

## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PUISI MELALUI MEDIA SPIN THE WHEEL PADA KELAS IV**

Diah Ayu Muayyadah<sup>1</sup>, Fida Rahmantika Hadi<sup>2</sup>, Titik Isdarwati<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Kota Madiun,

<sup>2</sup>Universitas PGRI Kota Madiun,

<sup>3</sup>SDN 01 Taman Kota Madiun,

[1maudysimfoni@gmail.com](mailto:1maudysimfoni@gmail.com), [2fida@unipma.ac.id](mailto:2fida@unipma.ac.id),

[3titikisdarwati87@guru.sd.belajar.id](mailto:3titikisdarwati87@guru.sd.belajar.id)

### **ABSTRACT**

*For students, Bahasa subject are often considered boring because the learning activities are less varied. Therefore, it also influences the learning outcomes achieved. This research aims to find out whether the use of Spin the Wheel learning media can improve learning outcomes in Bahasa poetry subjects in IV<sup>th</sup> grade. The method used in this research is the Classroom Action Research (PTK) method with 2 cycles. The subjects of this research were IV<sup>th</sup> C at SDN 01 Taman Kota Madiun with a total of 20 students. This research uses data collection techniques through observation, documentation and tests. By referring to Bahasa subject KKM, 70, the results obtained from the actions before the cycle were 30% of students who completed the post test. In cycle 1, the results obtained were 70% of students who completed the post test. In cycle 2, the results obtained were 85% of students who completed the post test. So it can be concluded that by using Spin the Wheel media can improve Bahasa subject outcomes for grade IV elementary school poetry material.*

*Keywords: bahasa, learning outcomes, spin the wheel*

### **ABSTRAK**

Pembelajaran Bahasa Indonesia kerap dianggap membosankan oleh peserta didik dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang variatif. Sehingga hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar yang dicapai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran Spin the Wheel dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi pada kelas IV. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 2 siklus. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV C SDN 01 Taman Kota Madiun dengan jumlah peserta didik 20 anak. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi dan tes. Dengan mengacu pada KKM Bahasa Indonesia yaitu 70, didapatkan hasil pada tindakan sebelum siklus 30% peserta didik yang tuntas pada post test. Pada siklus 1, didapatkan hasil 70% peserta didik yang tuntas pada post test. Pada siklus 2, didapatkan hasil 85% peserta didik yang tuntas pada post test.

Sehingga dapat disimpulkan dengan penggunaan media Spin the Wheel, dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi puisi kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: bahasa indonesia ,hasil belajar, spin the wheel

### **A. Pendahuluan**

Pembelajaran di era globalisasi menuntut peserta didik memiliki kecakapan pendidikan abad 21 yaitu Critical thinking, Creative, Collaboration, and Communication (C4). Tidak dapat dipungkiri, berbagai kecakapan tersebut dapat tercapai secara holistik jika peserta didik memiliki kemampuan literasi yang baik. Berdasarkan asal usulnya, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), literasi merupakan (1) kemampuan menulis dan membaca, (2) suatu keterampilan dalam bidang tertentu, (3) kemampuan mengolah informasi, dan (4) penggunaan huruf untuk menggambarkan bunyi atau kata. Adapun menurut Undang-Undang Nomor 3 tahun 2017 Tantang Sistem Perbukuan dinyatakan bahwa literasi adalah kecakapan menerima dan mengartikan suatu informasi secara kritis, sehingga dapat dijadikan untuk meningkatkan kualitas hidup saat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa

literasi merupakan kemampuan mendapatkan informasi melalui proses berpikir seperti membaca, menulis, menelaah, dan menganalisis informasi secara kritis untuk mendapatkan informasi yang jelas dan akurat (Harahap dkk., 2022). Berdasarkan beberapa riset yang telah dilakukan, nyatanya kemampuan literasi khususnya pada minat baca di Indonesia tergolong rendah. Pada penelitian Anjani, dkk (2019;5) dalam (Rusniasa dkk., 2021) diketahui bahwa tingkat literasi Indonesia pada tahun 2015 berada pada ranking 64 dari 72 negara. Sedangkan data pada Maret 2016 dari Most Littered Nation In The World oleh Central Connecticut State University menunjukkan Indonesia berada pada barisan ke 60 dari 61 negara riset. Tak jauh beda, menurut UNESCO 2012 tercatat bahwa minat baca Indonesia memiliki indeks 0,001 yang berarti dari 1000 penduduk terdapat hanya 1 yang memiliki minat baca (*Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia, t.t.*).

Rendahnya literasi tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda Fitriani, yang berjudul Faktor Penyebab Rendahnya Minat Siswa Terhadap Materi Puisi pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri Banjarmasin. Pada penelitian tersebut dikatakan bahwa perkembangan minat peserta didik pada pelajaran Bahasa Indonesia sangat memprihatinkan. Padahal materi puisi perlu diajarkan baik pada peserta didik Sekolah Dasar (SD) sampai tingkat atas sebagai usaha untuk mengasah kepekaan seseorang terhadap nilai-nilai kehidupan sekitar. Rendahnya minat tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik yang disebabkan tidak efektifnya strategi dan metode guru dalam proses pembelajaran (Fitriani & Huda, 2022). Hasil penelitian ini juga didukung oleh Naili Inayah, dkk yang menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, peserta didik MI Islamiyah Pasuruhan cenderung pasif. Tidak hanya saat guru menjelaskan materi namun juga saat kegiatan berkelompok. Peserta didik kehalangan konsentrasi belajarnya dan lebih memilih bermain bersama teman sebangkunya, memainkan

sesuatu yang ada di tangannya, serta banyak hal lain yang mereka lakukan daripada mendengarkan penjelasan gurunya. Menurut Naili, hal tersebut disebabkan karena kurangnya kegiatan visual yang dapat memfokuskan peserta didik kembali pada pembelajaran (Hermawan dkk., 2023).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut, peneliti juga menemukan hal yang sama pada hasil observasi di kelas IV-C SDN 01 Taman, Kota Madiun yang memiliki hasil belajar cenderung rendah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, tepatnya materi puisi. Pada observasi yang telah dilakukan, peserta didik terbiasa memperoleh jawaban yang instan dari beberapa latihan soal yang diberikan. Peserta didik cenderung malas dan tidak memiliki minat dalam memahami materi yang disajikan. Walaupun memang terdapat beberapa peserta didik yang terlihat berminat dan antusias terhadap materi yang disajikan, akan tetapi minat dan antusiasme tersebut kurang berdampak pada hasil belajar mereka. Menurut mereka, mata pelajaran Bahasa Indonesia membosankan dan monoton. Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang

dikemas dalam bentuk permainan yang menantang. Dengan adanya permainan, terdapat aktivitas yang terstruktur dengan tujuan tertentu, baik kemenangan secara individu maupun secara kelompok.

Metode permainan dinilai memiliki efek yang baik dalam berbagai pembelajaran. Menurut memiliki banyak kelebihan diantaranya (1) menyenangkan, yang dapat menstimulus keaktifan peserta didik, (2) peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan belajarnya, (3) tidak hanya sis peserta didik yang berperan aktif, akan tetapi juga dapat melatih mental, (4) semua tingkat kemampuan siswa dapat diambil bagian di dalam aktivitas, (5) meningkatkan solidaritas, serta (6) memberikan kesan yang bermakna dalam memori peserta didik (Dewi, Lisa Septia Dewi Br.G, 2020)

Salah satu metode permainan yang dapat menarik antusias peserta didik yang berdampak pada hasil belajar Bahasa Indonesia materi puisi yaitu melalui media Spin The Wheel dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament. Media tersebut berupa roda berputar yang bertuliskan beberapa petunjuk poin (5, 10, 15, 20)

dan bonus (double point, triple point, spin again). Spin the Wheel memiliki instruksi penggunaan sebagai berikut: (1) peserta didik dibentuk kelompok (2) masing-masing perwakilan kelompok maju ke depan untuk memutar media (3) peserta didik perwakilan kelompok mengambil gulungan kuis sesuai dengan panah berhentinya roda (4) peserta didik perwakilan kelompok menjawab pertanyaan tersebut. Semakin tinggi poinnya semakin tinggi pula level kuisnya. Jika semua perwakilan kelompok sudah bergiliran bermain, maka dilanjutkan oleh perwakilan kelompok kloter kedua dengan orang yang berbeda, agar setiap peserta didik memiliki pengalaman yang sama.

Terdapat relevansi penggunaan media Spin The Wheel dengan penelitian sebelum-sebelumnya, diantaranya penelitian oleh Lely Arum Syah Puteri dengan media pembelajaran Spinning Wheel. Media tersebut dirancang dan dioperasikan melalui PPT. Media tersebut dikembangkan untuk siswa kelas V sekolah Dasar. Hasil penelitian menyebutkan bahwa melalui pengembangan Spinning Wheel didapatkan prosentase ketuntasan

belajar sebesar 86,61%. Selain itu, melalui berbagai validasi dan respon serta analisis N-Gain dengan kategori sedang memperoleh nilai 0.65, maka media Spinning Wheel mendapat predikat layak untuk dijadikan media dalam proses pembelajaran di sekolah dasar (Puteri, Arum Syah, 2022). Beberapa perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah (1) penelitian ini berfokus pada penggunaan media Spin The Wheel pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi terhadap hasil belajar peserta didik, (2) media yang digunakan peneliti berbasis offline, dengan kata lain media merupakan benda konkrit yang dimainkan peserta didik dan (3) media Spin The Wheel dapat digunakan untuk semua jenjang dan mata pelajaran dengan menyesuaikan quis yang disediakan

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti bertujuan untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam sebuah penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Puisi Melalui Media Spin The Wheel pada Kelas IV"

Dengan demikian, penelitian ini memiliki hipotesis bahwa dengan tindakan penggunaan media Spin the Wheel, hasil belajar peserta didik kelas IV meningkat.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memberi tindakan baik berupa solusi/perbaikan maupun membangun pengetahuan dari suatu permasalahan di kelas (Warso, 2021). Adapun tahapan PTK dimulai dengan siklus yang berkelanjutan melalui beberapa langkah, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, (4) refleksi tindakan. Banyak siklus yang dilakukan disesuaikan dengan tingkat keberhasilan tindakan yang direncanakan (Arikunto Suharsimi, 2019).

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Taman Kota Madiun, Jawa Timur, dengan subjek penelitian peserta didik kelas IV-C yang berjumlah 20 anak. Batasan materi pada penelitian ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia semester 2 tentang karya sastra puisi yang berfokus pada unsur-unsur puisi, serta majas personifikasi dan metafora. Adapun lama penelitian ini adalah 2 bulan melalui 2 siklus dengan rincian setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan.

### **Siklus 1**

**a. Tahap Perencanaan**

Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan beberapa hal yang berkaitan dengan penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Berdiskusi dengan wali kelas terkait permasalahan yang dihadapi peserta didik kelas IV-C pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Merencanakan kegiatan pembelajaran meliputi jadwal pelaksanaan, menentukan tujuan pembelajaran yang disesuaikan dengan ATP Bahasa Indonesia kelas IV semester 2, menentukan rangkaian asesmen, serta menentukan rangkaian kegiatan pembelajaran yang disusun secara berkesinambungan dengan tujuan dan asesmen. Adapun penggunaan media Spin the Wheel dilaksanakan pada rangkaian kegiatan pembelajaran.
3. Mempersiapkan sumber belajar serta sarana prasaran yang dibutuhkan saat pelaksanaan pembelajaran.

**b. Tahap Tindakan**

Tahapan tindakan merupakan tahap pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya. Sehingga hampir sama seperti pelaksanaan pembelajaran, tahap tindakan terdiri dari kegiatan awal, inti, dan penutup.

Pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dengan pembentukan kelas menjadi 4 kelompok. Masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Pada awal pembelajaran, guru mengawali kelas dengan salam dan doa, dilanjutkan dengan mengecek kehadiran peserta didik dan memberikan apersepsi untuk membangun motivasi belajar peserta didik.

Pada kegiatan inti, guru memberikan pertanyaan pemantik melalui tayangan video dan slide berbagai macam teks. Kegiatan dilanjutkan dengan penjelasan mengenai topik utama tujuan pembelajaran serta pelaksanaan games menggunakan media Spin the Wheel yang dilakukan secara berkelompok. Media ini berupa papan putar yang berisi poin-poin/skor serta kuis-kuis tertentu dengan aturan main yang disampaikan guru. Peserta didik

memutar media hingga berhenti pada skor tertentu. Peserta didik mengambil kartu soal sesuai dengan skor yang didapatkan. Skor akan masuk pada kelompok, jika peserta didik mampu menjawab soal tersebut dengan benar.

Sebelum pembelajaran diakhiri, peserta didik mengerjakan post test secara individu. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan pemberian penguatan materi dan kesimpulan, refleksi pembelajaran, serta doa dan salam.

#### **c. Tahap Observasi**

Tahapan observasi merupakan tahapan pengamatan yang dilakukan peneliti pada peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Adapun pelaksanaan pengamatan adalah saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan peneliti. Cakupan hal yang diamati diantaranya keaktifan peserta didik, perhatian peserta didik, pertanyaan-pertanyaan dari peserta didik, serta hasil belajar peserta didik yang didapatkan melalui pengukuran dengan test.

#### **d. Tahap Refleksi**

Tahap terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap ini, peneliti melakukan review terkait tindakan yang dilakukan terhadap hasil yang dicapai. Dalam hal ini tahapan refleksi harus menjawab tujuan penelitian. Jika tujuan penelitian adalah meningkatkan hasil, maka jika pada data yang didapat hasil peserta didik masih belum meningkat, maka perlu dicari tahu sebab dan alasannya. Sehingga, dengan adanya analisis tersebut dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan siklus selanjutnya. (Sugiyono, 2019).

#### **Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengambilan data yang dilakukan peneliti adalah melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Adapun pada teknik observasi, aspek-aspek yang diamati diantaranya yaitu pengamatan peserta didik saat kegiatan pembelajaran yang melibatkan penggunaan media Spin the Wheel serta aktivitas guru saat melakukan pembelajaran. Pada aspek aktivitas guru inilah teman sejawat yang menjadi observer.

Teknik dokumentasi pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui data nilai hasil belajar sebelum dan sesudah tindakan

(Sugiyono, 2019). Selain itu dokumentasi juga digunakan untuk mengumpulkan data-data pendukung pelaksanaan kegiatan pembelajaran seperti presensi kelas, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV, CP, ATP, dan lain sebagainya.

Sedangkan pada teknik tes, digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa yang berfokus pada aspek kognitif. Adapun tes yang berupa post test yang berbentuk pilihan ganda. pada setiap siklus indikator soal sama namun dengan butir soal yang berbeda.

#### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis dapat pada penelitian ini menggunakan analisa data statistik deskriptif dengan menggunakan nilai rata-rata prosentase sebelum dan sesudah tindakan penggunaan media Spin the Wheel dengan uraian sebagai berikut:

Rata-rata yang digunakan untuk mengetahui hasil dan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan rumus:

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

Keterangan:

$\bar{x}$  = rata-rata

$\sum n$  = jumlah seluruh nilai peserta didik

$n$  = jumlah peserta didik

Dapat dikatakan berhasil apabila rata-rata prosentase hasil belajar dari siklus pertama ke siklus kedua atau berikutnya mengalami peningkatan dengan batas minimum prosentase adalah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

#### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan paparan metode, alur pelaksanaan penelitian, sampai pada teknik analisis data, hasil penelitian didapatkan sebagai berikut:

##### **a. Sebelum Tindakan**

Sebelum tindakan penelitian, didapatkan data hasil belajar peserta didik kelas IV C dengan rata-rata yang rendah di bawah KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun kegiatan pembelajaran pada tahap sebelum tindakan tersebut menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dengan kegiatan mengamati hingga berkelompok mengerjakan Lembar Kegiatan Kelompok (LKK). Untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran, peserta didik diinstruksikan untuk mengerjakan post

test, dengan rata-rata hasil sebagaimana tabel di bawah ini.

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan**

Skor Rerata	Predikat	Jumlah Peserta Didik	%
85-100	Baik	0	0%
70-85	Cukup	6	30%
55-69	Kurang	5	25%
>55	Sangat kurang	9	45%
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Dengan data tersebut, dapat diketahui bahwa hanya terdapat 30% peserta didik yang tuntas dengan nilai  $\leq 70$ , dan 70% peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai  $\geq 70$ . Sehingga, sebagian besar hasil belajar peserta didik berada dikategori sangat kurang.

#### **b. Siklus 1**

Langkah-langkah atau tahapan pelaksanaan siklus yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahapan perencanaan, peneliti/guru menyiapkan perangkat pembelajaran meliputi penentuan metode, model, rangkaian kegiatan, instrumen penilaian, refleksi, dan lain sebagainya. Adapun pada tahap perencanaan tersebut, pembelajaran menggunakan model Team Games Tournament (TGT).

Pada tahap pelaksanaan tindakan, kegiatan pembelajaran yang

dilaksanakan meliputi presentasi kelas yang diisi dengan pemberian materi pada peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan pengelompokkan peserta didik secara heterogen dengan kegiatan kelompok menganalisis unsur-unsur puisi. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan utama yaitu turnamen dengan penggunaan media Spin the Wheel. Dalam penggunaan media tersebut, terlebih dahulu guru memberikan penjelasan aturan permainan. Setelah itu, guru dan peserta didik membuat kesimpulan dan memberikan soal post test untuk mengukur hasil belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya adalah observasi. Pada tahap observasi, hal-hal yang menjadi objek untuk diobservasi adalah aktivitas peserta didik selama pembelajaran. Adapun indikator observasi tersebut meliputi respon peserta didik sebelum dan setelah penggunaan media Spin the Wheel, antusiasme peserta didik saat kegiatan game menggunakan media Spin the Wheel, serta apa saja yang terjadi saat pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan observasi pada siklus 1, peserta didik memberikan respon positif penggunaan media tersebut. Hal ini dikarenakan mereka

melakukan kegiatan game tersebut secara langsung. Sehingga meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Hal ini berpengaruh juga pada antusiasme peserta didik. Terdapat 90% dari total 20 peserta didik, yaitu sebanyak 18 anak terlibat aktif dalam permainan ini. Adapun 10% dari total peserta didik 20, yaitu sebanyak 2 anak yang kurang antusias dikarenakan keadaan fisik yang kurang sehat dan tidak tertarik dengan permainan tersebut dikarenakan sedang dalam keadaan mood yang kurang baik. Sedangkan hasil belajar berdasarkan post test yang dikerjakan peserta didik, nilai yang didapatkan didik sebagaimana pada tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Belajar Siswa Siklus 2**

<b>Skor Rerata</b>	<b>Predikat</b>	<b>Jumlah Peserta Didik</b>	<b>%</b>
85-100	Baik	6	30%
70-85	Cukup	8	40%
55-69	Kurang	2	10%
>55	Sangat kurang	3	15%
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Dengan data tersebut, dapat diketahui bahwa terdapat 70% peserta didik yang tuntas dengan keterangan 6 peserta didik yang sudah mendapat hasil yang maksimal, dan 8 anak mendapat nilai yang cukup/rata-rata

dengan nilai  $\leq 70$ . Sedangkan sebanyak 30% peserta didik yang tidak tuntas dengan nilai  $\geq 70$ . Sehingga, sebagian besar hasil belajar peserta didik berada dikategori tuntas namun belum maksimal.

Tahap terakhir adalah tahap refleksi. Pada tahap ini, diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Spin the Wheel. Adapun kendala atau beberapa hal yang perlu dievaluasi adalah aturan pada permainan Spin the Wheel. Aturan permainan perlu ditambahkan, misalnya seperti pengurangan nilai jika terdapat kelompok yang sengaja memberi jawaban pada rekannya saat bergiliran bermain. Selain itu, ragam pertanyaan ternyata masih terlalu sulit untuk level pertanyaan kuis. Sehingga perlu adanya revisi pertanyaan-pertanyaan yang lebih variatif disesuaikan dengan level perkembangan dan karakteristik peserta didik.

### **c. Siklus 2**

Pada siklus 2, penelitian tindakan bersifat menguji konsistensi terhadap hasil pada siklus 1, yang mana pada siklus 1 hipotesis dapat diterima dengan 70% hasil ketuntasan.

Sama halnya siklus 1, tahapan siklus 2 juga meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan tahap refleksi. Pada dasarnya seluruh rangkaian kegiatan hampir sama. Namun, ada beberapa bagian-bagian yang perlu ditambahkan dan diperbaiki sesuai hasil refleksi pada siklus 1 sebelumnya. Adapun pada tahap pelaksanaan, untuk membangun mood peserta didik, dengan menambahkan ice breaking yang bersifat interaktif.

Dari hasil refleksi siklus 1 yang kemudian diperbaiki dan diuji ulang hipotesis peneliti, pada siklus 2 ini didapatkan data hasil belajar peserta didik yang lebih baik daripada siklus sebelumnya, dengan rincian pada tabel berikut.

**Tabel 1 Hasil Belajar Siswa Siklus 2**

Skor Rerata	Predikat	Jumlah Peserta Didik	%
85-100	Baik	11	55%
70-84	Cukup	6	30%
55-69	Kurang	3	15%
>55	Sangat kurang	0	0%
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas diketahui bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar peserta didik dari siklus 1. Pada siklus 1, ketuntasan peserta didik adalah 70%, sedangkan pada siklus 2 adalah 85%. Begitupun pada

predikat baik peserta didik juga mengalami peningkatan dari 6 mejadi 11 peserta didik. Dengan demikian, penerapan media Spin the Wheel untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dikatakan berhasil dengan persentase ketuntasan 85% dari nilai KKM kelas.

Serangkaian penelitian ini menunjukkan bahwa adanya korelasi antara media yang digunakan saat pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Nurul Audie bahwa penggunaan media pembelajaran memang ditujukan untuk mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan stimulus peserta didik untuk belajar (Audie, 2019). Pada penelitian yang telah dilakukan, peneliti telah melakukan observasi terkait kebutuhan peserta didik di kelas IV C mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Bahasa Indonesia menurut mereka adalah mata pelajaran yang membosankan dikarenakan kegiatannya yang terbatas meliputi membaca, menulis, mengerjakan tugas, dan lain sebagainya. Sehingga, dengan permasalahan ini peneliti mencoba melaksanakan pembelajaran melalui permainan. Hal

ini juga berdasar pada karakteristik kelas IV C yang aktif dan cenderung mudah bosan. Untuk itu, dengan adanya penggunaan media Spin the Wheel yang dikemas menjadi game/permainan peserta didik kelas IV C mengalami peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia materi puisi.

### **E. Kesimpulan**

Pada penelitian ini dapat disimpulkan dengan penggunaan media Spin the Wheel peserta didik kelas IV C mengalami peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi puisi. Adapun peningkatan hasil belajar tersebut dapat diamati pada hasil post test pada kegiatan pembelajaran sebelum siklus dengan perolehan 30% peserta didik tuntas KKM, siklus 1 peserta didik 70% tuntas KKM, sampai siklus 2 peserta didik tuntas 85% dari keseluruhan jumlah peserta didik, yaitu 20 anak.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rhineka Cipta.
- Audie, N. (2019). PERAN MEDIA PEMBELAJARAN MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), Article 1.
- Dewi, Lisa Septia Dewi Br.G. (2020). *Bahasa Indonesia SD 2 Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Guepedia.
- Fitriani, N. H., & Huda, N. (2022). FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MINAT SISWA TERHADAP MATERI PUISI PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR NEGERI BANJARMASIN. 18(01).
- Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2089–2098.
- Hermawan, I., Sadriatwati, S. E., Setyadi, D., & Indrasari, F. (2023). IMPLEMENTASI APE INOVATIF DAN PTK MELALUI PERAN INTERNET CENTER PADA PAUD AL-KAMILAH SEMARANG. 5.
- Minat Baca Indonesia Ada di Urutan ke-60 Dunia. (t.t.). Diambil 21 Mei 2024, dari <https://edukasi.kompas.com/read/2016/08/29/07175131/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>
- Puteri, Arum Syah. (2022). Pengembangan Spinning Wheel sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 10(7).
- Rusniasa, N. M., Dantes, N., & Suarni, N. K. (2021). PENGARUH GERAKAN LITERASI SEKOLAH TERHADAP MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI I PENATIH. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*,

- 5(1), Article 1.  
[https://doi.org/10.23887/jurnal\\_pendas.v5i1.258](https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.258)  
Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.  
Warso, A. W. D. D. (2021). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Dan Dilengkapi Contohnya*. Deepublish.