



---

## MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MELALUI PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *SPINWHEEL*

Viona Audia Putri<sup>1</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia.

[vionaaudiaputriiii@gmail.com](mailto:vionaaudiaputriiii@gmail.com)

Accepted: June, 29<sup>th</sup> 2025    Published: July, 11<sup>st</sup> 2025

---

### Abstract

*This study aims to increase students' learning interest by using the Spinwheel-based Problem-Based Learning (PBL) model in history lessons, as well as to assess the effectiveness of the implemented Spinwheel-based PBL model in history learning. Data collection techniques used in this study include observation, interviews, questionnaires, and documentation. This type of research is Classroom Action Research (CAR), which involves the stages of planning, action, observation and evaluation, and reflection. The research was conducted in three stages, namely Cycle I, Cycle II, and Cycle III. Data analysis techniques involved normality tests, homogeneity tests, and success criteria tests. Based on the analysis of the research results and discussion, it can be concluded that the implementation of the Spinwheel-based Problem-Based Learning model in history learning is effective in increasing the learning interest of Grade XI students in Phase F.2.*

**Key words:** *Learning Interest, Problem Based Learning, Spinwheel*

---

**How to Cite:** Putri, V. A (2025) Meningkatkan Minat Belajar Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Spinwheel . Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (90-96)

\*Corresponding author  
[vionaaudiaputriiii@gmail.com](mailto:vionaaudiaputriiii@gmail.com)

ISSN 2460-5786 (Print)  
ISSN 2684-9607 (Online)

## INTRODUCTION

Penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat membantu guru dalam menyampikan materi ajar, sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran, banyak ahli yang mengemukakan berbagai media pembelajaran salah satunya, untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Inayah & Prayogo, 2023:15)

Pembelajaran sejarah bertujuan untuk memperkaya wawasan siswa mengenai perjalanan kehidupan manusia di masa lampau, mengasah kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan kepedulian terhadap masa depan. Selain itu, melalui pembelajaran sejarah, siswa dapat memahami berbagai peristiwa yang terjadi di masa lalu dan mengambil pelajaran darinya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Wibowo, 2023:92). Pembelajaran ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman siswa terhadap perjalanan sejarah bangsa, serta menanamkan nilai-nilai luhur dan sikap sosial (Prasetya Santosa & Hidayat, 2020:98). Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada kelas XI F.2, diketahui bahwa pembelajaran sejarah masih belum terlaksana secara maksimal dengan hanya menggunakan media *power point*, makalah, dan media lagu akan tetapi dalam penerapannya membutuhkan pertimbangan yang lebih lanjut karena keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan keterbatasan waktu untuk mempersiapkan karena padatnya jam mengajar. Hal ini menyebabkan siswa merasa bosan, kurang fokus, dan tidak tertarik untuk mendalami materi sejarah yang sebenarnya sangat penting bagi pembentukan jati diri dan nasionalisme.

Temuan di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa kurang antusias saat mengikuti pembelajaran sejarah, terutama ketika jadwal berlangsung di siang hari atau akhir jam pelajaran. Sebagian siswa tampak tidak fokus dan justru terlibat dalam aktivitas lain seperti bermain ponsel, mengobrol, atau melamun. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan memahami dan mengingat materi sejarah karena terlalu banyak hafalan, catatan yang menumpuk,

serta metode pembelajaran yang kurang menarik. Kondisi ini mengindikasikan bahwa minat belajar sejarah di kelas XI F.2 masih rendah dan membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Minat yang tinggi terhadap belajar tidak hanya mendorong siswa untuk terus mengeksplorasi dan memahami materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan motivasi mereka untuk mencapai tujuan pendidikan (Furqon, 2024:1)

Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan (Andi Achru, 2019:207). Model pembelajaran adalah suatu kerangka kegiatan yang dapat memberikan gambaran secara sistematis dalam melaksanakan pembelajaran dan membantu peserta didik serta pendidik untuk mencapai tujuan dari suatu pembelajaran yang diinginkan (Ardianti et al., 2021)

Permasalahan rendahnya minat belajar sejarah menuntut adanya perubahan dalam strategi pembelajaran. Diperlukan pendekatan inovatif yang mampu membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Salah satu alternatif yang dinilai relevan adalah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang berpusat pada siswa dan mendorong keterlibatan aktif dalam menyelesaikan masalah sejarah secara langsung. Untuk menambah daya tarik, model ini dapat dikombinasikan dengan media *Spinwheel*, yaitu alat interaktif berbentuk roda putar yang berisi pertanyaan atau permasalahan sejarah.

Penggunaan PBL berbasis *Spinwheel* dapat meningkatkan minat siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. Saat siswa memutar *Spinwheel* dan mendapatkan kasus atau pertanyaan sejarah, mereka terdorong untuk mencari jawaban dan berdiskusi secara aktif. Berdasarkan wawancara beberapa siswa diketahui bahwa mereka merasa tertarik apabila model ini diterapkan karena belum pernah digunakan dalam pembelajaran sebelumnya. Model ini juga dapat menstimulasi rasa ingin tahu, meningkatkan fokus siswa, serta mengurangi kejenuhan dalam proses belajar sejarah yang

selama ini hanya bersifat satu arah. Dengan demikian, pendekatan ini berpotensi besar menjadi solusi pembelajaran sejarah yang lebih efektif dan berpusat pada siswa.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah suatu prosedur pengajaran yang mendorong murid untuk berpartisipasi aktif pada pendidikannya dengan cara mengemukakan suatu masalah, memberi saran pertanyaan-pertanyaan membuat siswa mampu menyusun pengetahuannya sendiri (Handayani and Muhammadi 2020:79). Menurut Neneng Fiqriani (2023:31) memaparkan bagaimana media *Spinwheel* yang berbentuk roda berputar mendorong aktivitas dan mendorong siswa menggunakan kemampuan imajinasinya saat menjawab pertanyaan dan *Spinwheel* dapat diselesaikan oleh kelompok besar dan individu.

*Spinwheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang di dalamnya terdapat warna (Saputri, 2020). Media ini berguna sebagai alat ataupun media yang dapat memudahkan pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbasis *spinwheel* adalah media berbentuk lingkaran yang terbagi dalam beberapa bagian yang berisikan sejumlah kertas pertanyaan sesuai materi pada setiap pertemuan. Setiap bagian pada *spin wheel* memiliki warna yang berbeda-beda dan berisi pertanyaan yang berbeda pula di dalamnya.

Berdasarkan kondisi dan kebutuhan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Meningkatkan Minat Belajar Melalui Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbasis *Spinwheel* Pada Siswa Kelas XI F.2." Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinwheel* dalam meningkatkan minat belajar siswa. Harapannya, metode ini dapat menjadi solusi bagi guru dalam mengatasi hambatan pembelajaran sejarah serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif, kreatif, dan bermakna. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pembelajaran inovatif yang relevan dan aplikatif dalam

menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

## METHODOLOGY

Penelitian dilakukan di SMAN 10 Batanghari, sasaran penelitian ini adalah siswa kelas XI Fase F.2 yang berjumlah 27 siswa tahun ajaran 2024/2025 semester genap. Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Agustus 2024 – Februari 2025. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan data dari jawaban angket minat belajar, data hasil observasi siswa selama pembelajaran sejarah pada setiap pertemuan, hasil wawancara bersama guru sejarah dan siswa, analisis kurikulum merdeka sejarah di sekolah, catatan harian saat observasi, serta dokumentasi terhadap sumber belajar sejarah di SMA N 10 Batanghari. Prosedur PTK direncanakan selesai dalam tiga siklus, dan setiap siklusnya diperlukan satu kali pertemuan tatap muka. Rancangan penelitian ini mengacu berdasarkan model yang dikemukakan Kemmis dan MC Taggart (Agung, 2005:91) "Dalam model PTK ini ada empat tahapan pada siklus penelitian, keempat tahapan tersebut terdiri dari: perencanaan, tindakan, observasi/evaluasi, dan refleksi".

Sumber data yang dimanfaatkan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer meliputi kepala sekolah SMAN 10 Batanghari, pendidik mata pelajaran sejarah, siswa kelas XI F.2. Sedangkan sumber sekunder dalam penelitian ini diperoleh secara tidak bersumber secara langsung aslinya. Sumber referensi yang dimanfaatkan mencakup kajian pustaka, seperti buku, jurnal, artikel, skripsi, tesis, dan berbagai referensi lainnya yang relevan pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Spinwheel*.

Data hasil refleksi berperan penting dalam menyusun rencana tindak lanjut. Apabila tindakan perbaikan yang dilakukan belum mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru, maka hasil analisis data dan refleksi akan dimanfaatkan untuk merancang ulang langkah-langkah perbaikan, atau bahkan menyusun rencana baru jika diperlukan. Dalam situasi seperti ini, proses akan berlanjut ke siklus II, yang tetap mengikuti tahapan yang sama, yaitu

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus ini dapat terus berulang apabila pada siklus II permasalahan belum terselesaikan atau target yang telah ditetapkan belum tercapai. Proses siklus akan dihentikan ketika tindakan perbaikan dinyatakan berhasil.

## RESULT AND DISCUSSION

Meningkatkan minat belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbasis *spinwheel*. Penerapan media *Spinwheel* dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbasis *Spinwheel* dimulai dengan guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran, termasuk tujuan dan konteks materi yang akan dipelajari. Guru kemudian mengarahkan siswa untuk memutar *Spinwheel* yang berisi kantong lembar soal dengan materi yang berbeda, di mana setiap siswa secara bergiliran memutarnya untuk memperoleh soal permasalahan yang harus diselesaikan. Setelah mendapatkan soal, guru memastikan bahwa siswa mampu mengaitkan isi soal dengan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Dalam proses ini, guru membimbing siswa untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal online yang relevan, lalu membantu mereka menganalisis informasi tersebut agar dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran. Siswa kemudian menyusun hasil analisis dalam bentuk laporan tertulis sebagai hasil karya, dan pada akhir sesi, guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari sebagai penutup pembelajaran.

Minat merupakan sikap positif yang perlu dimaksimalkan dalam diri siswa untuk meraih hasil belajar yang optimal. Siswa yang menikmati dan merasa senang dalam kegiatan belajar akan memiliki minat yang besar dalam kegiatan belajar mengajar. Minat belajar membantu siswa untuk belajar dengan senang hati tanpa paksaan, yang pada akhirnya meningkatkan prestasi belajar mereka (Yanti & Puspasari, 2024:3399). Model pembelajaran berbasis masalah dilakukan dengan adanya pemberian rangsangan berupa masalah-masalah yang kemudian dilakukan pemecahan masalah oleh peserta didik yang diharapkan dapat menambah keterampilan peserta didik dalam pencapaian dan

tercapainya materi pembelajaran. Model *Problem Based Learning* lebih memfokuskan pembelajaran yang berorientasi pada permasalahan yang ada pada lingkungan sekitar, sehingga peserta didik dilatih untuk bisa memecahkan permasalahan yang dihadapinya (Khakim et al., 2022).

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Spinwheel* masih belum berjalan secara optimal dan tergolong belum layak dalam keterlaksanaannya. Beberapa kendala yang ditemukan antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap cara penggunaan media *Spinwheel*, lemahnya penguasaan konsep yang menyebabkan kesulitan dalam mengaitkan soal dengan materi pembelajaran, serta kurangnya keseriusan siswa saat berdiskusi dan mencari solusi. Selain itu, aspek teknis seperti kertas soal yang mudah terjatuh juga mengganggu jalannya kegiatan. Meskipun demikian, model ini memiliki potensi dalam mendorong minat belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, dan melatih kemampuan berpikir kritis serta pemecahan masalah. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pada pelaksanaan *Problem Based Learning* berbasis *Spinwheel* agar dapat diimplementasikan secara lebih efektif pada siklus berikutnya.

Penilaian terhadap media *Spinwheel* berdasarkan hasil observasi pada siklus I menunjukkan bahwa media ini masih memiliki beberapa kekurangan yang memengaruhi efektivitas pembelajaran, seperti ukuran yang terlalu kecil, bahan yang kurang kokoh, dan bagian-bagian yang mudah terlepas. Oleh karena itu, dilakukan revisi dengan memperbesar ukuran media, menggunakan bahan yang lebih kuat, serta memperbaiki desain agar lebih menarik dan stabil. Modifikasi ini bertujuan untuk mengurangi gangguan selama proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil perbaikan media tersebut menjadi acuan untuk evaluasi lanjutan pada siklus berikutnya guna memastikan peningkatan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Media spin roda berputar termasuk

dalam media visual, karena roda berputar mengidentikkan dengan adanya alat indra penglihatan yaitu untuk mengamati beberapa keterangan yang ada pada papan roda berputar tersebut. roda berputar juga bisa termasuk dalam media dua dimensi yang berbentuk papan bundar pada satu bidang datar (Inayah & Prayogo, 2023).

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus II, dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Spinwheel* telah menunjukkan peningkatan dan termasuk dalam kategori layak untuk dilaksanakan. Guru mulai mampu menerapkan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan modul, dan siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan, terutama dalam mengaitkan isi soal permasalahan dari *Spinwheel* dengan materi pembelajaran. Peningkatan pemahaman konsep dan efisiensi dalam pengerjaan soal turut berdampak pada meningkatnya minat belajar siswa, yang terlihat dari rasa percaya diri dan ketertarikan mereka terhadap kegiatan yang lebih interaktif. Meski masih ada beberapa siswa yang kurang bersemangat saat diminta maju ke depan untuk memutar media *Spinwheel*, serta perlunya pengelolaan waktu yang lebih optimal, keseluruhan proses pembelajaran sudah berjalan lebih baik dibanding siklus sebelumnya. Oleh karena itu, revisi lanjutan tetap diperlukan agar implementasi PBL berbasis *Spinwheel* semakin efektif pada siklus berikutnya.

Pada penggunaan awal media *Spinwheel* pada siklus II, ditemukan beberapa kekurangan yang menghambat efektivitas pembelajaran, seperti putaran media yang terlalu lambat dan kurang stabil sehingga harus ditahan saat digunakan, serta tampilan yang kurang menarik akibat minimnya variasi warna dan gambar. Hal ini mengurangi daya tarik media bagi siswa dan menjadikan proses pembelajaran kurang menyenangkan. Oleh karena itu, dilakukan modifikasi untuk meningkatkan stabilitas putaran, memperbaiki desain visual agar lebih menarik, serta meminimalkan gangguan selama pembelajaran. Hasil revisi ini diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa secara lebih optimal dan menjadi dasar evaluasi untuk pengembangan media pada siklus

berikutnya.

Media *spinwheel* ini dapat dijadikan suatu alat atau media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, berbentuk lingkaran yang bisa bergerak dan dapat berputar, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, serta lebih menarik karena menggunakan berbagai variasi warna. *Spinwheel* mendorong peserta didik untuk aktif dan berperan dalam proses kegiatan pembelajaran, sehingga tidak berkesan pasif atau membosankan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *spinwheel* adalah roda berputar yang digunakan sebagai alat pengambil keputusan dalam berbagai permainan atau aktivitas (Hidayat, 2024:3)

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus III, dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan modul dalam kegiatan guru dan siswa telah berjalan dengan sangat baik dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Spinwheel*. Aktivitas belajar di kelas berlangsung secara aktif, dan siswa menunjukkan antusiasme serta semangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran. Peningkatan partisipasi dan keterlibatan siswa mencerminkan tumbuhnya minat belajar yang kuat, seiring dengan efektivitas penggunaan media yang interaktif. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* berbasis *Spinwheel* dinyatakan masuk dalam kategori "Sangat Baik" dan sangat layak untuk digunakan sebagai model pembelajaran sejarah pada siswa kelas XI Fase F.2.

Pada tahap desain akhir siklus III, media *spinwheel* mengalami penyempurnaan yang lebih optimal. Desain akhir dibuat lebih menarik dengan kombinasi warna yang lebih variatif serta mekanisme putaran yang lebih lancar dan stabil. Evaluasi terhadap media ini menunjukkan bahwa penggunaannya dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, serta mendorong minat belajar mereka. Dengan demikian, pengalaman belajar menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan bermakna. Desain akhir *spinwheel* pun disesuaikan secara optimal agar mampu mendukung kegiatan pembelajaran secara lebih maksimal.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan guru untuk menyampaikan pesan informasi materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga

mampu merangsang pikiran, perasaan dan keinginan peserta didik untuk belajar adapun tujuan media pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi yang ada pada alat yang digunakan tersampaikan dengan baik kepada peserta didik, dengan melibatkan siswa dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga terjadi pembelajaran di dalamnya (Harahap, 2024).

Berdasarkan penjelasan di atas, pemberian model pembelajaran *problem based learning* berbasis *spinwheel* yang tepat dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar siswa. Setiap guru tentu menginginkan agar kegiatan belajar mengajar berlangsung sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai setelah proses pembelajaran selesai. Untuk mencapai harapan tersebut, diperlukan adanya perubahan dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat. Media permainan *Spinwheel* ini dapat dipilih karena dalam permainan ini dapat melibatkan seluruh siswa dalam proses pembelajaran (Puteri & Mintohari, 2022).

## CONCLUSION

Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Spinwheel* terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Proses penerapan dimulai dari perencanaan yang matang, pelaksanaan kegiatan yang interaktif melalui pemanfaatan *Spinwheel*, hingga evaluasi dan refleksi yang dilakukan secara berkelanjutan melalui tiga siklus. Setiap siklus menunjukkan adanya perbaikan signifikan terhadap desain dan efektivitas media, baik dari segi visual, stabilitas mekanisme, maupun fungsionalitasnya dalam mendukung proses pembelajaran. Penyempurnaan media *Spinwheel* tidak hanya meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa, tetapi juga secara langsung menumbuhkan rasa ingin tahu, semangat, dan ketertarikan siswa untuk belajar. Hal ini menunjukkan bahwa

media yang menarik dan inovatif berperan penting dalam membangun suasana belajar yang positif. Dengan demikian, media *Spinwheel* yang telah dimodifikasi secara optimal mampu menjadi sarana yang efektif dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran dan secara khusus mendorong peningkatan minat belajar siswa secara signifikan.

## REFERENCE LIST

- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27-35.
- Dalam, M., & Sman, P. (n.d.). Pengembangan Media Spin Wheel Of Self Confidende Untuk. 0, 1-16.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Handayani, A., & Koeswanti, H. D. 2021. Meta-analisis model pembelajaran problem based learning (pbl) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1349-1355.
- Harahap, F., Elsa, L. M. P. A., Sitohang, R., & Mailani, E. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Wheel of Question Pada T Ema 7 Subtema 2 Kelas V Di MIN 1 Medan TA 2022/2023. *Journal on Education*, 6(2), 12235-12247.
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al-Islamiah Pasuruan Tahun 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning (IJS�)*, 4(1), 12-19.
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari, M. (2022). Pengembangan Spinning Wheel

- Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(07).
- Putri, A., Utami, N. K., Isnawati, I., & Amperawati, M. (2025). Pengaruh Penyuluhan Dengan Media Dental Spinning Wheel Game Terhadap Pengetahuan Tentang Makanan Kariogenik Pada Siswa/I Kelas Iv Di Sdn 4 Guntung Manggis Banjarbaru. *Jurnal Terapis Gigi Dan Mulut*, 6(1), 12-16.
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. 2020. Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94-104
- Saputri, J. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Image Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SDN Batu Bessi Kabupaten Barru. Skripsi Tidak Diterbitkan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar: Makassar.
- Wibowo, R. Y. (2023). Menumbuhkan Nilai Dan Karakter Siswa Di Pesantren Melalui Pembelajaran Sejarah Pemikiran Dan Peran Kh Ahmad Dahlan Terhadap Pembaharu Pendidikan Di Indonesia. *Jejak: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 3(2), 91-102
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3384–3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>