dapat dilihat pada kurva normal sebagai berikut :



Keterangan

- Biru muda : yang mendapat nilai antara 50-60
- Merah : yang mendapat nilai antara 61-70
- Hijau : yang mendapat nilai antara 71-80

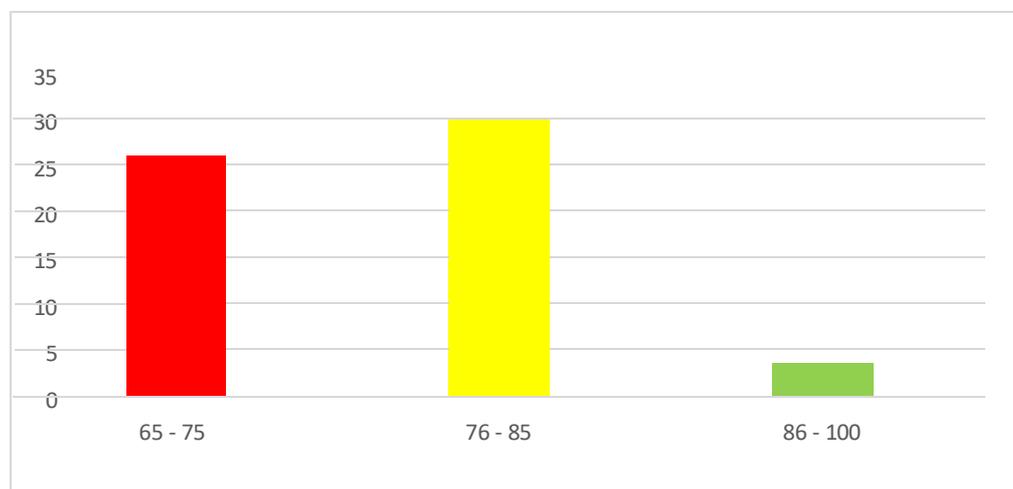
Setelah menerapkan media pembelajaran *spinning whell* pada kelas eksperimen yaitu kelas XI IPS 2 kemampuan berfikir kreatif siswa dan nilai siswa sudah meningkat

dari sebelumnya. Secara keseluruhan hasil belajar kelas eksperimen adalah rata-rata 81,59. Untuk melihat distribusi frekuensi hasil belajar kelas eksperimen disajikan tabel:

Tabel 11. Nilai Posttes Siswa Kelas Eksperimen

| NO | Kelas Interval | Frekuensi | Persen (%) |
|----|----------------|-----------|------------|
| 1 | 65-75 | 7 | 25,9% |
| 2 | 76-85 | 8 | 29,6% |
| 3 | 86-100 | 11 | 40,7% |
| | Total | 27 | 100.0% |

Pada *posttes* ini dapat dilihat siswa telah mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam belajar. Dari tabel data di atas, dapat dilihat dari hasil nilai posttest siswa, nilai siswa sudah diatas KKM. Dapat dilihat kurva normal sebagai berikut :



Keterangan

- a. Merah : yang mendapat nilai antara 65-75
- b. Kuning : yang mendapat nilai antara 76-85
- c. Hijau muda : yang mendapat nilai 86-100

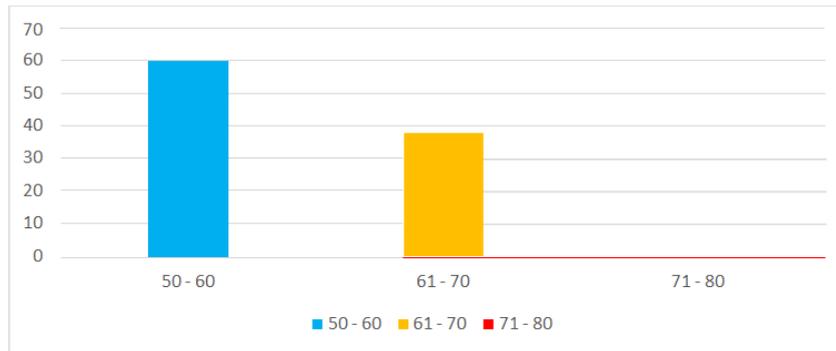
2. Kelas Kontrol

Pada penelitian ini yang dijadikan untuk kelas kontrol adalah kelas XI IPS 1 yang jumlah siswa 31 orang siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Pada kelas kontrol ini nilai pretestnya juga masih rendah belum mencapai KKM dengan rata-rata 60,55. Untuk lebih jelas bisa dilihat tabel di bawah ini :

Tabel 12. Nilai Pretest Siswa Kelas Kontrol

| NO | Kelas Interval | Frekuensi | Persen (%) |
|----|----------------|-----------|------------|
| 1 | 50-60 | 17 | 58,6% |
| 2 | 61-70 | 11 | 37,9% |
| 3 | 71-80 | 1 | 3,4% |
| | Total | 29 | 100.0% |

Dapat dilihat juga hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM yaitu 75. Berdasarkan table diatas, dapat dilihat histogram kelas control dari hasil belajar kelas control sebagai berikut:



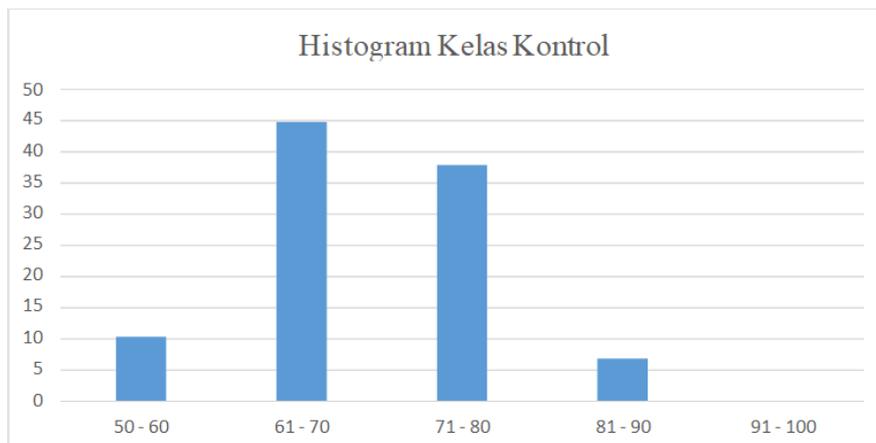
Keterangan :

- a. Biru : yang mendapat nilai antara 50-60
- b. Orens : yang mendapat nilai antara 61-70
- c. Merah : yang mendapat nilai 71-80

Tabel 13. Nilai *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

| NO | Kelas Interval | Frekuensi | Persen (%) |
|----|----------------|-----------|------------|
| 1 | 50-60 | 3 | 10.3% |
| 2 | 61-70 | 13 | 44.8% |
| 3 | 71-80 | 11 | 37,9% |
| 4 | 81-90 | 2 | 6.8% |
| 5 | 91-100 | 0 | 0.0% |
| | Total | 29 | 100.0% |

Dari data diatas dapat dilihat bahwa nilai postes siswa kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional masih banyak dibawah KKM. Dapat dilihat dari kurva normal sebagai:



Setelah dilakukan penelitian pada kedua kelas sampel, maka dari hasil tes dilakukan perhitungan nilai rata-rata (\bar{x}), simpangan baku (S), varians (S^2). Hasil perhitungan tersebut dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 14. Perhitungan Nilai Rata-rata (\bar{x}), Simpangan Baku (S), Varians (S^2) Kelas Eksperimen dan Kontrol

| Kelas | N | \bar{x} | S | S^2 |
|------------|----|-----------|------|-------|
| Eksperimen | 27 | 81,59 | 7,67 | 58,83 |
| Kontrol | 29 | 70,69 | 6,09 | 37,09 |

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat rata-rata hasil belajar kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *spinning whell* lebih tinggi yaitu sebesar 81,59 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran *spinning whell* sebesar 70,69.

Pembahasan

1. Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Whell* terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMA N 3 Payakumbuh

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian, kemampuan berfikir kreatif siswa yang sebelumnya dengan metode konvensional membuat siswa kurang aktif serta kurangnya mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa saat proses belajar mengajar berlangsung. Setelah menerapkan media pembelajaran *spinning whell* terhadap pembelajaran sejarah kemampuan berfikir kreatif siswa menjadi meningkat sehingga hasil belajar siswa juga meningkat dikarenakan penerapan metode dan media yang bervariasi.

Kemampuan berfikir kreatif siswa meningkat dapat dilihat dari hasil tes yang terdiri dari 5 butir soal. Berdasarkan jawaban siswa pada lembar tes, diperoleh berbagai indikator kemampuan berfikir kreatif siswa. Siswa dikatakan memiliki kemampuan berfikir kreatif pada aspek kelancaran apabila siswa mampu menyelesaikan masalah dan memberikan beberapa cara, gagasan maupun jawaban dalam penyelesaian masalah. Pada aspek ini dapat di nilai bahwa kemampuan siswa cukup baik. Hal ini dikarenakan sebagian siswa mampu untuk memberikan gagasan, ide, jawaban maupun pernyataan yang bervariasi, siswa juga dapat menyelesaikan suatu permasalahan dengan sudut pandang yang berbeda dengan yang di ajarkan guru. Dari hasil jawaban siswa pada aspek keluwesan kemampuan siswa cukup baik karena sebagian siswa mampu menghasilkan gagasan, ide jawaban yang bervariasi, dan siswa juga dapat melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda.

Pada aspek kebaruan kemampuan berfikir kreatif siswa tergolong cukup baik karena sebagian siswa mampu memberikan hal-hal yang baru, unik, dan berbeda dari siswa lainnya dalam menjawab pertanyaan. Siswa pada aspek keterperincian tergolong cukup baik juga, yang mana siswa mampu menjelaskan secara terperinci, runtun dan

koheren terhadap jawaban yang sesuai. Dilihat dari hasil data penelitian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media *spinning whell* sejarah memiliki skor rata-rata hasil belajar sejarah yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran konvensional. Tinjauan ini didasarkan pada rata-rata skor hasil belajar sejarah siswa. Rata-rata skor hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *spinning whell* adalah 81,59. Dan rata-rata skor hasil belajar siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional adalah 70,69.

Perbedaan kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah yang signifikan antara siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spinning whell* dan siswa yang mengikuti pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran konvensional disebabkan adanya perbedaan perlakuan pada langkah-langkah pembelajaran dan penyampaian materi. Model pembelajaran menggunakan media *spinning whell* lebih menekankan pada perkembangan kemampuan berfikir kreatif dan daya ingat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat, sedangkan model pembelajaran konvensional menekankan pada hafalan. Dengan adanya perbedaan perlakuan pada langkah-langkah ini dikonstruksikan dapat berpengaruh baik dalam meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Tahap pelaksanaan, pada tahap pembelajaran ini guru pertama sekali menyampaikan materi dengan power point diperhatikan bersama oleh siswa. Kemudian melaksanakan tanya jawab terkait materi yang telah disampaikan melalui media *spinning whell*, dalam tahap ini kegiatan pembelajaran diterapkan seperti siswa diminta agar maju satu persatu ke depan kelas untuk menjawab pertanyaan sesuai materi yang telah di sediakan di dalam media *spinning whell* tersebut. Pada proses pembelajaran ini siswa lebih mengembangkan kemampuan berfikir kreatif, aktif dan tertarik untuk belajar sejarah karena di saat proses belajar terjadi rasa ingin tahu siswa sangat tinggi dan dapat membantu mengembangkan gagasan pendapat siswa menggunakan media *spinning whell*. Maka dengan penerapan model pembelajaran dengan menggunakan *media spinning whell* pada kelas XI IPS 2 dapat mendorong siswa untuk berfikir kreatif, hal ini akan menumbuhkan rasa penasaran tentang apa isi yang terdapat di dalam media *spinning whell* tersebut dan dapat memberikan gagasan serta memperkaya ide-ide pokok pikiran terhadap pertanyaan atau permasalahan yang akan di selesaikan. Dalam penerapan media ini siswa dapat lebih mudah memahami materi dan bisa menjawab pertanyaan yang diberikan guru sehingga mampu mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa.

Kelebihan dari media pembelajaran *spinning whell* adalah siswa lebih memiliki rasa ingin tahu dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru karena media ini dapat menstimulus kemampuan berfikir kreatif siswa. Sehingga siswa sangat aktif dalam pembelajaran dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru. Hal ini dapat menambah pengetahuan siswa dan memudahkan siswa dalam mengingat materi yang diajarkan serta meningkatkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Dibandingkan dengan pembelajaran konvensional yang siswanya hanya mendengarkan

penjelasan guru tentang materi yang diberikan, sehingga siswa akan merasa bosan dan mengantuk mendengarkan guru menerangkan materi. Karena siswa tidak diberikan suatu rangsangan yang bisa merangsang ingatan mereka dalam memahami materi pembelajaran. Oleh sebab itu, pemahaman antara kedua kelas tersebut sangat berbeda, hal ini dapat dilihat dari aktifitas siswa kelas eksperimen dengan penerapan model pembelajaran menggunakan media *spinning whell* kemampuan berfikir kreatif siswa lebih baik dibandingkan siswa kelas kontrol dengan penerapan model pembelajaran konvensional yang hanya menjelaskan penjelasan guru saja sehingga siswa hanya terpaku pada guru saja.

2. Perbedaan Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Whell* terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa dalam Pembelajaran Sejarah dan Pembelajaran Metode Konvensional Terhadap Hasil Belajar

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan pengaruh pembelajaran penggunaan media *spinning whell* terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa dalam pembelajaran sejarah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan perbandingan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media *spinning whell* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional terhadap hasil belajar.

| Kelas | Hasil Belajar | | | | | |
|------------|---------------|------|---|----------|------|--|
| | Pretest | | Uji Beda Rerata (<i>Independent Sample t Test</i>) | Posttest | | Uji Beda Rerata (<i>Independent Sample t Test</i>) |
| | Rerata | S | | Rerata | S | |
| Eksperimen | 62,37 | 7,29 | Tidak terdapat perbedaan | 81,95 | 7,67 | Terdapat perbedaan pengaruh |

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan pada kelas XI IPS di SMAN 3 Payakumbuh dalam mata pelajaran sejarah wajib pada materi perjuangan diplomasi dalam menegakkan kemerdekaan dengan penerapan media pembelajaran *spinning whell* terdapat kemampuan berfikir kreatif siswa, kelas sampel yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 1 sebagai kelas control. Setelah dilihat dari hasil penelitian bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa yang awalnya belum berkembang di saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan media pembelajaran *spinning whell* dapat berpengaruh positif terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa XI IPS 2 dalam mata pelajaran sejarah wajib dengan materi perjuangan diplomasi dalam menegakkan kemerdekaan dibandingkan dengan kelas XI IPS 1 pada materi yang sama dengan metode konvensional. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan berfikir kreatif siswa dari hasil belajar kelas eksperimen memperoleh rata-rata lebih tinggi dibandingkan kemampuan berfikir kreatif siswa dari hasil belajar kelas kontrol. Meningkatnya kemampuan berfikir kreatif siswa kelas eksperimen dengan bukti siswa

mampu mengembangkan indikator-indikator dari kemampuan berfikir kreatif siswa seperti siswa mampu mengemukakan pendapat, memberikan ide-ide pokok pikiran dengan hal-hal pembaruan yang berbeda dari siswa lainnya. Penerapan media pembelajaran *spinning whell* terbukti menjadikan siswa berfikir kreatif dan aktif dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran bermakna mendorong siswa untuk lebih berfikir kreatif dan dalam belajar dan akan berdampak positif terhadap hasil belajar. Pelajaran sejarah membutuhkan banyak variasi metode maupun media contohnya saja perbandingan antara memakai metode konvensional dan memakai media *spinning whell* sangat jauh berbeda terhadap kemampuan berfikir kreatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar.
- Alvian. (2007). Pemahaman Sejarah dan Moral Bangsa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka.
- Aman. (2011). Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah. Yogyakarta: Ombak.
- Arnyana, P. (2007). Buku Ajar Strategi Belajar Mengajar. Singaraja: FPMIPA. Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
- Arsyad, Azhar. 2019. Media Pembelajaran. Depok: Rajawali Pers.
- Dabell, John. (2009). Aktivitas Permainan dan Ide Praktis Belajar Matematika, Jakarta: Erlangga.
- Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawa> id Nahwu. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, VOL. 11. NO. 2.
- Isnawati, N., & Samian, S. (2015). Kemandirian belajar ditinjau dari kreativitas belajar dan motivasi belajar mahasiswa. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, VOL. 25. NO. 1. Jakarta: Bumi Aksara.
- Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Mar'atus Solichah, A., Hartatik, S., & Ghufuron, S. (2021). Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, VOL. 29 NO 2.
- Nasution. (2006). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Noor, Muhammad. 2010. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Jakarta: PT Multi Kreasi Satudelapan
- Noor, T. (2018). rumusan tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*.
- Nurul Fauziah. (2020). Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS 2 MAN Model Banjar Masin. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Pengetahuan Sosial. Universitas Lambung Mangkurat*.
- Paul Ginnis, (2008) Trik dan Taktik Mengajar, Jakarta, PT Index Robbins, Stephen P.(2008). Perilaku Organisasi, Jakarta: Salemba Empat.
- Saputri, J. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Image Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas Iv Sdn Batu Bessi Kabupaten Barru. *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar*.

- Sugiyono. (2017). *Metode Penulisan Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Banjarmasin: Aswaja Pressindo.
- Suyono & Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta 1998.
- Utami Munandar. (2009) *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.