

PENGARUH MEDIA *SPINNING WHEEL* TERHADAP HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS V SD NEGERI 125 KARAMPUE KECAMATAN SINJAI UTARA KABUPATEN SINJAI

Rukayah^{1*}, Sitti Jauhar², Radaiyah³

¹Makassar State University, Makassar

²Makassar State University, Makassar

³Makassar State University, Makassar

*Corresponding Address: radaiyah591@gmail.com

Received: Mei 12, 2025

Accepted: Juni 02, 2025

Online Published: Juni 09, 2025

ABSTRACT

This study is a quantitative pre-experimental study that aims to determine the significant effect of using Spinning Wheel media on Indonesian language learning outcomes in grade V of SD Negeri 125 Karampue, North Sinjai District, Sinjai Regency. This study uses a One Group Pretest-Posttest design. The variables in this study are Spinning Wheel media (independent variable) and Indonesian language learning outcomes (dependent variable). The population in this study were all fifth grade students of SD Negeri 125 Karampue, totaling 21 students, with a sampling technique using saturated sampling. The research data were obtained using a test instrument to determine students' Indonesian language learning outcomes before and after using Spinning Wheel media. The data analysis techniques used were descriptive statistical analysis techniques and inferential statistical analysis techniques. Based on the descriptive statistical analysis, the average pretest score of 50 was in the less category while the average posttest score of 73.5 was in the good category. The data obtained were then analyzed using the Paired Sample t-Test with a significance level of 5%. From the data results obtained tcount (9.118) (>) ttable (2.08596). Thus, H_0 is rejected and H_1 is accepted, it can be concluded that the Spinning Wheel media has a significant effect on the learning outcomes of Indonesian Language at SD Negeri 125 Karampue, Sinjai Utara District, Sinjai Regency.

Keywords : Spinning Wheel Media, Learning Results, Indonesian

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang mempunyai pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan tuntutan pengembangan bangsa. Pada era globalisasi seperti sekarang ini, pendidikan menjadi suatu kebutuhan untuk mengembangkan potensi yang ada pada diri kita. Oleh karena itu, pendidikan merupakan peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk memiliki kemampuan potensial, kecerdasan dan keterampilan melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidikan memegang peranan yang sangat penting sebagaimana yang telah tercantum dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa aktif mengembangkan potensi mereka.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah di atas, salah satu bentuk dari pendidikan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa bisa lebih aktif yaitu adanya kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Guru sebagai pendidik memiliki peran penting yang sangat strategis dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pada Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru

dan dosen, kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang menjadikan siswa untuk aktif dalam belajar maka diperlukan keahlian guru dalam mengajar. Selanjutnya Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar Isi Tugas guru dalam meningkatkan kualifikasi akademik dan kompetensi dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dengan perencanaan pembelajaran, pembelajaran bermutu dan menilainya. Berdasarkan uraian tersebut, disimpulkan bahwa guru berperan penting dalam keberhasilan proses pembelajaran sehingga guru harus meningkatkan pengetahuan teknologi agar hasil belajar siswa meningkat.

Strategi guru dalam proses pembelajaran harus maksimal agar siswa dapat memperoleh nilai yang baik dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Setyaningsih (2020) yang mengatakan bahwa guru perlu menciptakan pembelajaran yang efektif dan inovatif sehingga terjadi interaksi antara guru dan siswa yang dapat menciptakan situasi dan kondisi lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan. Untuk menyempurnakan interaksi antara pemberi dan penerima informasi yang efektif diperlukan media. Berdasarkan pernyataan Nurrita (2018) bahwa media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran, maka diharapkan siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran, salah satunya pada mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Dasar. Pada hakikatnya pembelajaran Bahasa Indonesia berkaitan empat keterampilan berbahasa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Taringan dalam Destiana (2019) keterampilan berbahasa mempunyai empat komponen yaitu keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan berbicara dan keterampilan membaca. Setiap keterampilan tersebut memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan-keterampilan lainnya. Oleh karena itu, Bahasa Indonesia berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman ilmu pengetahuan karena bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi sehingga menjadi unsur esensial dalam pendidikan. Pada kenyataannya, sebagian guru masih menggunakan pola pembelajaran yang kurang aktif, seperti berceramah sehingga siswa tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan siswa cenderung diam dan mudah bosan dalam pembelajaran.

Berdasarkan prapenelitian yang dilakukan oleh peneliti pada hari Selasa- Rabu, 20-21 Agustus 2024 di SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai, melalui wawancara dengan guru kelas V diperoleh informasi bahwa masih ada siswa yang memiliki nilai Bahasa Indonesia di bawah KKM (75) dari 21 jumlah siswa, terdapat 12 siswa (57%) yang memperoleh nilai dibawah KKM. Sedangkan 9 siswa (43%) yang mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut membuktikan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia rendah yang disebabkan beberapa hal yaitu a) Proses pembelajaran masih berpusat pada guru dengan penggunaan media yang kurang kooperatif karena didominasi media buku ajar saja, b) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa membuat siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik sehingga siswa merasa jenuh selama proses pembelajaran dan, c) Masih adanya siswa yang tidak mengumpulkan tugas yang diberikan dengan tepat waktu. Hal tersebut mengakibatkan hasil belajar siswa menurun. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran *Spinning Wheel*.

Media pembelajaran *Spinning Wheel* adalah salah satu media yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian siswa saat pembelajaran sehingga membuat siswa tidak merasa jenuh dan bosan saat belajar. Adapun tantangan di dalam permainan ini bisa memberikan efek

untuk selalu mencoba. Sejalan dengan pendapat Ginnis (2016) yaitu media *Spinning Wheel* merupakan media permainan dengan keunggulan yang menantang, disetiap putaran dapat berisi berbagai topik atau soal yang harus dijawab oleh siswa yang dapat membantu mempelajari berbagai materi secara bersamaan. Dalam hal ini penggunaan media *Spinning Wheel* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam keaktifan proses pembelajaran dan dapat menarik serta mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada materi pembelajaran sehingga memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru. Mengingat pentingnya media dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Sudjana (2016) hasil belajar adalah suatu tindakan atau keinginan untuk melihat sejauh mana tujuan yang telah dicapai atau dikuasai oleh siswa.

Hal ini didukung oleh penelitian serupa yang dilakukan oleh Maulidina dkk (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas II. Selanjutnya penelitian yang dilakukan Apdoludin dkk (2022) menunjukan bahwa Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media *Spinning Wheel* di Kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus dkk (2021) menunjukan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Dari ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan dengan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 125 Karampu Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai”.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif merupakan penelitian yang datanya merupakan angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Jenis penelitian yang digunakan *Pre-Experiment*. Menurut (Sugiyono, 2021) dikatakan *Pre Experiment* karena tidak adanya kelas kontrol, dimana hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan *pre-treatment* dan *post-treatment*.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Dalam desain penelitian ini, sebelum perlakuan, sampel diberi *pretest* (tes awal) terlebih dahulu dan diakhir perlakuan, sampel diberi *posttest* (tes akhir). *Pretest* dan *posttest* tersebut berperan sebagai pengukur dalam penelitian ini. penelitian ini dilakukan pada satu kelas, tanpa kelas pembandingan atau kelas kontrol.

Variabel yang terdapat pada penelitian ini yaitu media *Spinning Wheel* sebagai variabel bebas dan hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat. Media *Spinning Wheel* menjadi variabel bebas karena menjadi perlakuan (*treatment*) yang dicobakan sehingga dapat mempengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Hasil belajar Bahasa Indonesia sebagai variabel terikat karena menjadi faktor yang diamati dan diukur untuk menentukan efek atau akibat.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Tes dalam penelitian ini yaitu bentuk *pretest* dan *posttest*. Dengan menggunakan teknik penilaian ini dapat dihasilkan secara kuantitatif mengenai perkembangan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah diberi perlakuan.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik statistik inferensial dengan bantuan SPSS versi 25. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan nilai *pretest* dan *posttest* secara statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa dan mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *Course Review Horay* (CRH) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk memperoleh data hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 125 Karampue Melalui tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*). *Pretest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum perlakuan, sementara *Posttest* dilakukan untuk mengetahui hasil belajar Bahasa Indonesia siswa setelah perlakuan media *Spinning Wheel* dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Hasil *Pretest* dan *Posttest* dapat dilihat pada uraian berikut:

a. Data *Pretest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa

Data *Pretest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum menggunakan media *Spinning Wheel* dilaksanakan pada 01 Februari 2025 dengan subjek sebanyak 21 siswa. Setelah data *pretest* diperoleh selanjutnya diolah menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Deskripsi Skor Nilai *Pretest* Siswa

Statistik Deskriptif	Skor
Jumlah Sampel (n)	21
Nilai Terendah	20
Nilai Tertinggi	70
Rata-rata (Mean)	50
Rentang (Range)	50
Standar Deviasi	12,64
Median	50
Modus	45

Sumber : *IBM SPSS Statistic Version 25* (Lampiran h. 112)

Berdasarkan tabel 4.1, dapat dilihat bahwa nilai tertinggi yang diperoleh di kelas V sebelum diberikan perlakuan media *Spinning Wheel* sebesar skor 70 sedangkan nilai terendah yang diperoleh di kelas V sebelum diberikan perlakuan media *Spinning Wheel* sebesar skor 20. Skor rata-rata (*mean*) diperoleh sebesar 50. Rentang nilai (*Range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 50. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 12,64. Pada median sebesar 50 dan modus 45. Distribusi frekuensi hasil *pretest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *Pretest* Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Baik	-	-
66-79	Baik	-	-
56-65	Cukup	5	24%
41-55	Kurang	13	62%
0-40	Sangat Kurang	3	14%
Jumlah		21	100%

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25* (lampiran h.112)

Berdasarkan tabel 4.2 di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori cukup sebanyak 5 siswa. Jumlah siswa yang memperoleh kategori kurang sebanyak 13 siswa. Dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat kurang sebanyak 3 siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan nilai *pretest* berada pada kategori kurang. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai tertinggi pada persentase distribusi nilai *pretest* yaitu 62%.

b. Data *Posttest* Hasil Belajar Bahasa Indonesia Sisiwa

Data *posttest* hasil belajar Bahasa Indoneisa siswa setelah menggunakan media *Spinning Wheel* dilakukan pada hari Kamis, 06 Februari 2025 dengan jumlah subjek penelitian sebanyak 21 siswa. Setelah data *posttest* diperoleh kemudian diolah menggunakan bantuan program *IBM SPSS Statistic Version 25*, untuk mengetahui data deskriptif nilai *posttest* siswa. Data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Deskripsi Skor Nilai *Posttest* Siswa

Statistik Deskriptif	Skor
Jumlah Sampel	21
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	85
Rata-rata (<i>Mean</i>)	73.5
Rentang (<i>Range</i>)	25
Standar Deviasi	6.15
Median	75
Modus	75

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25* (lampiran h.113)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa skor tertinggi yang diperoleh siswa kelas V setelah diberikan perlakuan media *Spinning Wheel* sebesar skor 85 sedangkan nilai terendah yang diperoleh di kelas V setelah diberikan perlakuan media *Spinning Wheel* sebesar skor 60. Skor rata-rata (*mean*) diperoleh sebesar 73,5. Simpangan baku (standar deviasi) sebesar 6,15. Rentang nilai (*range*) antara nilai tertinggi dan nilai terendah adalah 25. Kemudian pada median sebesar 75 dan modus sebesar 75. Distribusi frekuensi hasil *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.4 Distribusi dan Persentase Skor Nilai *posttest* Siswa

Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
80-100	Sangat Baik	4	19%
66-79	Baik	14	67%
56-65	Cukup	3	14%
41-55	Kurang	-	-
0-40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah		21	100%

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25* (lampiran h.113)

Berdasarkan tabel 4.4 di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori sangat baik sebanyak 4 siswa sedangkan jumlah siswa yang memperoleh kategori baik sebanyak 14 siswa. Dan jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori cukup sebanyak 3 siswa. Berdasarkan hasil analisis deskriptif yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa *posttest* berada pada ketegori baik. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai tertinggi pada persentase distribusi nilai *posttest* yaitu 67%.

2. Analisis Statistik Inferensial

Hasil analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis yang telah dirumuskan. Sebelum melakukan analisis statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *pretest* dan *posttest* siswa berdistribusi normal atau tidak. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi pada *output Shapiro-Wilk Nomality Test* lebih besar daripada taraf signifikan yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Data hasil uji normalitas *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i>	0.113	$0,113 > 0,05 = \text{Normal}$
<i>Posttest</i>	0.119	$0,119 > 0,05 = \text{Normal}$

Sumber: Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25* (lampiran h.114)

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa, data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji normalitas pada data diperoleh nilai probabilitas lebih besar daripada 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok data memiliki varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji *levene statistic*. Data dikatakan homogen apabila nilai probabilitas pada *output levene statiistic* lebih besar dari taraf signifikansi yang ditentukan, yaitu 5% (0,05). Hasil uji homogenitas *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	0.112	$0.112 > 0.05 =$ Homogen

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistic Version 25* (lampiran h.114)

Berdasarkan data hasil uji homogenitas, diketahui bahwa nilai probabilitas sebesar 0,112. Dikatakan homogen karena nilai probabilitas data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua data kelompok yaitu *pretest* dan *posttest* memiliki varian yang sama atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidak adanya pengaruh signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan setelah menggunakan media *Spinning Wheel* pada siswa kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Dalam penelitian ini digunakan uji *Paired Sample T-test* dengan menggunakan program *IBM SPSS Statistic Version 25*. Berikut ini adalah hasil *Paired Sample T-test* nilai *pretest* dan *posttest* yang telah digunakan:

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis Data *Pretest* dan *Posttest*

Data	T	Df	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest dan Posttest</i>	9.118	20	0.000	$0.000 < 0,05 =$ ada perbedaan

Sumber : Hasil Olahan Data *IBM SPSS Statistik Version 25* (lampiran h.114)

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai koefisien sig (2-tailed) yaitu 0,000 lebih kecil dari 0,05. Jika nilai t_{hitung} sebesar 9,118 dibandingkan dengan nilai $t_{tabel} = 5\%$ dan $df = 20$, diperoleh t_{tabel} sebesar 2,08596. Maka t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari pada t_{tabel} ($9,118 > 2,08596$). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan hasil belajar Bahasa Indonesia sebelum dan setelah menerapkan media *Spinning Wheel* kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai.

Pembahasan

Penelitian ini menelaah tentang pengaruh media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Penelitian dilaksanakan secara tatap muka dan dilakukan dengan cara memberikan tes awal (*pretest*) yang diberikan sebelum perlakuan dan tes akhir (*posttest*) sesudah pembelajaran dengan menggunakan media *Spinning Wheel*

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, ditemukan bahwa kemampuan hasil belajar Bahasa Indonesia kelas SD Negeri 125 Karampue pada data *pretest* sebelum penggunaan media *Spinning Wheel* berada pada kategori kurang dengan persentase 62% dengan perolehan mean (rata-rata) sebesar 50%. Adapun rinciannya lima siswa memperoleh nilai pada kategori cukup, tiga belas siswa yang memperoleh nilai pada kategori kurang dan tiga siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat kurang.

Rendahnya hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum penggunaan media *Spinning Wheel* disebabkan oleh kurangnya antusias dan semangat siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga siswa merasa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Temuan ini didukung oleh Utami & Yuliyanto (2020) yang beranggapan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia itu adalah mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa karena materi terlihat membosankan sehingga siswa kurang tertarik dan merasa jenuh ketika jam pelajaran Bahasa Indonesia berlangsung. Salah satu faktor yang membuat siswa tidak semangat dalam pembelajaran karena kurangnya interaksi antara guru dengan siswa membuat siswa tidak memahami materi pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, ditemukan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia kelas SD Negeri 125 Karampue pada data *posttest* setelah penggunaan media *Spinning Wheel* berada pada kategori baik dengan persentase 67% dengan perolehan mean (rata-rata) sebesar 73,5. Adapun rinciannya yaitu empat siswa yang memperoleh nilai pada kategori sangat baik, empat belas siswa yang memperoleh nilai pada kategori baik, dan tiga siswa yang memperoleh nilai pada kategori cukup. Meningkatnya persentase tersebut dikarenakan media *Spinning Wheel* memicu siswa untuk aktif di kelas. Penyajian Media *Spinning Wheel* yang dikemas dengan suasana bermain menjadikan siswa dapat lebih menikmati proses belajar mengajar yang berlangsung (Gusdiana, 2021). Hal ini juga mengurangi kesenjangan antara seorang guru dan murid sehingga guru dapat lebih mudah memahami tiap individu juga sebagai siswa dapat lebih mudah dalam menerima materi ketika dirinya merasa akrab dengan guru yang bersangkutan. Melalui proses pembelajaran yang aktif, efektif, juga menyenangkan maka siswa akan lebih mudah dalam menerima materi yang diajarkan kepada mereka sehingga dapat mencapai tujuan belajar yang optimal.

Media *Spinning Wheel* mempunyai keunggulan yang menantang, yang mendorong siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan atau soal dari roda yang diputar. Media *Spinning Wheel* menekankan aktivitas yang mendorong siswa untuk menggunakan kemampuan visualisasi mereka dalam menjawab soal dan dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar. Permainan *Spinning Wheel* ini di modifikasi untuk media pembelajaran. Pada roda putarnya, biasa diisi dengan angka-angka dan untuk media pembelajaran ini diisi dengan gambar-gambar dan istilah dari materi yang nantinya akan disampaikan. Dalam papan roda putar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yangurut, isi dari roda putar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor (Pangestu dkk, 2024).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa sesudah menggunakan media *Spinning Wheel* mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini diperkuat dengan peneliti sebelumnya, Mar'atus dkk (2021) bahwa setelah menggunakan media *Spinning Wheel* terdapat peningkatan hasil belajar Matematika Siswa.

Dilihat dari analisis statistik deskriptif dan inferensial, secara analisis statistik deskriptif ditemukan bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 125 Karampue sebelum dan sesudah penggunaan media *Spinning Wheel* mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata skor *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Hal ini terjadi karena media *Spinning Wheel* dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi aktif sehingga siswa menjadi antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada analisis statistik inferensial, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas *pretest* dan *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan hasil semua data berdistribusi normal. Setelah itu dilakukan uji homogenitas antara *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Levene* dengan hasil kedua kelompok data dinyatakan homogen. Setelah melakukan kedua uji tersebut, dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan uji hipotesis dengan analisis statistik inferensial menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Spinning Wheel*. Uji hipotesis melalui uji $-t$ dengan menggunakan *Paired Sampel t-Test* di peroleh T_{hitung} sebesar 9,118. Selanjutnya T_{hitung} dibandingkan dengan T_{tabel} dengan taraf kesalahan 5%. Berdasarkan df 31 maka diperoleh T_{tabel} sebesar 2,08596 karena nilai T_{hitung} lebih besar daripada T_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Nilai signifikansi sebesar 0,000 jauh lebih kecil daripada nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai. Berdasarkan penelitian Apdoludin dkk (2022) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Media *Spinning Wheel* di kelas IVB SDN 60/ II Muara Bunga”.

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan penelitian maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Berapa hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai sebelum menggunakan media *Spinning Wheel* berada pada kategori kurang dan gambaran hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai setelah menggunakan media *Spinning Wheel* berada pada kategori baik.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri 125 Karampue Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai sebelum dan sesudah menggunakan media *Spinning Wheel*.

DAFTAR PUSTAKA

- Apdoludin., Guswita, R., Orlanda, T, B. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar Di Kelas IV SDN 60/II Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*.
- Destiana, D. (2019). *Keterampilan Berbahasa Menulis Karangan Deskripsi*. Jawa Tengah Universitas Sebelas Maret.
- Gusdiana , P., Egok, A. S., & Firduansyah, D. (2021). Pengembangan Media Kotak Permainan *Spinning Wheel* pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD Negeri 69 Lubuklinggau. *Linggau Jurnal of Elementary School Education*, 41-50.

- Indonesia. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen*. Lembaran Negara RI Tahun 2005 Nomor 14, Tambahan Lembaran RI Nomor 4586. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Mar'atus Solichah, A., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2021). *Pemanfaatan Media Roda Putar dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Wahana Sekolah Dasar.
- Maulidina, A., Hartini, H., & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Berbantuan Media Spinning Wheel terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas II SDN 2 Gagakan. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat.*, 3(1), 171–187.
- Pangestu, A.W. Nurhaedah, Hartoto. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Spinning Wheel Game terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Phinisi Journal of Education.*, 4(3).
- Paul Ginnis. (2016). *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakart: *Indeks*.
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan, Pub. L. No. 4, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2022 (2022).
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2024 Tentang Standar isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah, Pub. L. No. 8, Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 169 Tahun 2024 (2024).
- Peraturan Pemerintah Nomor 57 Pasal 1 Tahun 2021 tentang Standar Pendidikan Nasional.
- Paul Ginnis. (2016). *Trik dan Taktik Mengajar*. Jakart: *Indeks*.
- Sudjana (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Setyaningsih, S., Rusijono, R., & Wahyudi, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Kerajaan Hindu Budha di Indonesia. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 20(2). hal. 145.
- Utami, A. D., & Yuliyanto, E. (2020). Concept Map: Does It Increase Learning Motivation of Student. *Journal of Science Education Research*, 4(2), 49–54.