



Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantu Media *Spinning Wheel* terhadap *Social Emotional Learning* Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Aulia Ni'matul Khoiriah¹, Intan Susetyo Kusumo Wardhani^{1*}, Wahyu Nugroho¹

¹ Pendidika Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek, Trenggalek, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2511>

Article Info:

Received : 28 Agustus 2026
Revised : 20 September 2026
Accepted : 29 September 2026
Published : 06 Oktober 2026

Correspondence:

Intan Susetyo Kusumo Wardhani

Phone:

Abstract: Social Emotional Learning (SEL) is an important competency that needs to be developed in elementary school students to support their ability to recognize and manage emotions, collaborate, communicate positively, demonstrate empathy, and make responsible decisions. The low level of students' social-emotional skills in Grade V at SDN 2 Ngantru was indicated by less optimal group collaboration, emotional regulation, and confidence in expressing opinions during the learning process. This study aimed to determine the effect of the Game Based Learning (GBL) model assisted by the Spinning Wheel media on the Social Emotional Learning skills of Grade V students at SDN 2 Ngantru, Trenggalek. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a nonequivalent control group design. The subjects consisted of 54 students divided into an experimental class and a control class, with 27 students in each class. Data were collected using an SEL questionnaire that met the validity and reliability criteria, with a Cronbach's Alpha value of 0.931. Data analysis included normality testing, homogeneity testing, an independent sample t-test, and an N-Gain effectiveness test. The results showed that the data were normally distributed and homogeneous. The hypothesis test obtained a significance value of 0.000 (<0.05), indicating a significant difference between the experimental and control classes. The experimental class obtained a higher posttest mean score of 89.78 compared to 71.56 in the control class. The N-Gain result for the experimental class reached 71.31%, categorized as high, while the control class obtained 5.51%, categorized as low. Therefore, the Game Based Learning model assisted by Spinning Wheel media had a significant and effective effect on improving the Social Emotional Learning skills of Grade V students at SDN 2 Ngantru.

Keywords: Game Based Learning; Spinning Wheel; Social Emotional Learning.

Citation: Khoiriah, A. N., Wardhani, I. S. K., & Nugroho, W. (2026). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantu Media Spinning Wheel terhadap Social Emotional Learning Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 6023–6028. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.2511>

Pendahuluan

Pembelajaran merupakan proses interaksi yang terencana antara siswa, guru, materi, metode, strategi, dan sumber belajar yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal (Pane & Dasopang, 2017: 334). Melalui pembelajaran, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga mengembangkan sikap serta nilai yang bermanfaat dalam kehidupan (Syahputra, 2022: 137).

Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memilih pendekatan, model, dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Seiring perkembangan pendidikan abad ke-21, pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penguasaan aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan sosial dan emosional siswa. Pendekatan *Deep Learning* menekankan

keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep secara mendalam melalui aktivitas analisis, diskusi, refleksi, dan pemecahan masalah sehingga menghasilkan pengalaman belajar yang bermakna dan berkelanjutan (Fitriani & Santiani, 2025: 53). Dalam konteks tersebut, penguatan *Social Emotional Learning* (SEL) menjadi bagian penting dalam mewujudkan pendidikan yang holistik. SEL merupakan proses pembelajaran yang membantu siswa memahami dan mengelola emosi, menunjukkan empati, membangun hubungan positif, serta mengambil keputusan yang bertanggung jawab (Tyas et al., 2024: 84–85). Pada jenjang sekolah dasar, kemampuan sosial emosional berperan penting dalam mendukung perkembangan karakter, komunikasi, kerja sama, dan kemampuan beradaptasi terhadap berbagai situasi sosial (Delnanda, 2025: 31).

Implementasi SEL memerlukan dukungan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran yang tepat tidak hanya meningkatkan kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan kreativitas, empati, kemampuan bekerja sama, dan pengelolaan emosi siswa (Delnanda, 2025: 30–31). Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar, keaktifan siswa, serta memfasilitasi internalisasi pengetahuan dan nilai-nilai sosial positif (Nurita, 2019: 172). Dengan demikian, integrasi model dan media pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan penting dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berpusat pada siswa.

Namun demikian, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN 2 Ngantru menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode konvensional dengan pemanfaatan media yang terbatas pada buku paket, LKS, dan gambar statis. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran kurang interaktif dan belum memberikan kesempatan yang optimal bagi siswa untuk berkolaborasi maupun mengembangkan keterampilan sosial emosional. Dampaknya terlihat dari masih rendahnya kemampuan siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, mengendalikan emosi, menerima pendapat orang lain, serta menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Padahal, perkembangan sosial emosional merupakan proses penting yang memungkinkan individu mampu menyesuaikan diri dan mengelola emosi dalam berbagai interaksi sosial (Tazkia & Damayanti, 2024: 3).

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Spinning Wheel*. *Game Based Learning* (GBL) merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dan kompetensi yang telah ditetapkan. Dalam penerapannya, siswa terlibat secara aktif dalam

permainan yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran melalui kegiatan seperti menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, berdiskusi, dan bekerja sama dalam kelompok. Penggunaan permainan dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi dengan teman dan menghadapi berbagai situasi yang melatih kemampuan sosial emosional.

Media *Spinning Wheel* digunakan sebagai alat bantu permainan dalam model GBL dengan mekanisme memutar roda yang berisi pertanyaan, instruksi, atau tantangan tertentu yang harus dilakukan oleh siswa atau kelompok. Setiap hasil putaran menentukan aktivitas yang harus diselesaikan siswa, sehingga mendorong rasa ingin tahu, keterlibatan, dan partisipasi aktif selama pembelajaran. Tantangan yang diberikan dapat dirancang untuk mengembangkan kemampuan mengenali dan mengelola emosi, bekerja sama, berkomunikasi, menghargai pendapat, menunjukkan empati, serta mengambil keputusan secara bertanggung jawab. Dengan demikian, penerapan model *Game Based Learning* yang didukung media *Spinning Wheel* tidak hanya menjadikan permainan sebagai kegiatan untuk meningkatkan keaktifan siswa, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mempraktikkan kompetensi *Social Emotional Learning* secara langsung dalam proses pembelajaran..

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) dan media berbasis permainan memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Audina dan Ramadan (2025: 457) membuktikan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) berbantuan Educandy berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Penelitian Ananda et al. (2024: 779) menunjukkan bahwa media *Spinning Wheel* efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar dan memperoleh tingkat kepraktisan yang tinggi. Selain itu, penelitian Sormin et al. (2025: 74) mengungkapkan bahwa interaksi sosial yang positif memiliki hubungan signifikan dengan perkembangan emosional siswa. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji pengaruh penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Spinning Wheel* (SEL) terhadap kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa sekolah dasar masih terbatas. Dengan demikian, terdapat kebutuhan untuk menguji efektivitas perpaduan model dan media tersebut dalam mendukung perkembangan sosial emosional siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap *Social Emotional Learning* (SEL) siswa kelas V

SDN 2 Ngantru Trenggalek. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam memperkaya kajian mengenai pembelajaran berbasis permainan dan pengembangan sosial emosional siswa sekolah dasar. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan menjadi referensi bagi guru dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif, membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial emosional secara optimal, serta menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan peneliti lain dalam mengembangkan pembelajaran yang selaras dengan prinsip *Deep Learning* dan Kurikulum Merdeka.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experiment* tipe *Non-Equivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantuan media *Spinning Wheel* dan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen, penerapan GBL dilakukan melalui beberapa tahapan. Pembelajaran diawali dengan penyampaian tujuan dan materi pembelajaran serta penjelasan mengenai aturan permainan kepada siswa. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan diberikan kesempatan untuk mengikuti permainan menggunakan media *Spinning Wheel*. Siswa secara bergiliran memutar roda untuk menentukan pertanyaan, instruksi, atau tantangan yang harus diselesaikan secara individu maupun kelompok. Setiap tantangan dirancang sesuai dengan materi pembelajaran sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, bekerja sama, mengendalikan emosi, menghargai pendapat, dan menunjukkan empati kepada anggota kelompok. Setelah permainan selesai, guru bersama siswa melakukan pembahasan terhadap jawaban dan pengalaman selama permainan serta memberikan penguatan terhadap materi dan perilaku sosial emosional yang muncul selama kegiatan. Sementara itu, kelas kontrol memperoleh pembelajaran konvensional melalui penyampaian materi, tanya jawab, dan pemberian tugas tanpa menggunakan model GBL dan media *Spinning Wheel*. Kedua kelompok diberikan *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan untuk mengetahui perubahan kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa serta menganalisis pengaruh penerapan model GBL berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap kemampuan SEL.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2026/2027 di SD Negeri 2 Ngantru, Kecamatan Trenggalek, Kabupaten Trenggalek. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V sekolah dasar di Kecamatan Trenggalek yang berjumlah 680

siswa. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 2 Ngantru yang terdiri atas kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol dengan jumlah total 54 siswa.

Data penelitian dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket. Observasi digunakan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) serta perilaku sosial emosional siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Angket digunakan untuk mengukur kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa yang meliputi kemampuan mengenali dan mengelola emosi, kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama, kemampuan menunjukkan empati, serta kemampuan membuat keputusan yang bertanggung jawab.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi dan angket skala Likert. Lembar observasi memuat indikator perencanaan pembelajaran, penyampaian materi, penggunaan media, keterlibatan siswa, pengelolaan emosi, kerja sama, komunikasi, empati, pengambilan keputusan, dan tanggung jawab. Angket terdiri atas 20 butir pernyataan yang meliputi 16 pernyataan favorable dan 4 pernyataan unfavorable dengan rentang skor 1–5.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Alpha Cronbach*.

Rumus Uji Validitas

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Sumber. (Zulfikar et al., 2024)

Rumus Uji Reliabilitas

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_i^2} \right\}$$

Sumber. (Sugiyono, 2013)

Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* dan uji homogenitas. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test* pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui perbedaan kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Selain itu, efektivitas penerapan model *Game Based Learning* (GBL) dianalisis menggunakan uji N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa setelah diberikan perlakuan.

Rumus Uji N-Gain

$$N\text{-gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Sumber. (Novita et al., 2019)

Tabel 1. Kriteria Tafsiran Efektivitas *N-gain Score*

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: (Ismiati, 2023)

Hasil dan Diskusi

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 2 Ngantru yang terdiri atas kelas V-A sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh perlakuan berupa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Data penelitian diperoleh melalui angket *Social Emotional Learning* (SEL) yang diberikan sebelum (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest).

Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket diuji kepada 29 siswa SDN 1 Surodakan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 30 butir pernyataan yang diuji, sebanyak 22 butir dinyatakan valid dengan nilai ($r_{hitung} > r_{tabel}$) (0,367) dan nilai signifikansi $< 0,05$. Dari 22 butir valid tersebut, peneliti menggunakan 20 butir pernyataan yang paling representatif untuk mengukur aspek SEL.

Hasil uji reliabilitas menggunakan *Cronbach's Alpha* memperoleh nilai sebesar 0,931. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen berada pada kategori reliabel sangat tinggi sehingga layak digunakan dalam penelitian.

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas dilakukan menggunakan *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil pengujian menunjukkan seluruh data memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 sehingga berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Kelompok	Sig.
Pretest Kontrol	0,200
Posttest Kontrol	0,200

Pretest Eksperimen	0,109
Posttest Eksperimen	0,200

Berdasarkan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, seluruh data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk analisis statistik parametrik.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Vriabel	Levene Statistic	Sig.	Keterangan
Posttest SEL	0,270	0,606	Homogen

Selanjutnya, uji homogenitas menggunakan *Levene Test* menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,606 ($> 0,05$). Dengan demikian, varians kedua kelompok dinyatakan homogen dan memenuhi syarat untuk dilakukan uji hipotesis parametrik.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-test*. Hasil statistik deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Posttest

Kelompok	N	Mean	SD
Kontrol	27	71,56	6,50
Eksperimen	27	89,78	5,77

Hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-test

Variabel	Sig. (2-tailed)	Keputusan
Posttest SEL	0,000	H_0 ditolak

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa kelas V.

Uji Efektivitas (N-Gain)

Analisis efektivitas dilakukan menggunakan uji N-Gain. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 71,31%, yang termasuk kategori tinggi.

Sebaliknya, kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata peningkatan sebesar 5,51%.

Tabel 5. Ringkasan Hasil N-Gain

Kelompok	Rata-rata N-Gain (%)	Kategori
Eksperimen	71,31	Cukup Eekif
Kontrol	5,51	Rendah

Hasil tersebut menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel* efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa.

**Gambar 1.** Menjelaskan aturan permainan**Gambar 2.** Membacakan Hasil pengerjaan Kelompok

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa sekolah dasar. Temuan ini dibuktikan oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($<0,05$) serta perbedaan rata-rata posttest antara kelas eksperimen (89,78) dan kelas kontrol (71,56).

Peningkatan kemampuan sosial emosional siswa pada kelas eksperimen dapat dijelaskan melalui karakteristik model *Game Based Learning* (GBL) yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam

pembelajaran. Selama proses pembelajaran, siswa terlibat dalam aktivitas bermain, berdiskusi, bekerja sama, menyampaikan pendapat, mengelola emosi, dan mengambil keputusan secara kolaboratif. Aktivitas tersebut secara langsung melatih aspek-aspek *Social Emotional Learning* (SEL) yang meliputi kesadaran diri, pengelolaan diri, kesadaran sosial, keterampilan relasi, dan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Fitri et al. (2025) yang menunjukkan bahwa interaksi sosial yang positif di lingkungan sekolah memiliki hubungan signifikan dengan perkembangan kemampuan emosional siswa. Interaksi kooperatif yang muncul selama pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan regulasi emosi, empati, serta keterampilan komunikasi secara lebih optimal.

Efektivitas penggunaan media *Spinning Wheel* dalam penelitian ini juga mendukung temuan Ananda et al. (2024) yang menyatakan bahwa media *Spinning Wheel* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Kehadiran media tersebut menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga selaras dengan penelitian Audina dan Ramadan (2025) yang membuktikan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Persamaan kedua penelitian terletak pada kemampuan model *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran. Namun, penelitian ini memperluas temuan sebelumnya dengan menunjukkan bahwa efektivitas *Game Based Learning* (GBL) tidak hanya terbatas pada ranah kognitif, tetapi juga mampu meningkatkan kompetensi sosial dan emosional siswa.

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme sosial Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar. Pembelajaran melalui permainan memungkinkan siswa belajar bersama, bertukar gagasan, dan membangun pemahaman secara kolaboratif. Selain itu, teori *experiential learning* Kolb menjelaskan bahwa pengalaman langsung yang diperoleh siswa selama aktivitas permainan memberikan kesempatan untuk membangun pengetahuan dan keterampilan sosial secara lebih bermakna.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel* terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan *Social Emotional Learning* (SEL) siswa kelas V SDN 2 Ngantru. Pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan mampu

menciptakan pengalaman belajar yang mendukung perkembangan sosial emosional siswa secara optimal.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel* berpengaruh signifikan terhadap *Social Emotional Learning* (SEL) siswa kelas V SD Negeri 2 Ngantru. Hasil uji Independent Sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 ($< 0,05$), sehingga hipotesis alternatif diterima. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 71,31% (kategori cukup efektif), sedangkan kelas kontrol hanya memperoleh rata-rata N-Gain sebesar 5,51% (kategori tidak efektif). Temuan ini menunjukkan bahwa model *Game Based Learning* (GBL) berbantu media *Spinning Wheel* lebih efektif dibandingkan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa, meliputi kemampuan mengenali dan mengelola emosi, berkomunikasi dan bekerja sama, menunjukkan empati, serta membuat keputusan yang bertanggung jawab.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri 2 Ngantru yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru kelas V, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi dan membantu kelancaran proses pengumpulan data. Selain itu, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Ananda, D. T., Simanihuruk, L., Sitohang, R., Simbolon, N., & Ananda, L. J. (2024). Pengembangan Media *Spinning Wheel* Pada Pembelajaran Ips Materi Indonesiaku Kaya Raya Di Kelas V Sd Negeri 081234 Sibolga Disah. 8(4), 769–780. <https://doi.org/10.24114/jgk.v8i4.62083>
- Audina, M., & Ramadan, Z. H. (2025). Pengaruh Model *Game Based Learning* Berbantuan Educandy Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(3), 457–467. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i3.4588>
- Delnanda, A. (2025). Menumbuhkan Karakter Sejak Dini Tentang Pembelajaran Sosial Emosional Dalam Pendidikan Dasar. 3(1), 30–35. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.htmlhttps://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Ismiati, N. (2023). Efektivitas Model Stream Dalam Pembelajaran Matematika Kelas Iv Mi Futuhiyyah Doro Pekalongan. Jurnal Ilmiah Ipa Dan Matematika, 1, 115–121. <https://jurnalcentekia.id/index.php/jiim/>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. Jurnal Pendidikan Tambusai, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Nurita, T. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. Journal of Physics: Conference Series, 1321(2), 171–187
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). . Belajar Dan Pembelajaran. FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman, 3(2), 333–352.
- Sormin, D. F. A., Juli, A. T., Manik, N. T., & Syahrial, S. (2025). Eksplorasi Pengaruh Interaksi Sosial di Lingkungan Sekolah terhadap Perkembangan Emosional Siswa Kelas V Sekolah Dasar 060875. Journal of Student Development Informatics Management (JoSDIM), 2(3), 74–87. <https://doi.org/10.62383/dilan.v2i3.1836>
- Sugiyono, D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan. Bandung: Akfabeta, CV.
- Syahputra, A. (2022). Meningkatkan Kemampuan Guru Pertama Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran Dan Materi Pembelajaran Pada RPP Melalui Bimbingan. Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis, 3(2), 123–139.
- Tazkia, H. A., & Damayanti, A. (2024). Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dasar di Lingkungan Sekolah. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 1(3), 8. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.557>
- Tyas, T. C., Winarni, R., & Surya, A. (2024). pembelajaran matematika materi pengukuran kelas IV di sekolah dasar. 12(2), 84–88.
- Zulfikar, R., Sari, F. P., Fatmayati, A., Wandini, K., Haryati, T., Jumini, S., Nurjanah, Annisa, S., Kusumawardhani, O. B., Mutiah, R., Linggi, A. I., & Fadilah, H. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Teori, Metode dan Praktik.