

Media Eksakta

Journal available at: <http://jurnal.fkip.untad.ac.id/index.php/jme>
e-ISSN: 2776-799x p-ISSN: 0216-3144

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Spining Wheel Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bumi Sagu

(Implementation of the Problem Based Learning Model Based on the Spinning Wheel in Increasing the Learning Motivation of Class V Students SD Inpres Bumi Sagu)

*R. S. Ismail¹, M. Rizal², Hasriyanti³

¹Program Studi Pendidikan Profesi Guru, FKIP, Universitas Tadulako, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Tadulako, Indonesia

³SD Inpres Bumi Sagu, Indonesia

*e-mail: rahmiamaliaismail@gmail.com

Article Info

Article History:

Received: 21 May 2025

Accepted: 30 May 2025

Published: 31 May 2025

Keywords:

Problem Based Learning (PBL),

Media Spinning Wheel, Learning Motivation

Abstract

Student learning motivation is one of the important factors that determine the success of the learning process, especially in Mathematics and Science subjects which are often considered challenging by students. In grade V of SD Inpres Bumi Sagu, student learning motivation is still relatively low, so innovative efforts are needed to improve it. One potential approach is the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model based on spinning wheels, which is designed to create interactive, competitive, and enjoyable learning. This study aims to improve the learning motivation of grade V students of SD Inpres Bumi Sagu through the application of the PBL learning model based on spinning wheels. Method: This study uses the Classroom Action Research (CAR) method which is carried out in two cycles. Each cycle includes the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Student learning motivation is measured through observations of four indicators. The results of the study showed a significant increase in student learning motivation. The average value of student learning motivation increased from 46% in the pre-cycle to 74% in Cycle I, and reached 92% in Cycle II. The increase was seen in all indicators, especially in the aspects of active involvement and enthusiasm during learning. The implementation of PBL learning model based on spinning wheel has proven effective in increasing the motivation of fifth grade students in learning. Spinning wheel media is able to create an interactive and enjoyable learning atmosphere, and helps students understand abstract concepts to be more concrete. It is recommended that this method be used sustainably and combined with other innovations to improve student learning outcomes.

DOI : <https://doi.org/10.22487/me.v21i1.4578>

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi yang kuat tidak hanya mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan [1]. Dalam peningkatan Sekolah Dasar (SD), motivasi belajar menjadi aspek yang sangat penting untuk ditanamkan sejak dini, karena berkaitan langsung dengan pembentukan sikap, minat, dan kebiasaan belajar yang akan membawa dampak jangka panjang terhadap pendidikan siswa [2]. Motivasi belajar pada siswa seringkali

dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari lingkungan belajar, pendekatan pembelajaran, hingga ketersediaan media yang relevan dan menarik [3].

Namun kenyataan di lapangan berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa, khususnya di kelas V SD Inpres Bumi Sagu, masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi, siswa sering menunjukkan sikap pasif, kurang bersemangat, dan cenderung bosan ketika mengikuti pembelajaran. Hal ini berimbas pada rendahnya hasil belajar siswa, terutama pada mata pelajaran tertentu yang memerlukan tingkat pemahaman dan analisis yang lebih

tinggi, seperti Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Pendekatan ini kurang memberikan tantangan dan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak terlibat aktif secara optimal.

Pembelajaran yang hanya menekankan pada ceramah konvensional dan tugas individu seringkali mengabaikan aspek interaksi dan kolaborasi antar siswa. Akibatnya, siswa tidak memiliki ruang untuk mengembangkan kreativitas dan pemecahan masalah yang seharusnya menjadi salah satu tujuan utama pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, yang dapat merangsang motivasi siswa sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Salah satu model pembelajaran yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah *Problem Based Learning* (PBL) Model pembelajaran ini menekankan pada proses penyelesaian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga mendorong mereka untuk berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif [4]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan memotivasi mereka untuk belajar dengan lebih aktif dan mandiri [5]. Namun, untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas PBL, perlu dikombinasikan dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media *Spinning Wheel*, yaitu alat pembelajaran berbasis visual dan mekanis yang dirancang untuk memberikan elemen kejutan dan tantangan dalam proses pembelajaran [6]. *Spinning Wheel* dapat digunakan untuk mengacak pertanyaan, tugas, atau skenario masalah, sehingga siswa lebih antusias dan termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran [7]. Media ini juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan, tanpa mengurangi esensi dari proses pemecahan masalah yang menjadi inti dari PBL [8].

Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa kombinasi model PBL dengan media interaktif memberikan dampak positif pada motivasi dan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, penelitian Adiana, menemukan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* dalam PBL

meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional [9]. Selain itu, penelitian Syaribuddin, mengungkapkan bahwa PBL berbasis media visual interaktif membantu siswa lebih memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran Sains. Namun demikian, meskipun efektivitas PBL dan *Spinning Wheel* telah dibuktikan dalam berbagai penelitian, masih terdapat sedikit penelitian terkait penerapan kombinasi keduanya di SD Inpres Bumi Sagu, khususnya pada siswa kelas V [10].

Kesenjangan ini penting untuk mengatasi mengingat karakteristik siswa kelas V yang mulai memasuki tahap operasional formal, di mana mereka memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih menantang dan relevan dengan perkembangan kognitif mereka. Oleh karena itu, penelitian ini fokus pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Spinning Wheel* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Inpres Bumi Sagu. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas kombinasi model PBL dan media *Spinning Wheel* dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif, khususnya dalam mendukung motivasi belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru dan praktisi pendidikan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang relevan dan menarik, guna meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Kemmis dan McTaggart (1988), PTK merupakan sebuah proses penelitian yang dilakukan oleh pendidik secara sistematis untuk mengatasi masalah praktis yang dihadapi di kelas dan untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran mereka melalui perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi dalam siklus yang berulang [11]. Penelitian ini bertujuan

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel* pada pembelajaran kelas V di SD Inpres Bumi Sagu. PTK dipilih karena pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran secara langsung, menerapkan tindakan perbaikan di kelas, dan terus memantau serta mengevaluasi dampaknya.



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

Berdasarkan gambar di atas penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan meliputi identifikasi masalah, perancangan skenario pembelajaran berbasis PBL dengan menggunakan *Spinning Wheel*, penyusunan lembar observasi, dan pengembangan instrumen penelitian lainnya seperti pedoman wawancara dan dokumentasi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti menerapkan skenario pembelajaran yang telah dirancang, melibatkan siswa secara aktif untuk memecahkan masalah melalui pendekatan PBL dengan dukungan *Spinning Wheel* sebagai media interaktif. Tahap observasi dilakukan dengan mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran untuk mengamati perubahan motivasi belajar, sedangkan pada tahap refleksi, peneliti menganalisis data, mengevaluasi pelaksanaan siklus, dan merencanakan tindakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah 25 siswa kelas V SD Inpres Bumi Sagu yang dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar pada pembelajaran sebelumnya. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati

keterlibatan, antusiasme, dan respons siswa selama pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk menggali pengalaman siswa secara lebih mendalam, dan dokumentasi digunakan untuk merekam aktivitas pembelajaran dalam bentuk foto, video, dan dokumen terkait.

Data yang dikumpulkan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menggambarkan respons siswa terhadap penerapan PBL berbasis *Spinning Wheel* secara mendalam, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II. Data kuantitatif dihitung dalam bentuk persentase untuk menunjukkan tingkat pencapaian motivasi belajar siswa. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah tercapainya ketuntasan minimal 80% siswa yang menunjukkan motivasi belajar yang tinggi. Keberhasilan ini diukur melalui peningkatan antusiasme siswa, partisipasi aktif dalam pemecahan masalah, dan keberanian mereka untuk berpendapat selama pembelajaran berlangsung. Desain penelitian ini diadopsi untuk memungkinkan evaluasi dan perbaikan berkelanjutan dalam penerapan model PBL berbasis *Spinning Wheel*, sehingga dapat memberikan dampak positif pada motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas mengenai penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Bumi Sagu diawali dengan tahap pra-siklus, yaitu penilaian awal sebelum tindakan dilaksanakan. Tahap pra-siklus ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat motivasi belajar siswa sebelum penerapan tindakan. Hasil dari setiap tahapan, mulai dari pra-siklus hingga siklus II, dianalisis untuk menilai perubahan motivasi belajar siswa. Pada penelitian Refleksi dari setiap siklus menjadi dasar untuk melakukan perbaikan pada siklus-siklus selanjutnya. Hasil penelitian ini disajikan secara rinci berdasarkan data observasi, wawancara, dan dokumentasi yang menggambarkan proses pembelajaran dan respon siswa selama setiap tahapan penelitian. Hasil penilaian pada tahap prasiklus, siklus I dan siklus II disajikan sebagai berikut:

Prasiklus

Pada tahap prasiklus, peneliti melakukan pre-test untuk melihat motivasi awal siswa sebelum menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis *Spinning Wheel*. Langkah ini bertujuan untuk mengetahui tingkat partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Terdapat empat indikator yang diukur untuk mengukur motivasi belajar siswa, yaitu: (1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (2) Keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas, (3) Adanya kegiatan menarik yang mendukung proses belajar, dan (4) Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran [12]. Indikator-indikator ini digunakan untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kondisi awal motivasi siswa sebelum tindakan dilaksanakan.

Hasil penilaian tahap prasiklus menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Bumi Sagu masih berada pada kategori rendah. Nilai rata-rata dari masing-masing indikator menggambarkan kurangnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Data ini menjadi dasar penting bagi peneliti untuk merancang strategi pembelajaran menggunakan model PBL berbasis *Spinning Wheel*, yang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Tabel berikut memberikan gambaran detail mengenai tingkat motivasi siswa pada tahap prasiklus berdasarkan indikator yang telah ditetapkan

Tabel 1. Hasil Motivasi Belajar Siswa PraSiklus

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	40%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	40%
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	50%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	55%
Jumlah		46%

Pada tahap prasiklus, pembelajaran di kelas masih menggunakan pendekatan konvensional, yang bersifat teacher-centered, di mana guru lebih banyak mendominasi proses pembelajaran tanpa melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian pada prasiklus, tingkat motivasi belajar siswa di

kelas V SD Inpres Bumi Sagu dapat dijelaskan melalui empat indikator sebagai berikut:

Indikator “Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil” memperoleh presentase 40%. Nilai rata-rata pada indikator ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kurang memiliki dorongan internal untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran. Mereka cenderung belajar hanya untuk memenuhi kewajiban tanpa memahami tujuan pembelajaran secara mendalam. Kondisi ini kemungkinan disebabkan oleh minimalnya penghargaan atau umpan balik positif yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa tertantang untuk mencapai hasil terbaik. Pada indikator “Keterlibatan Aktif dalam Kelas” memperoleh presentase 40%, Rendahnya keterlibatan aktif siswa menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional yang berlangsung tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif. Guru cenderung menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan kolaboratif. Akibatnya, siswa hanya menjadi pendengar yang pasif, yang berdampak pada rendahnya keinginan untuk terlibat langsung dalam proses belajar.

Indikator “Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” memperoleh presentase 50%, indikator ini memiliki nilai rata-rata sedikit lebih tinggi dibandingkan indikator lainnya, tetapi masih berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa ada beberapa upaya guru untuk membuat pembelajaran menarik, tetapi belum cukup efektif untuk meningkatkan minat siswa. Kegiatan pembelajaran yang cenderung monoton membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias. Pada indikator “Antusiasme dalam Pembelajaran” memperoleh presentase 55%, indikator ini menunjukkan nilai rata-rata tertinggi di antara keempat indikator, namun tetap belum mencapai kategori yang memuaskan. Siswa hanya menunjukkan antusiasme pada awal pembelajaran, namun minat mereka menurun seiring dengan berlangsungnya kegiatan. Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media yang digunakan, sehingga pembelajaran menjadi kurang dinamis.

Secara keseluruhan, rata-rata tingkat motivasi belajar siswa pada tahap prasiklus adalah 46% , yang menunjukkan bahwa motivasi siswa berada pada kategori rendah. Hasil ini juga menunjukkan bahwa secara keseluruhan belum

mencapai KKM 80%. Kondisi ini menggambarkan bahwa metode pembelajaran konvensional belum mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Rendahnya motivasi belajar ini menjadi dasar bagi peneliti untuk merancang dan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel*, yang diharapkan mampu meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, melibatkan mereka secara aktif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif

Siklus I

Pada siklus I merupakan Tindakan penelitian setelah melakukan prasiklus. Pada siklus I ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel* untuk meningkatkan dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bumi Sagu. Adapun hasil siklus I dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	80%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	85%
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	70%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	65%
Jumlah		75%

Setelah penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel* pada siklus I, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Bumi Sagu. Model pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif. Berikut adalah penjelasan hasil penelitian berdasarkan masing-masing indikator:

Indikator “Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil” memperoleh presentase 80%, penerapan model PBL berbasis *Spinning Wheel* memberikan tantangan kepada siswa untuk menemukan solusi atas masalah yang disajikan dalam pembelajaran. *Spinning Wheel* berfungsi sebagai elemen gamifikasi yang memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras, karena mereka merasa tertantang untuk mendapatkan poin atau penghargaan dari setiap aktivitas yang dilakukan. Peningkatan ini sejalan dengan penelitian

sebelumnya yang menunjukkan bahwa gamifikasi dalam pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena memberikan penghargaan langsung atas usaha yang dilakukan [13]. Indikator “Keterlibatan Aktif dalam Kelas” memperoleh presentase 85%, model PBL memungkinkan siswa untuk terlibat dalam diskusi kelompok, brainstorming, dan penyelesaian masalah secara kolaboratif. *Spinning Wheel*, sebagai media tambahan, memfasilitasi partisipasi aktif dengan memberikan tugas atau tantangan secara acak, sehingga setiap siswa merasa dilibatkan.

Indikator “Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” memperoleh presentase 70%, kegiatan pembelajaran yang didesain menggunakan PBL berbasis *Spinning Wheel* menciptakan variasi aktivitas, seperti pemecahan masalah, diskusi kelompok, dan permainan edukatif. Meski demikian, nilai pada indikator ini sedikit lebih rendah dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa perlunya pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan kegiatan yang lebih beragam dan menarik. Penelitian yang relevan oleh Ningsih, menyimpulkan bahwa penggunaan alat bantu visual dan interaktif, seperti *Spinning Wheel*, dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran, meskipun efeknya lebih maksimal jika didukung oleh berbagai strategi lain [14]. Pada indikator “Antusiasme dalam Pembelajaran” memperoleh presentase 65%. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa meningkat dibandingkan pada prasiklus, meskipun masih menjadi indikator dengan nilai terendah pada siklus I. PBL berbasis *Spinning Wheel* berhasil menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup, namun beberapa siswa masih membutuhkan waktu untuk menyesuaikan diri dengan metode pembelajaran yang lebih ini dinamis. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa antusiasme siswa dalam pembelajaran berbasis masalah meningkat secara bertahap seiring dengan pemahaman siswa terhadap metode pembelajaran tersebut [15].

Secara keseluruhan, rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I meningkat menjadi 75% , yang termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa ini

mencerminkan bahwa pendekatan yang interaktif, kolaboratif, dan berbasis tantangan lebih efektif dalam melibatkan siswa secara aktif dan memotivasi mereka untuk mencapai hasil pembelajaran yang lebih baik. Namun, terdapat ruang untuk perbaikan, terutama dalam menciptakan kegiatan yang lebih menarik dan meningkatkan antusiasme siswa secara konsisten di siklus berikutnya. Strategi yang lebih dan inovatif terhadap kebutuhan siswa perlu diperhatikan untuk mencapai hasil yang lebih optimal. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model PBL berbasis *Spinning Wheel* berhasil memberikan dampak positif yang signifikan dibandingkan metode konvensional yang digunakan pada prasiklus. Namun masih ada beberapa ruang yang perlu dilakukan perbaikan. Untuk memperbaiki hal tersebut peneliti akan melanjutkan dengan pembelajaran Siklus II. Pelaksanaan pembelajaran siklus II ini juga dilakukan atas dasar, nilai rata-rata secara keseluruhan kemampuan motivasi belajar siswa belum tuntas. Nilai ini belum mencapai kriteria ketuntasan maksimal (KKM) sebesar 80%. Oleh sebab itu, peneliti akan melanjutkan pada Siklus II dengan memperbaiki hal-hal yang masih kurang pada siklus I.

Siklus II

Pada siklus II, peneliti menerapkan tindakan perbaikan berdasarkan evaluasi dari siklus I. Hasil sebelumnya menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan motivasi belajar, indikator tertentu, seperti antusiasme dalam pembelajaran dan kegiatan yang menarik, belum maksimal. Oleh karena itu, peneliti mengoptimalkan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel* dengan memodifikasi aktivitas pembelajaran menjadi lebih inovatif dan memberikan arahan yang lebih terstruktur kepada siswa. Pada tahap ini, peneliti menjalankan prosedur yang sama seperti pada siklus sebelumnya, tetapi dengan memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus tersebut. Pada pelaksanaan siklus I, hasil belajar peserta didik belum memenuhi standar ketuntasan, dengan tingkat keberhasilan sebesar 75%, yang masih di bawah target 80%. Hal ini menunjukkan perlunya perubahan tindakan pada siklus II. Hasil observasi mengenai motivasi belajar siswa pada Siklus II dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Motivasi Belajar Siswa Siklus II

No	Indikator	Nilai Rata-Rata
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	95%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	90%
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	95%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	90%
Jumlah		92%

Pada siklus II, peneliti melakukan perbaikan yang signifikan berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I. Meskipun terdapat peningkatan pada motivasi belajar siswa, indikator seperti “Antusiasme dalam Pembelajaran” dan “Kegiatan yang menarik” masih berada di bawah target yang diinginkan. Oleh karena itu, peneliti memperbaiki beberapa aspek dalam implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel*. Perbaikan ini dilakukan dengan cara menambah variasi dalam aktivitas pembelajaran, memberikan arahan yang lebih jelas, serta memberikan kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk terlibat aktif dalam diskusi dan pemecahan masalah. Pembelajaran yang lebih terstruktur dan inovatif diharapkan dapat meningkatkan aspek-aspek yang sebelumnya kurang optimal. Berikut adalah pembahasan masing-masing indikator dari hasil tersebut:

Indikator “Adanya Hasrat dan Keinginan Berhasil” memperoleh presentase 95%. Pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan pada indikator ini. Hal ini disebabkan oleh penerapan strategi yang lebih terfokus dalam membimbing siswa melalui setiap tahap pembelajaran berbasis PBL dengan *Spinning Wheel*. Peneliti memastikan setiap siswa memahami tujuan dari setiap kegiatan, yang meningkatkan rasa memiliki dan dorongan untuk berhasil. Penelitian oleh Akbar, menunjukkan bahwa pemberian instruksi yang jelas dan terarah dalam model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mencapai keberhasilan akademis yang lebih tinggi [16]. Pada indikator “Keterlibatan Aktif dalam Kelas” memperoleh presentase 90%. Keterlibatan aktif siswa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan, salah satunya karena adanya pemanfaatan waktu yang lebih efisien untuk diskusi kelompok. Dalam siklus I, beberapa siswa tampak kurang terlibat dalam diskusi,

namun pada siklus II, peneliti memberi kesempatan lebih banyak bagi siswa untuk berbicara dan berbagi ide. Hal ini mendorong mereka untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Penelitian oleh Setiawan, mengungkapkan bahwa diskusi kelompok dalam model pembelajaran berbasis masalah meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih bertanggung jawab atas hasil belajar mereka [17].

Indikator “Adanya Kegiatan yang Menarik dalam Belajar” memperoleh presentase 95%. Indikator ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II, berkat penyesuaian yang dilakukan oleh peneliti pada jenis kegiatan pembelajaran. Pada siklus II, peneliti memperkenalkan variasi yang lebih banyak dalam hal pengaplikasian *Spinning Wheel*, dengan menambahkan lebih banyak elemen permainan yang menantang dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Penelitian oleh Melati, mendukung temuan ini, yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan siswa dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran [18]. Pada indikator “Antusiasme dalam Pembelajaran” memperoleh presentase 90%. Antusiasme siswa pada siklus II juga meningkat, yang berbanding lurus dengan peningkatan keterlibatan dan kesenangan yang dirasakan siswa selama proses pembelajaran. Dalam siklus II, peneliti memperbaiki cara menyampaikan materi agar lebih menarik dan menyenangkan, dengan memberikan lebih banyak kesempatan kepada siswa untuk bermain peran dan menerapkan konsep yang dipelajari dalam konteks yang lebih nyata. Penelitian oleh Anggraeni, menunjukkan bahwa antusiasme siswa dapat meningkat melalui penggunaan pendekatan pembelajaran yang lebih variatif dan interaktif [19].

Secara keseluruhan, hasil motivasi belajar siswa pada siklus II mencapai nilai rata-rata 92% , melebihi target yang ditetapkan yaitu 80%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan perbaikan yang dilakukan dalam siklus II telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Srimuliyani, yang mengungkapkan bahwa peningkatan kualitas pembelajaran berdasarkan masalah

yang melibatkan elemen permainan dapat memperbaiki keterlibatan, antusiasme, dan hasil belajar siswa [20].

Penerapan model PBL berbasis *Spinning Wheel* yang lebih inovatif dan terstruktur pada siklus II terbukti efektif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Perbaikan yang dilakukan, seperti memperjelas arah, meningkatkan variasi kegiatan, dan memfasilitasi keterlibatan siswa lebih banyak dalam diskusi, berhasil mendorong peningkatan motivasi belajar yang lebih optimal. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan yang lebih adaptif terhadap kebutuhan siswa dapat memberikan dampak positif pada hasil belajar mereka.

Adapun perbandingan hasil Motivasi Belajar siswa mulai dari pra-tindakan, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 4. Perbandingan Hasil Motivasi Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

No	Indikator	Nilai Rata-Rata		
		Prasiklus	Siklus I	Siklus II
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	40%	80%	95%
2.	Keterlibatan Aktif dalam Kelas	40%	85%	90%
3.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.	50%	70%	95%
4.	Antusiasme dalam pembelajaran	55%	65%	90%
Jumlah		46%	74%	92%

Berdasarkan Tabel 4, terjadi peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa dari tahap prasiklus hingga Siklus II. Pada tahap prasiklus, nilai rata-rata motivasi belajar siswa adalah 46%, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki motivasi belajar yang rendah. Setelah Penerapan model PBL berbasis *Spinning Wheel* pada Siklus I, motivasi belajar siswa meningkat menjadi 74%, dan pada Siklus II, motivasi belajar siswa meningkat lebih lanjut hingga mencapai 92%. Peningkatan dari 46% pada prasiklus ke 92% pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbasis *Spinning Wheel*, yang dirancang untuk mendorong partisipasi aktif siswa untuk termotivasi belajar.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *Spinning Wheel*. Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan proses pembelajaran, karena mempengaruhi tingkat keterlibatan, antusiasme, dan pencapaian hasil belajar siswa. Model PBL berbasis *Spinning Wheel* digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa dari prasiklus hingga siklus II.

Secara keseluruhan penerapan model PBL berbasis *Spinning Wheel* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa yang awalnya rendah pada prasiklus meningkat secara bertahap hingga mencapai 92% pada siklus II. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan, antusiasme, dan hasil belajar siswa secara signifikan [21]. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa peran guru dalam memberikan arahan yang jelas dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sangat penting dalam meningkatkan motivasi siswa. Dengan memanfaatkan model PBL berbasis *Spinning Wheel*, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dan mencapai hasil yang diinginkan.

Temuan ini memberikan kesan praktis bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif, seperti PBL berbasis *Spinning Wheel*, dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di berbagai tingkat pendidikan. Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Wardani, yang menyatakan bahwa model PBL dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran melalui pendekatan pemecahan masalah [4]. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi, sehingga memunculkan motivasi intrinsik. Selain itu, penelitian Nazila, menunjukkan bahwa media inovatif seperti *spinning wheel* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa,

terutama pada mata pelajaran yang memerlukan interaksi aktif dan pemahaman terhadap konsep abstrak [22].

Keberhasilan penerapan model PBL dengan media *spinning wheel* juga didukung oleh teori motivasi belajar. Menurut Fitriyani, motivasi intrinsik dapat ditingkatkan melalui pembelajaran yang menciptakan rasa otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial [23]. Model PBL memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat secara langsung dalam pemecahan masalah, sedangkan *spinning wheel* menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Yani, juga mengungkapkan bahwa antara model PBL dan media permainan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, berkat pendekatan pembelajaran kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari [24]. Selain itu, elemen kompetitif yang dimiliki oleh *spinning wheel* memberikan stimulus tambahan bagi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian lainnya menegaskan bahwa media permainan dapat meningkatkan motivasi siswa melalui tantangan dan penghargaan, yang mampu memicu rasa puas dan percaya diri saat siswa berhasil menyelesaikan tugas [25]. Dalam penelitian ini, *spinning wheel* berperan penting dalam menjaga konsentrasi siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, pelaksanaan model PBL dengan *spinning wheel* memerlukan alokasi waktu yang lebih banyak dibandingkan metode konvensional, yang dapat menjadi kendala dalam kurikulum yang padat. Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu kelas di SD Inpres Bumi Sagu, sehingga generalisasi hasilnya masih terbatas. Ketiga, pengukuran motivasi belajar hanya dilakukan melalui angket dan observasi, tanpa triangulasi data seperti wawancara atau analisis refleksi siswa. Untuk penelitian lanjutan, disarankan untuk mengembangkan variasi media pembelajaran interaktif yang lebih fleksibel dan dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran. Selain itu, penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif secara bersamaan perlu dilakukan untuk memperoleh hasil yang lebih valid dan komprehensif.

KESIMPULAN

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *spinning wheel* terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Inpres Bumi Sagu. Nilai rata-rata motivasi siswa meningkat dari 46% (prasiklus) menjadi 74% (Siklus I), dan 92% (Siklus II). Peningkatan terlihat pada indikator seperti ketertarikan, keterlibatan aktif, keberanian berpendapat, antusiasme, dan ketekunan. Model PBL mendorong siswa aktif memecahkan masalah, sementara *spinning wheel* menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Media ini juga mempermudah pemahaman konsep Matematika yang abstrak. Disarankan agar guru terus mengembangkan model ini dan mengeksplorasi media interaktif lain untuk menjaga semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

REFERENSI

- [1]. Emda, A., "Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran," *Lantanida Journal*, vol. 5, no. 2, pp. 172–182, 2018.
- [2]. Faqumala, D. A. dan Pranoto, Y. K. S., "*Kesiapan anak masuk sekolah dasar*", Penerbit NEM, 2020.
- [3]. Sarah, S., "Analisis Metode Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menengah Pertama Kelas IX SMP Muhammadiyah 22 Pamulang," *SEMNASFIP*, 2024.
- [4]. Wardani, D. A. W., "Problem based learning: membuka peluang kolaborasi dan pengembangan skill siswa," *Jawa Dwipa*, vol. 4, no. 1, pp. 1–17, 2023.
- [5]. Alim, F., "Praktik Baik Menghadirkan Pengalaman Belajar yang Interaktif Melalui Integrasi TPACK dan PBL dalam Pembelajaran Informatika," *Blantika: Multidisciplinary Journal*, vol. 2, no. 12, 2024.
- [6]. Hamzah, H., Utami, L. S., dan Zulkarnain, Z., "Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, vol. 5, no. 2, pp. 77–81, 2020.
- [7]. Puteri, L. A. S., "Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar," *JPSD*, vol. 10, no. 7, pp. 1541–1551, 2022.
- [8]. Sumiati, L., "*Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Tematik*", Disertasi, FKIP UNPAS, 2016.
- [9]. Adiana, N. W., Suryanti, N. M. N., dan Sekartaji, Y., "Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Spinning Wheel Terhadap Berpikir Kritis Siswa," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 3, pp. 380–389, 2024.
- [10]. Syaribuddin, S., Khaldun, I., dan Musri, M., "Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan media audio visual pada materi ikatan Kimia terhadap penguasaan konsep dan berpikir kritis peserta didik SMA Negeri 1 Panga," *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 4, no. 2, pp. 96–105, 2016.
- [11]. Hanifah, N., "*Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*", Upi Press, 2014.
- [12]. Nurmala, D. A., Tripalupi, L. E., Suharsono, N., dan Ekonomi, J. P., "Pengaruh motivasi belajar dan aktivitas belajar terhadap hasil belajar akuntansi," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, vol. 4, no. 1, pp. 1–10, 2014.
- [13]. Sari, R. K., dan Nurani, S., "Quizizz Atau Kahoot, Gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan (JURDIKBUD)*, vol. 1, no. 3, pp. 78–86, 2021.
- [14]. Ningsih, E. P., "Analisis Peran Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa pada Pelajaran PJOK," *Journal of Salutare*, vol. 1, no. 1, pp. 28–34, 2024.
- [15]. Firmansyah, A., Oktapianti, D., Sulistianingrum, F. A., Zakiyah, S., dan Alpian, Y., "Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 8, no. 1, pp. 2643–2647, 2024.
- [16]. Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., Nurhidayah, V. A., Lubis, S. I. S., Saputra, R., Sandy, W., ... dan Yuliasuti, C., "*Model & Metode Pembelajaran Inovatif: Teori Dan Panduan Praktis*", PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [17]. Setiawan, I. G. A. N., dan Nyoman, G. A., "Penerapan pengajaran kontekstual berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar biologi siswa kelas x2 sma laboratorium singlaraja," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 2, no. 1, pp. 42–59, 2018.
- [18]. Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., dan Ninasari, A., "Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar," *Journal on Education*, vol. 6, no. 1, pp. 732–741, 2023.
- [19]. Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., dan Winarsih, E., "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5313–5327, 2021.
- [20]. Srimuliyani, S., "Menggunakan teknik gamifikasi untuk meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas," *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, vol. 1, no. 1, pp. 29–35, 2023.
- [21]. Sappaile, B. I., Mahmudah, L., Gugat, R. M. D., Farlina, B. F., Mubarak, A. S., dan Mardikawati, B., "Dampak Penggunaan Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, vol. 7, no. 1, pp. 714–727, 2024.
- [22]. Nazila, A., dan Hartanti, A. J., "Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe TGT untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis Kelas IV Di MI Cikalagen-Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, vol. 2, no. 2, pp. 1–12, 2024.

-
- [23]. Fitriyani, N. N., dan Ajizah, S. N., "Implementasi Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa dalam Mata Pelajaran PAI Kelas II di SDN 2 Handapherang-Ciamis," *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, vol. 2, no. 2, pp. 13–22, 2024.
- [24]. Yani, A., "Model Project Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani", *Ahlimedia Book*, 2021.
- [25]. Sa'adah, M., Ningsih, H. W. K., Ma'rifah, S., Saputri, A. M., Ilmiyah, N., dan Rahayu, P., "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa SD Melalui Optimasi Game 'Moving Twins'," *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika*, vol. 6, no. 1, pp. 11–20, 2024.