

PENERAPAN *PLAY-BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA *WHEEL SPINNER* DALAM PEMBELAJARAN MEMBACA TEKS NARASI SISWA SD

I.L. Maulida¹, B. Azmy²

¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas PGRI Adi Buana Surabaya
Jawa Timur, Indonesia

e-mail: 228000012@student.unipasby.ac.id¹, bahauddin@unipasby.ac.id²

Abstrak

Masalah rendahnya minat baca dan terbatasnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran terus menjadi perhatian di sekolah dasar ketika siswa mempelajari buku bacaan naratif yang ditugaskan kepada mereka. Melalui penggunaan *Wheel Spinner*, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan penggunaan pendekatan *Play-Based Learning* dalam konteks pengajaran anak kelas tiga sekolah dasar untuk membaca teks narasi. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, dan partisipan terdiri atas 26 siswa dari SDN Kebraon I Surabaya. Tes hasil belajar dan survei respons siswa termasuk metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa mencapai 91,35, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%, sementara itu, respons siswa terhadap pembelajaran mencapai 79,17%, dengan kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Play-Based Learning* berbantuan media *Wheel Spinner* memperoleh hasil belajar dan respons siswa yang positif dalam pembelajaran membaca teks narasi. Dengan demikian, pendekatan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan berpusat pada siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar; Membaca Teks Narasi; *Play-Based Learning*; *Wheel Spinner*.

Abstract

The issues of low interest in reading and limited student participation in learning activities continue to be a concern in elementary schools when students study the narrative reading materials assigned to them. Through the use of a spinner wheel, this study aims to describe the implementation of a Play-Based Learning approach in the context of teaching third-grade elementary school students to read narrative texts. This study is a descriptive study with a quantitative approach, and the participants consisted of 26 students from SDN Kebraon I in Surabaya. Learning achievement tests and student response surveys were among the methods used in the data collection process. The results showed that the students' average score was 91.35, with a classical learning mastery rate of 100%; meanwhile, student responses to the learning process reached 79.17%, falling into the "good" category. These results indicate that the implementation of Play-Based Learning aided by a Wheel Spinner yielded positive learning outcomes and student responses in narrative text reading instruction. Thus, this approach can be used as an alternative to create Indonesian language instruction that is more engaging, enjoyable, interactive, and student-centered.

Keywords: Learning Outcomes; Narrative Text Reading; *Play-Based Learning*; *Wheel Spinner*.

PENDAHULUAN

Kemampuan memahami bacaan menjadi salah satu kompetensi dasar yang wajib dikuasai siswa sekolah dasar, sebab keterampilan ini banyak menentukan keberhasilan belajar pada hampir seluruh mata pelajaran. Alpian & Yatri (2022) menjelaskan bahwa aktivitas membaca tidak berhenti pada pengenalan huruf maupun kata, tetapi juga menuntut siswa untuk menangkap makna, menafsirkan isi teks, sekaligus mengasah daya pikir kritis dan kreatif. Khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman membaca menjadi landasan bagi siswa untuk membangun pengetahuan dan mengkaji berbagai jenis teks, salah satunya teks narasi, sehingga penguasaan keterampilan ini menjadi prioritas yang tidak dapat diabaikan.

Teks narasi merupakan salah satu jenis bacaan yang memegang peran krusial dalam pembelajaran di sekolah dasar. Ardiyanto et al. (2021) menjelaskan bahwa teks ini menyusun rangkaian kejadian secara berurutan dari waktu ke waktu dan diarahkan untuk menanamkan nilai moral kepada pembacanya. Alimah & Indihadi (2022) menambahkan bahwa sebuah teks narasi idealnya dikaji dari tiga sisi sekaligus, yakni isi cerita, struktur penyajian, dan aspek kebahasaan yang digunakan, sehingga siswa dapat memahami cerita secara utuh, bukan sepotong-sepotong. Dengan mempelajari teks narasi, siswa tidak sekadar berlatih memahami isi bacaan, tetapi juga dilatih mengenali unsur-unsur pembangun cerita seperti tokoh, latar tempat, alur, dan amanat. Di luar itu, teks narasi turut menumbuhkan daya imajinasi, rasa empati, serta kemampuan berbahasa anak secara lebih luas.

Meskipun demikian, praktik pengajaran membaca teks narasi di sekolah dasar pada kenyataannya masih menyisakan berbagai kendala. Sebagian besar siswa kesulitan memaknai isi bacaan, khususnya saat diminta menentukan struktur cerita dan menggali makna yang tersembunyi di dalamnya. Restiani et al. (2022) menjelaskan bahwa kondisi ini diduga berkaitan dengan rendahnya minat baca, kurangnya dorongan untuk belajar, serta terbatasnya variasi pendekatan mengajar yang diterapkan guru. Persoalan minat baca yang rendah ini sejalan dengan temuan Kasim et al. (2023), yang melaporkan bahwa ketersediaan sudut baca yang dikelola secara optimal mampu menumbuhkan kembali ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Senada dengan itu, Simbolon et al. (2022) menemukan bahwa pemanfaatan literasi digital turut berpengaruh terhadap minat baca siswa sekolah dasar, yang mengindikasikan bahwa faktor media dan metode pembelajaran sama pentingnya dengan faktor internal siswa. Selain itu, Karimah & Azmy (2024) mengungkapkan bahwa pembelajaran yang masih berpusat pada guru, dengan teknik ceramah sebagai metode dominan, membuat siswa kurang terlibat secara aktif sehingga berdampak pada minimnya pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Persoalan rendahnya minat dan kemampuan membaca ternyata tidak hanya dijumpai pada siswa kelas rendah, melainkan turut terjadi pada jenjang kelas yang lebih tinggi. Karimah & Azmy (2024) misalnya mencatat bahwa sebagian besar siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar di Jeneponto mengalami kendala dalam hal minat membaca, sehingga peneliti tersebut menerapkan media berbasis *Augmented Reality* untuk membangkitkan kembali ketertarikan siswa terhadap aktivitas membaca. Hasilnya, setelah dua siklus tindakan, rata-rata pencapaian siswa naik dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi, yang mengindikasikan bahwa penggunaan media interaktif berbasis teknologi turut berperan penting dalam menumbuhkan kembali minat baca siswa sekolah dasar.

Salah satu strategi yang dapat dijadikan solusi atas persoalan ini adalah penerapan teknik *Play-Based Learning*. Kusuma et al. (2022) menjelaskan bahwa pendekatan ini berupaya menghadirkan unsur bermain ke dalam kegiatan belajar agar suasana kelas terasa lebih menyenangkan, menarik, dan tetap bermakna. Melalui kegiatan bermain, siswa berkesempatan terlibat aktif dalam pembelajaran, mengeksplorasi materi secara langsung, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan sosial-emosionalnya (Dewi, 2022). Arifudin et al. (2022) menjelaskan bahwa gagasan dasar *Play-Based Learning* berpijak pada prinsip belajar yang menyenangkan sekaligus melibatkan anak secara aktif, yang diwujudkan melalui pemaduan konten edukatif dengan permainan agar siswa lebih tertarik untuk belajar, kehadiran permainan yang dirancang untuk mendorong peningkatan capaian belajar, serta penghilangan rasa jenuh selama proses belajar sehingga siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagaimana diuraikan dalam Kemendikbud (2020) sebagaimana dikutip Putri (2024), model *Play-Based Learning* memiliki sejumlah kelebihan, di antaranya mampu meningkatkan daya ingat dan retensi siswa, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, serta memberikan umpan balik secara instan terhadap proses belajar yang dijalani. Temuan tersebut diperkuat oleh Nadeem et al. (2023), yang melaporkan bahwa *Play-Based Learning* digital secara konsisten mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi belajar siswa dibandingkan metode konvensional. Muir et al. (2022) juga menegaskan bahwa pendekatan pedagogis yang bersifat interaktif terbukti efektif mendorong partisipasi aktif siswa

dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, model ini juga memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diantisipasi guru, antara lain kebutuhan terhadap alat dan media tambahan, risiko munculnya suasana kelas yang kurang kondusif apabila tidak dikelola dengan baik, serta tuntutan waktu persiapan yang relatif lebih banyak agar kegiatan bermain dapat berjalan sesuai tujuan pembelajaran.

Penerapan *Play-Based Learning* akan semakin optimal apabila didukung media pembelajaran interaktif yang membuat proses belajar lebih menarik sekaligus efektif. *Wheel Spinner*, yaitu media berbentuk roda putar yang memuat pertanyaan atau tantangan pembelajaran, merupakan salah satu contoh media tersebut. Puteri & Mintohari (2022) mengembangkan media sejenis ini pada materi perubahan lingkungan dan menemukan bahwa siswa menjadi lebih antusias karena turut dilibatkan secara langsung dalam permainan, bukan hanya menjadi pendengar pasif. Wilda et al. (2023) menambahkan bahwa media seperti ini berpotensi menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memantik rasa ingin tahu siswa, dan mendorong mereka berperan aktif dalam pembelajarannya sendiri. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Oxianto et al. (2024) yang membuktikan bahwa penggunaan *spin the wheel* dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Rachma et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan media berbasis permainan dilaporkan dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan menarik.

Hal serupa juga ditemukan pada permainan edukatif yang berbentuk nondigital. Susanti et al. (2026) melaporkan bahwa *game* edukatif manual bertajuk *Ceribox*, yang memadukan teks, gambar, dan aktivitas interaktif, mampu mendongkrak kemampuan membaca intensif siswa kelas IV secara signifikan, sebagaimana terlihat dari kenaikan skor *posttest* dibandingkan *pretest* serta hasil pengujian statistik yang meyakinkan. Temuan Muthmainnah et al. (2026) memperkuat asumsi bahwa media permainan, baik yang berwujud perangkat digital maupun manual seperti roda putar dan kotak cerita, sama-sama berpotensi menstimulasi keterlibatan dan pemahaman bacaan siswa apabila dirancang secara tepat.

Pangestu et al. (2024) menjabarkan sejumlah karakteristik media interaktif yang dimiliki *Wheel Spinner*. Media ini bersifat interaktif dan menarik karena melibatkan siswa secara langsung melalui aktivitas memutar roda, sehingga tercipta pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif. Tampilan visualnya berupa roda berputar dengan desain yang menarik perhatian, sekaligus berfungsi membangkitkan semangat dan motivasi belajar siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Selain itu, media ini relatif mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa tanpa memerlukan keterampilan teknis yang rumit. Tuzzahra & Airlanda (2024) mengonfirmasi bahwa pengembangan media *spinning wheel* pada jenjang sekolah dasar efektif meningkatkan motivasi belajar siswa kelas rendah karena memadukan unsur belajar dan bermain secara seimbang. Temuan ini juga selaras dengan Saraswati et al. (2024), yang menunjukkan bahwa media visual interaktif mampu memperkaya pengalaman belajar siswa dan membuat penyampaian materi menjadi lebih hidup serta mudah dipahami.

Bertolak dari pemaparan tersebut, penerapan teknik pembelajaran yang memadukan unsur permainan dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Melalui pendekatan *Play-Based Learning*, siswa diharapkan dapat belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan, yang pada akhirnya turut mendongkrak motivasi, keaktifan, dan pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan temuan Naillurrohma & Mukhlishina (2024), yang menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis aktivitas dan proyek mampu meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa kelas rendah secara signifikan, sekaligus menegaskan bahwa inovasi metode mengajar memang berperan penting dalam mengatasi kendala kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran untuk mengatasi rendahnya kemampuan membaca naratif siswa. Penerapan teknik *Play-Based Learning* yang didukung media *Wheel Spinner* interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa, sekaligus menciptakan

lingkungan belajar yang menyenangkan dan menarik. Atas dasar itu, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan hasil belajar dan respons siswa terhadap penerapan teknik *Play-Based Learning* berbantuan media *Wheel Spinner* dalam pembelajaran membaca teks narasi pada siswa kelas tiga sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif bertujuan untuk mendeskripsikan hasil belajar dan reaksi siswa setelah penerapan teknik pembelajaran. Metodologi penelitian yang digunakan terdiri atas pemberian perlakuan berupa teknik Pembelajaran Berbasis Bermain, yang dibantu oleh media *Wheel Spinner*. Setelah itu, hasil belajar dievaluasi melalui *posttest* dan kuesioner respons siswa. Subjek penelitian terdiri dari dua puluh enam siswa yang terdaftar di kelas III B di SDN Kebraon I Surabaya. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Pengambilan sampel menggunakan teknik *sampling jenuh*, yaitu seluruh anggota populasi yang tersedia dijadikan sebagai subjek penelitian. Dengan demikian, seluruh 26 siswa kelas III B terlibat dalam kegiatan pembelajaran, pengisian instrumen, dan pengumpulan data penelitian.

Data penelitian diperoleh melalui tes hasil belajar dan angket respons siswa. Tes digunakan untuk memperoleh data kemampuan siswa dalam memahami teks narasi setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Play-Based Learning* berbantuan *Wheel Spinner*. Instrumen tes berupa tes tulis yang diberikan secara individual pada akhir pembelajaran. Tes disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, yaitu mengidentifikasi dan menganalisis unsur intrinsik dalam teks narasi. Indikator yang diukur meliputi kemampuan mengidentifikasi judul, tema, tokoh, latar tempat, dan amanat dalam teks narasi. Instrumen tes berupa soal esai dengan jumlah butir soal yaitu 5 soal dengan skor maksimal 100. Setiap jawaban siswa dinilai berdasarkan ketepatan dalam mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi.

Sebelum digunakan dalam pengumpulan data, instrumen penelitian divalidasi untuk memastikan kesesuaian instrumen dengan tujuan pembelajaran, indikator, isi materi, bahasa yang perlu diukur. Validasi dilakukan melalui penilaian ahli yang melibatkan dosen pendidikan guru sekolah dasar, dan guru kelas III. Validasi instrumen dilakukan terhadap kisi-kisi tes dan angket respons siswa. Hasil validasi kisi-kisi tes memperoleh skor 39 dari skor maksimal 44, sehingga diperoleh persentase sebesar 88,64% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kisi-kisi tes telah sesuai dengan tujuan pembelajaran teks narasi yang akan diukur. Validasi juga dilakukan terhadap instrumen angket respons siswa. Angket dinilai oleh dua validator. Validator pertama oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar dengan memberikan skor 32 dari skor maksimal 40 atau sebesar 80,00% dengan kategori baik, sedangkan validator kedua dari guru Sekolah Dasar kelas III memberikan skor 36 dari skor maksimal 40 atau sebesar 90,00% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan kedua hasil penilaian tersebut, diperoleh skor rata-rata sebesar 34 dari skor maksimal 40 atau sebesar 85,00% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian instrumen angket dinyatakan layak digunakan untuk memperoleh data respons siswa setelah penerapan *Play-Based Learning* berbantuan media *Wheel Spinner*.

Berikut beberapa tahapan yang digunakan, khususnya sebagai berikut:

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini, guru bertanggung jawab untuk menetapkan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi jenis permainan apa yang sesuai dengan materi pelajaran, dan mengembangkan aturan permainan untuk memastikan permainan tetap berjalan sesuai rencana. Guru menyiapkan materi pembelajaran membaca teks narasi, *Wheel Spinner*, lembar tugas membaca, serta instrumen tes dan angket respons siswa. Materi yang diberikan berfokus pada pemahaman teks narasi dan unsur intrinsiknya, meliputi judul, tema, tokoh, latar tempat, dan amanat.

b. Tahap orientasi dan pengenalan kegiatan

Guru memberikan penjelasan tentang tujuan pembelajaran, pengenalan format permainan yang akan digunakan, dan penjelasan tentang aturan kepada siswa. Pada tahap ini, siswa memperhatikan arahan yang diberikan oleh guru, memiliki pemahaman yang jelas tentang

aturan, dan tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang digunakan untuk pembelajaran.

c. Tahap pelaksanaan aktivitas permainan

Kegiatan bermain difasilitasi oleh guru, yang juga memastikan bahwa tindakan siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran. Saat terlibat dalam kegiatan bermain, siswa diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam permainan dan siswa mengikuti kegiatan membaca melalui permainan menggunakan *Wheel Spinner*. Siswa secara bergiliran memutar *Wheel Spinner* hingga penunjuk berhenti pada salah satu bagian yang tersedia. Hasil putaran tersebut menentukan teks atau tugas membaca yang harus dikerjakan siswa. Setelah memperoleh tugas, siswa membaca teks narasi yang ditentukan dan menjawab pertanyaan sesuai dengan tugas yang diperoleh. Kegiatan dilakukan secara bergiliran sehingga siswa terlibat langsung dalam proses membaca dan penyelesaian tugas.

d. Tahap pendampingan dan interaksi

Selama kegiatan berlangsung, guru memberikan pendampingan dan arahan kepada siswa yang mengalami kesulitan dalam membaca, memahami isi teks, maupun menentukan unsur intrinsik cerita. Guru juga memberikan penguatan agar siswa dapat menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi yang diperoleh dari hasil putaran *Wheel Spinner*.

e. Tahap refleksi dan penguatan

Pada tahap refleksi, guru bersama siswa membahas hasil tugas dan memberikan penguatan terhadap materi teks narasi yang telah dipelajari. Setelah kegiatan pembelajaran selesai, siswa mengerjakan tes tertulis secara individual untuk mendeskripsikan hasil belajar membaca teks narasi. Selanjutnya, siswa mengisi angket untuk mengetahui respons terhadap penerapan *Play-Based Learning* berbantuan media interaktif *Wheel Spinner*.

Kemampuan siswa untuk memahami isi, struktur, dan karakteristik intrinsik sebuah cerita adalah variabel dependen yang dievaluasi melalui penggunaan ujian pemahaman bacaan. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan membaca naratif siswa. Siswa dapat dibantu dalam berinteraksi dengan media melalui penggunaan media *Wheel Spinner* interaktif.

Media ini berupa lingkaran yang berputar dan memiliki diameter tiga puluh sentimeter. Media ini terbuat dari kayu lapis dan dilapisi dengan kertas poster yang bertuliskan judul narasi atau tantangan. Selain itu, media ini ditopang oleh bilah kayu setinggi empat puluh sentimeter dan alas kayu lapis selebar tiga puluh sentimeter. Anda perlu menunggu hingga pemutar lingkaran selesai berputar sebelum dapat menggunakan media ini. Setiap siswa akan diberikan judul artikel yang harus dikenali atau tantangan yang telah ditulis di media jika panah menunjuk ke salah satu kolom.

Cara bermain media *Wheel Spinner*:

1. Baris satu banjar ke belakang
2. Siswa bergantian satu per satu untuk memutar *Spinner*, pemutaran *Spinner* bertujuan untuk menentukan apa yang akan didapat.
3. Siswa memutar *Spinner* hingga berhenti pada salah satu kolom.
4. Jika berhenti pada tulisan "COBA LAGI" maka, siswa mundur ke barisan paling belakang, lakukan kembali sesuai dengan urutan barisan.
5. Jika berhenti pada tulisan "PUTAR BALIK" maka, siswa mundur ke barisan paling belakang, dan menunggu giliran memutar *spinner* lagi.
6. Jika berhenti pada tulisan "MUNDUR 3 LANGKAH" maka, siswa mundur ke barisan nomor 3 dari depan, dan akan memutar *spinner* secara berurutan kembali.
7. Selanjutnya jika berhenti selain pada 3 perintah tersebut, maka langsung mendapatkan soal cerita yang akan dikerjakan pada lembar LKPD.

Sebagai bagian dari proses pengumpulan data, ujian pencapaian pembelajaran diberikan kepada siswa untuk menilai tingkat pemahaman mereka, dan kuesioner digunakan untuk mengetahui bagaimana perasaan siswa tentang pengalaman belajar. Analisis statistik deskriptif dilakukan pada data, yang meliputi penentuan skor rata-rata, skor tertinggi, skor terendah, dan persentase penyelesaian pembelajaran berdasarkan Kriteria Ketuntasan

Minimal (KKM) sebesar 75. Untuk menetapkan pola respons siswa, data dari kuesioner diperiksa menggunakan persentase.

Metode kuantitatif dan deskriptif digunakan dalam teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini. Menurut Adil et al. (2024), analisis data adalah tindakan mengubah data menjadi informasi baru, yang membuat data lebih mudah dipahami dan memberikan pengetahuan yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Dalam penelitian khusus ini, metode analisis data yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kuantitatif. Untuk memberikan ringkasan objektif tentang hasil pembelajaran dalam membaca teks narasi dan reaksi siswa setelah implementasi pendekatan *Play-Based Learning* dengan bantuan media *Wheel Spinner* interaktif, analisis data dilakukan dengan tujuan untuk memberikan gambaran umum ini. Baik ujian prestasi belajar maupun survei respons siswa digunakan untuk mengumpulkan data yang kemudian diperiksa.

Analisis data untuk tes prestasi belajar diperoleh dari skor pasca-tes yang diberikan kepada siswa setelah siswa menyelesaikan proses pembelajaran. Siswa diberi skor mentah yang ditentukan oleh jumlah pertanyaan yang mereka jawab dengan benar. Melalui penggunaan rumus berikut, skor diubah menjadi nilai:

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \quad (1)$$

Selanjutnya, analisis deskriptif dilakukan terhadap nilai yang diperoleh siswa untuk memastikan sejauh mana mereka telah mencapai tujuan pembelajaran yang terkait dengan membaca teks narasi. Pemeriksaan data tes meliputi perhitungan nilai rata-rata kelas serta nilai tertinggi, nilai terendah, dan proporsi siswa yang telah menyelesaikan studinya.

Berikut rumus untuk menghitung nilai rata-rata kelas:

$$\text{nilai rata - rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai siswa}}{\text{jumlah siswa}} \quad (2)$$

Persentase ketuntasan siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\% \quad (3)$$

Untuk menentukan apakah seorang siswa telah menyelesaikan penguasaan bahasa Indonesia atau belum, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 digunakan. Jika siswa memperoleh nilai 75 atau lebih, mereka dianggap telah berhasil. Sebaliknya, siswa yang memperoleh nilai di bawah 75 dianggap belum berhasil. Data hasil tes dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap 26 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,35, nilai minimum sebesar 75, nilai maksimum sebesar 100, dan simpangan baku sebesar 7,42. Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 75, seluruh siswa memperoleh nilai minimal 75 sehingga 26 siswa atau 100% siswa dinyatakan tuntas.

Selain itu, analisis data kuesioner tanggapan siswa digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui reaksi siswa terhadap penerapan pendekatan *Play-Based Learning* melalui penggunaan media *Wheel Spinner* interaktif. *Skala Likert* digunakan untuk memberikan skor pada setiap tanggapan siswa, dan ketentuan berikut disertakan:

- a. Sangat Setuju (4)
- b. Setuju (3)
- c. Tidak Setuju (2)
- d. Sangat Tidak Setuju (1)

Skor respons siswa dihitung dengan menjumlahkan seluruh poin jawaban yang diperoleh. Persentase respons siswa dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Respon} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \quad (4)$$

Angket terdiri dari 12 pernyataan yang mencakup 4 aspek, yaitu ketertarikan, keterlibatan atau keaktifan, pemahaman materi, serta motivasi dan sikap. Aspek ketertarikan terdiri atas tiga pernyataan, aspek keterlibatan terdiri dari tiga pernyataan, aspek pemahaman materi terdiri dari tiga pernyataan, dan aspek motivasi serta sikap terdiri dari tiga pernyataan. Dengan demikian, skor maksimal yang didapat setiap siswa yaitu 48.

Analisis deskriptif dilakukan pada hasil perhitungan persentase tanggapan siswa untuk mengetahui kecenderungan tanggapan siswa terhadap pembelajaran terapan. Analisis ini dilakukan untuk menentukan kecenderungan tanggapan siswa dalam hal minat, keaktifan, pemahaman isi, dan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan deskripsi tentang hasil yang dicapai melalui penerapan teknik *Play-Based Learning*, yang dibantu oleh media interaktif *Wheel Spinner*, dalam proses pengajaran membaca teks narasi kepada siswa kelas tiga di SDN Kebraon I Surabaya. Tiga belas siswa laki-laki dan tiga belas siswa perempuan membentuk kelompok yang terdiri dari dua puluh enam siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini.

Data Subjek Penelitian

Tabel 1. Data Subjek Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
III B	13	13	26

Hasil Tes Kemampuan Membaca Teks Narasi

Hasil tes yang mengukur kemampuan membaca teks narasi diperoleh melalui *posttest* yang diberikan setelah strategi *Play-Based Learning* diimplementasikan. Analisis dilakukan dengan statistik deskriptif, yang meliputi nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan simpangan baku.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Nilai *Posttest*

N	Nilai minimum	Nilai maksimum	Rata-rata	Standar deviasi
26	75	100	91,35	7,42

Berdasarkan Tabel 2, nilai rata-rata siswa mencapai 91,35, dengan nilai minimum 75 dan nilai maksimum 100. Hasil ini menunjukkan bahwa, secara keseluruhan, kemampuan siswa dalam membaca teks narasi termasuk dalam kategori sangat baik dan telah melampaui persyaratan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Angka 7,42 untuk simpangan baku menunjukkan bahwa rentang nilai di antara siswa cukup sempit; oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa nilai simpangan baku sebesar 7,42 menunjukkan adanya variasi nilai yang relatif rendah di antara siswa.

Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan belajar siswa dianalisis berdasarkan perbandingan nilai *posttest* dengan KKM yang ditetapkan sekolah.

Tabel 3. Distribusi Ketuntasan Hasil Belajar

Kategori	Jumlah siswa	Persentase
Nilai = 75 (KKM)	2	7,69%
Nilai > KKM	24	92,31%
Nilai < KKM	0	0%
Total	26	100%

Tabel 3 menunjukkan bahwa seluruh siswa telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sebanyak 2 siswa (7,69%) memperoleh nilai sama dengan KKM, sedangkan 24 siswa (92,31) memperoleh nilai di atas KKM. Dengan demikian, sebanyak 26 siswa (100%) telah mencapai KKM, sehingga ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Respons Siswa Terhadap Pembelajaran

Respons siswa terhadap penerapan metode *Play-Based Learning* berbantuan media *Wheel Spinner* diperoleh melalui angket menggunakan *Skala Likert*.

Tabel 4. Rekapitulasi respons siswa

Aspek yang dinilai	Persentase	Kategori
Ketertarikan	78,85%	Baik
Keaktifan	79,17%	Baik
Pemahaman materi	79,49%	Baik
Motivasi belajar	79,17%	Baik
Rata-rata	79,17%	Baik

Berdasarkan temuan yang ditunjukkan pada Tabel 4, rata-rata reaksi siswa terhadap pembelajaran adalah 79,17%, yang dianggap memuaskan. Jelas, ini menunjukkan bahwa siswa menunjukkan respons positif terhadap proses pembelajaran berdasarkan hasil pengamatan dan respons yang diberikan selama kegiatan pembelajaran yang diterapkan. Dalam hal mempelajari teks narasi dalam bahasa Indonesia, ini menunjukkan bahwa siswa bereaksi positif terhadap teknik *Play-Based Learning*.

Ringkasan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, secara keseluruhan menunjukkan bahwa penerapan *Play-Based Learning* berbantuan *Wheel Spinner* menghasilkan capaian belajar yang baik. Seluruh siswa mencapai KKM Bahasa Indonesia, sedangkan respons siswa terhadap pembelajaran berada pada kategori baik. Capaian tersebut dapat dipahami dari karakteristik kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar. Dalam penerapannya, siswa tidak hanya menerima penjelasan mengenai teks narasi, tetapi juga mengikuti permainan dengan memutar *Wheel Spinner* dan menyelesaikan tugas sesuai dengan instruksi yang diperoleh. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca, memahami isi cerita, serta mengerjakan pertanyaan yang berkaitan dengan materi. Dengan demikian, kegiatan bermain menjadi bagian dari proses pembelajaran, bukan sekadar aktivitas tambahan.

Penggunaan *Wheel Spinner* juga memberikan struktur aktivitas yang jelas karena siswa mengikuti aturan permainan secara bergantian. Setiap putaran menentukan instruksi atau tugas yang harus dilakukan siswa. Pola kegiatan tersebut memungkinkan siswa terlibat dalam aktivitas secara langsung sekaligus memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Karakteristik ini sejalan dengan pendapat Pangestu et al. (2024) yang menjelaskan bahwa media *spinning wheel* memiliki karakter interaktif karena melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas memutar roda dan mengikuti hasil yang diperoleh.

Dari sisi pembelajaran berbasis bermain, kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini memberikan pengalaman belajar yang menggabungkan materi pembelajaran dengan aktivitas permainan. Arifudin et al. (2022) menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan memadukan konten edukatif dengan permainan sehingga siswa dapat terlibat dalam aktivitas

belajar secara lebih aktif. Temuan tersebut relevan dengan pelaksanaan penelitian ini karena *Wheel Spinner* digunakan sebagai bagian dari aktivitas untuk mengarahkan siswa pada tugas membaca dan memahami teks narasi.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pembelajaran memperoleh rata-rata 79,17% dengan kategori baik. Persentase tersebut diperoleh pada aspek keterkaitan, keaktifan, pemahaman materi, dan motivasi belajar. Respons tersebut dapat berkaitan dengan bentuk kegiatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi secara langsung. Siswa mengikuti permainan, menunggu giliran, memutar media, dan mengerjakan tugas berdasarkan hasil permainan. Dengan demikian, respons positif yang diperoleh dapat dipahami sebagai tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung dalam aktivitas kelas.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian Kusuma et al. (2022), yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran aktif dengan memanfaatkan aktivitas permainan dalam proses belajar. Selain itu, Wilda et al. (2023) melaporkan bahwa penggunaan media spin wheel dalam pembelajaran dapat mendorong keaktifan siswa. Kesamaan tersebut terletak pada penggunaan unsur permainan sebagai bagian dari aktivitas pembelajaran. Namun, hasil penelitian ini hanya menunjukkan capaian hasil belajar dan respons siswa setelah pembelajaran, sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan atau pengaruh secara statistik.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Play-Based Learning* berbantuan media *Wheel Spinner* menghasilkan rata-rata *posttest* sebesar 91,35 dengan ketuntasan belajar sebesar 100%, serta memperoleh respons siswa sebesar 79,17% dengan kategori baik. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Wheel Spinner* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pelaksanaan pembelajaran membaca teks narasi. Namun, karena penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dan hanya menggunakan *posttest* tanpa kelompok pembandingan, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyatakan adanya peningkatan atau pengaruh penggunaan *Play-Based Learning* berbantuan *Wheel Spinner* terhadap kemampuan membaca teks narasi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan *Play-Based Learning* berbantuan media *Wheel Spinner* dalam pembelajaran membaca teks narasi memperoleh hasil belajar yang baik. Nilai rata-rata siswa mencapai 91,35, dengan ketuntasan belajar klasikal sebesar 100%. Respons siswa terhadap pembelajaran mencapai 79,17% dengan kategori baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbantuan media *Wheel Spinner* dapat menjadi salah satu alternatif dalam pembelajaran membaca teks narasi di sekolah dasar. Namun, karena penelitian ini menggunakan desain deskriptif dan hanya melibatkan pengukuran *posttest*, hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan atau pengaruh secara kausal.

Dengan mempertimbangkan temuan ini, sejumlah saran dapat diberikan. Disarankan agar pengajar siswa sekolah dasar menggunakan pendekatan pembelajaran kreatif seperti *Play-Based Learning*, yang menggunakan media interaktif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, khususnya dalam membaca. Di sisi lain, penelitian ini memiliki beberapa kekurangan: penelitian ini terbatas pada satu kelas dan menggunakan metode deskriptif, yang berarti tidak mampu mengukur dampak secara komprehensif. Karena alasan ini, disarankan agar peneliti di masa mendatang meningkatkan penelitian ini dengan menggunakan desain eksperimental yang lebih kuat, seperti *pretest control group design* dan *posttest*. Hal ini akan memungkinkan pemeriksaan yang lebih mendalam tentang dampak pendekatan *Play-Based Learning*, yang dibantu oleh media *Wheel Spinner*, terhadap proses pembelajaran. Disarankan juga agar subjek penelitian diperluas untuk mencakup siswa dari berbagai tingkatan kelas. Selain itu, dimungkinkan untuk menghasilkan variasi dalam media pembelajaran yang digunakan, salah satunya adalah penggunaan media interaktif yang berbasis komponen digital dan non-digital untuk tujuan meningkatkan kemampuan literasi siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adil, A., Aliana, Y., Mayasari, R., Lamonge, A. I., Ristiyana, R., Saputri, F. R., Jayatmi, I., Satria, E. B., Permana, A. A., Rohman, M. M., Arta, D. N. C., Bani, M. D., Bani, G. A., & Hasl, A. (2024). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori dan aplikasi*. PT Kodogu Trainer Indonesia.
https://www.researchgate.net/publication/388836594_METODE_PENELITIAN_KUANTITATIF_DAN_KUALITATIF_TEORI_DAN_APLIKASI
- Alimah, M., & Indihadi, D. (2022). Analisis teks narasi implementasi strategi mind mapping peserta didik di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5512–5519.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3245>
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Ardiyanto, D., Sulistyawati, I., & Yustitia, V. (2021). Problematika pemahaman teks narasi pada siswa kelas 4 SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(1), 130–137. <https://doi.org/10.36456/inventa.5.1.a3606>
- Arifudin, D., Suliswaningsih, S., Pramesti, D., & Heryanti, L. (2022). Implementasi game design document pada perancangan game-based learning. *CogITo Smart Journal*, 8(2), 385–397. <https://cogito.unklab.ac.id/index.php/cogito/article/view/431/249>
- Dewi, S. L. (2022). Pengaruh pembelajaran berbasis permainan pada pendidikan dan perkembangan anak usia dini. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(2), 313–319.
<https://doi.org/10.31004/aulad.v5i2.346>
- Karimah, N. P., & Azmy, B. (2024). Analisis kesulitan membaca permulaan siswa kelas 1 sekolah dasar. *Indopedia: Jurnal Inovasi Pembelajaran dan Pendidikan*, 2(1), 68–75.
<https://indopediajurnal.my.id/index.php/jurnal/article/view/237>
- Kasim, H., Sabarudin, S., Mamonto, S. B., & Mokodongan, F. (2023). Analisis manfaat pojok baca untuk menanamkan minat baca siswa kelas IV SD Negeri Ringinsari. *Fondatia*, 7(1), 169–177. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.3095>
- Kusuma, M. A., Kusumajanto, D. D., Handayani, R., & Febrianto, I. (2022). Alternatif pembelajaran aktif di era pandemi melalui metode pembelajaran game-based learning. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 7(1), 28–37.
<https://doi.org/10.17977/um039v7i12022p28>
- Muir, T., Wang, I., Trimble, A., Mainsbridge, C., & Douglas, T. (2022). Using interactive online pedagogical approaches to promote student engagement. *Education Sciences*, 12(6), 415. <https://doi.org/10.3390/educsci12060415>
- Muthmainnah, S., Agus, M., & Karumpa, A. (2026). Implementasi media augmented reality dalam meningkatkan minat baca Bahasa Indonesia siswa kelas IV UPT SDN 20 Turatea Kabupaten Jenepono. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2).
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.45901>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of digital game-based learning on student engagement and motivation. *Computers*, 12(9), 177.
<https://doi.org/10.3390/computers12090177>
- Naillurrohma, Z. W., & Mukhlisina, I. (2024). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui penerapan model pembelajaran Project Based Learning (PjBL) pada siswa kelas 2 sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2960–2970.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7040>
- Oxianto, A., Rahman, A., & Heldayani, E. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament berbantuan Spin the Wheel terhadap hasil belajar.

- Jurnal Basicedu*, 8(4), 2839–2846. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8242>
- Pangestu, W. A., Nurhaedah, & Hartoto. (2024). Pengaruh penggunaan media Spinning Wheel Game terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Pinisi Journal of Education*, 4(3), 34–56. <https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/2116>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Spinning Wheel sebagai media pembelajaran siswa materi perubahan lingkungan kelas V sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1541–1551. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47572>
- Putri, K. A. (2024). *Pengaruh penerapan model pembelajaran Play-Based Learning terhadap antusiasme siswa pada pembelajaran Bahasa Arab di SMP Muhammadiyah 1 Malang* [Skripsi sarjana, Universitas Muhammadiyah Malang]. UMM Institutional Repository. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/7861>
- Rachma, I. C., Sufiyana, A. Z., & Santoso, K. (2023). Implementasi media pembelajaran Spin the Wheel dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 9 Malang. *Vicratina: Jurnal Ilmiah Keagamaan*, 8(8), 41–52. <https://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/22156>
- Restiani, O. N., Arafik, M., & Rini, T. A. (2022). Analisis kesulitan membaca pemahaman teks narasi pada peserta didik kelas V SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1053–1067. <https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1053-1067>
- Saraswati, L., Sukartiningsih, W., & Subrata, H. (2024). Analisis kebutuhan awal penggunaan media visual berbasis AI dalam keterampilan berbicara. *Journal of Education Research*, 5(3), 3544–3556. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1164>
- Simbolon, M. E., Marini, A., & Nafiah, M. (2022). Pengaruh literasi digital terhadap minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(2), 532–542. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2449>
- Susanti, S., Suryani, I., & Khoirunnisa. (2026). Pengaruh penggunaan game edukatif nondigital Ceribox terhadap kemampuan membaca intensif peserta didik kelas IV sekolah dasar pada materi Sehatlah Ragaku. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(2). <https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.46761>
- Tuzzahra, L. Z. F., & Airlanda, G. S. (2024). Pengembangan media Spinning Wheel pada materi lambang bilangan. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 797–803. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.8957>
- Wilda, W., Syahriani, S., & Maulana, A. (2023). Pengaruh model pembelajaran game-based learning berbantuan media Spin Wheel terhadap keaktifan belajar peserta didik. *Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3), 168–177. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alahya/article/view/41466/19253>