

**PENERAPAN GAME BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA RODA PUTAR
AJAIB TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS II SD 2 TUMPANGKRASAK**

Aisatul Khumaeroh¹, Lailatus Sa'idah², Marcelina Harum Cahyani³, Dea Yevi
Marisah⁴, Rani Setiawaty^{5*}
¹²³⁴⁵PGSD Universitas Muria Kudus
rani.setiawaty@umk.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of implementing Game Based Learning assisted by the Roda Putar Ajaib media on the learning interest of second-grade students at SD 2 Tumpangkrasak in Indonesian language subjects. The study employed a quantitative approach using an experimental method with a One Group Pretest-Posttest Design. The research subjects consisted of 11 second-grade students. Data were collected through a learning interest questionnaire administered before and after the treatment. The questionnaire instrument was developed based on a four-point Likert scale and had undergone expert validity testing. The data were then analyzed using the Shapiro-Wilk normality test, Paired Sample t-Test, and N-Gain test. The results of the normality test indicated that the data were normally distributed ($p > 0.05$). Furthermore, the results of the Paired Sample t-Test showed a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a significant difference in students' learning interest before and after the treatment. The N-Gain test results showed an average score of 0.6319 or 63.19%, which falls into the moderate or fairly effective category. Therefore, the implementation of Game Based Learning assisted by the Roda Putar Ajaib media is considered fairly effective in increasing students' learning interest in Indonesian language subjects.

Keywords: *Game Based Learning, Roda Putar Ajaib, Learning Interest, Indonesian.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan *Game Based Learning* berbantuan media Roda Putar Ajaib terhadap minat belajar siswa kelas II SD 2 Tumpangkrasak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian berjumlah 11 siswa kelas II. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Instrumen angket disusun berdasarkan skala Likert empat poin dan telah melalui uji validitas ahli. Kemudian data dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, *Paired Sample t-Test*, dan uji *N-Gain*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Selanjutnya, hasil *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$), yang berarti

terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil uji N-Gain menunjukkan nilai rata-rata sebesar 0,6319 atau 63,19% yang termasuk dalam kategori sedang atau cukup efektif. Dengan demikian, penerapan *Game Based Learning* berbantuan media Roda Putar Ajaib cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: *Game Based Learning*, Roda Putar Ajaib, Minat Belajar, Bahasa Indonesia.

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki peranan penting dalam mengembangkan kemampuan komunikasi dan interaksi siswa. Menurut Anggraeni *et al.* (2022), Bahasa Indonesia bukan sekadar mata pelajaran, melainkan sarana untuk memahami berbagai pengetahuan serta menyampaikan gagasan secara efektif. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia perlu dirancang secara aktif dan menyenangkan agar siswa mampu memahami materi sekaligus berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Pendapat tersebut sejalan dengan Saputra *et al.*, (2022) yang menyatakan bahwa siswa sekolah dasar lebih mudah memahami pembelajaran melalui kegiatan yang memberikan pengalaman langsung dan didukung suasana belajar yang menarik.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Friantini & Winata (2019), indikator minat belajar meliputi (1) Perasaan Senang; (2) Ketertarikan Untuk Belajar; (3) Menunjukkan Perhatian Saat Belajar; (4) Keterlibatan Dalam Belajar. Sedangkan menurut Chaerunnisa & Bernard (2021), indikator minat belajar meliputi (1) Perasaan senang siswa dalam mengikuti proses pembelajaran; (2) Ketertarikan siswa terhadap kegiatan pembelajaran; (3) Keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran; (4) Kerajinan siswa dalam belajar dan menyelesaikan tugas; (5) Ketekunan dan kedisiplinan siswa dalam belajar serta memiliki jadwal belajar yang teratur. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih antusias, fokus, dan aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan siswa yang memiliki

minat belajar rendah. Minat belajar menjadi aspek yang perlu diperhatikan guru dalam menciptakan pembelajaran yang efektif.

Meskipun minat belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan pembelajaran, minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar masih belum berkembang secara optimal. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SD 2 Tumpangkrasak pada tanggal 2 Mei 2026, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media terbatas, yaitu papan tulis serta buku ajar. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang antusias, mudah kehilangan fokus, dan cenderung pasif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sejalan dengan pendapat Rahmanda & Maharani (2022), pembelajaran yang masih berpusat pada guru cenderung membuat keterlibatan dan minat belajar siswa kurang berkembang secara optimal.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan minat belajar siswa adalah *Game Based Learning (GBL)*. Menurut (Fiqriah et al., 2025), pendekatan *Game Based Learning*

memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan belajar menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat Silfia et al. (2025), bahwa *Game Based Learning* mampu menciptakan pengalaman belajar yang menantang serta sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Melalui pendekatan ini, siswa terlibat secara langsung dalam aktivitas belajar melalui permainan yang dirancang secara terarah dan memiliki tujuan pembelajaran yang jelas.

Penerapan *Game Based Learning* menurut Garris et al. (2002) dilakukan melalui beberapa tahapan utama yaitu *input*, *process*, dan *output* (Mayanti & Putra, 2023). Tahap *input* mencakup tujuan dan aturan permainan, tahap *process* melibatkan aktivitas bermain serta penyelesaian tantangan, sedangkan tahap *output* berupa refleksi terhadap pengalaman belajar yang diperoleh siswa. Tahapan ini membuat pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mendorong partisipasi, interaksi, dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, *Game Based Learning*

dinilai relevan diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar yang membutuhkan aktivitas belajar yang menarik dan menyenangkan.

Media pembelajaran yang tepat diperlukan dalam penerapan *Game Based Learning* agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Menurut Setiawaty (2024); Wati *et al.* (2025), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampai materi sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah Roda Putar Ajaib. Roda Roda Putar Ajaib merupakan media permainan konkret yang mengintegrasikan unsur visual, aktivitas langsung, serta tantangan belajar. Dalam penggunaannya, siswa memutar spinner yang memadukan huruf vokal "A, I, U, E, O" dengan huruf "K" sehingga menghasilkan suku kata seperti "ka", "ki", "ku", "ke", dan "ko". Selanjutnya, siswa mencari gambar pada papan media yang sesuai dengan awalan suku kata yang diperoleh. Sebagai contoh, apabila hasil putaran menunjukkan suku kata "ko", siswa dapat memilih gambar

"kopi", kemudian menyusun huruf menjadi kata "kopi" berdasarkan hasil putaran tersebut.

Penelitian oleh Mulia & Latif (2025) yang berjudul *Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*, menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Wordwall* mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian lain oleh Azzahra *et al.*, (2025) juga bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media Baamboozle terhadap minat belajar siswa kelas VIII MTs Muhammadiyah Penyasawan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Game Based Learning* efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis permainan yang didukung media interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa.

Beberapa penelitian tersebut lebih banyak menerapkan *Game Based Learning* berbantuan media digital seperti *Wordwall* dan *Baamboozle*, serta dilakukan pada karakteristik dan jenjang peserta didik yang berbeda. Sementara penelitian mengenai penerapan *Game Based Learning* berbantuan media permainan konkret berupa *Roda Putar Ajaib* terhadap minat belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II sekolah dasar masih belum banyak ditemukan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Roda Putar Ajaib* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD 2 Tumpangkrasak. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada indikator oleh Friantini & Winata (2019), yaitu: (1) Perasaan Senang; (2) Ketertarikan Untuk Belajar; (3) Menunjukkan Perhatian Saat Belajar; (4) Keterlibatan Dalam Belajar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian yang *Pre-Experimental* tipe

One Group Pretest-Posttest Design, bertujuan untuk memperoleh data berupa angka yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui penerapan *Game Based Learning* berbantuan media *Roda Putar Ajaib* terhadap minat belajar siswa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SD 2 Tumpangkrasak. Menurut Razavipour & Raji (2022), metode kuantitatif memungkinkan peneliti melakukan pengukuran secara objektif melalui instrumen penelitian sehingga hasil penelitian dapat dianalisis dan ditarik kesimpulannya secara terukur. Desain *Pre-Experimental* menurut Sugiyono (2013:74) yaitu desain eksperimen sederhana yang digunakan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap subjek penelitian tanpa melibatkan kelompok kontrol. Desain ini dipilih karena penelitian hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah siswa terbatas sehingga seluruh siswa diberikan perlakuan yang sama. Melalui *One Group Pretest-Posttest*, peneliti dapat membandingkan kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media sehingga pengaruh perlakuan dapat diketahui

secara langsung. Desain penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Desain One Group Pretest-Posttest Design

Pretest	Treatment	Posttest
O_1	X	O_2

Sumber: (Sugiyono, 2013: 75)

Keterangan:

O_1 = Pretest minat belajar siswa sebelum penggunaan media Roda Putar Ajaib

X = Perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media Roda Putar Ajaib

O_2 = Posttest minat belajar siswa setelah penggunaan media Roda Putar Ajaib

Penelitian dilaksanakan di SD 2 Tumpangkrasak, Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas III yang berjumlah 11 siswa. Pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh karena seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (Tinna, 2024). Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran.

Instrumen penelitian berupa angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator minat belajar oleh Friantini & Winata (2019).

Tabel 2. Indikator Minat Belajar

Indikator	Jumlah	
	Positif	Negatif
Perasaan Senang	2	2
Keterarikan Untuk Belajar	2	2
Menunjukkan Perhatian Saat Belajar	2	2
Keterlibatan Dalam Belajar	2	2
Total	16	

Sumber: (Peneliti 2026)

Pengukuran angket menggunakan skala Likert dengan empat pilihan jawaban.

Tabel 3. Skala Likert

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Hanim & Sabtiawan (2024)

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen angket terlebih dahulu melalui uji validitas ahli (*expert judgment*) yang dilakukan oleh dua validator. Uji validitas ahli bertujuan untuk menilai kesesuaian isi, bahasa, dan konstruk instrumen dengan indikator minat belajar serta tujuan penelitian sehingga instrumen dinilai layak digunakan dalam pengumpulan data (Arfizeah et al., 2025). Hasil

persentase validitas selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, berikut kriterianya.

Tabel 4. Kriteria Kevaliditas Instrumen

Skor	Klasifikasi
86% - 100%	Sangat Valid
71% - 85%	Cukup Valid
51% - 70%	Kurang Valid
<50%	Tidak Valid

Sumber: (Wati *et al.*, 2022)

Analisis data dilakukan dengan aplikasi SPSS versi 2.0 melalui statistik deskriptif, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Menurut Santi *et al.* (2023), statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan data minat belajar siswa melalui skor pretest dan posttest. Selanjutnya, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang digunakan kurang dari 50, sehingga uji tersebut lebih tepat digunakan untuk sampel kecil. Berikut tafsiran uji normalitas menurut Ismail, (2022).

1. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$
2. Data dinyatakan tidak berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $< 0,05$.

Setelah itu dilakukan pengujian hipotesis dilakukan menggunakan

Paired Sample T-Test untuk mengetahui perbedaan minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan Nandiyanto & Hofifah (2024). Menurut Diah Ayu Rahmani & Risnawati (2025) adalah sebagai berikut.

1. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $\leq 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.
2. Jika nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Kemudian tahap terakhir adalah uji *N-Gain*. Menurut Azizah & Liansari (2025), uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifitasan suatu perangkat belajar atau media. Berikut kriteria nilai *N-Gain* serta tafsiran efektivitas *N-Gain*.

Tabel 5. Kriteria Nilai *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Sedang
$N-Gain < 0,30$	Rendah

Sumber: (Hidayah *et al.*, 2026)

Tabel 6. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Presentase	Kriteria
$< 40 \%$	Tidak Efektif
$40 \% - 55 \%$	Kurang Efektif
$56 \% - 75 \%$	Cukup Efektif
$> 76 \%$	Efektif

Sumber: (Ismiati, 2023)

C. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*

Design dengan objek siswa kelas II SD 2 Tumpangkrasak sebagai subjek penelitian. Hasil analisis statistik deskriptif disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Data Pretest dan Posttest (*Descriptive Statistics*)

	N	Ra ng e	Min imu m	Ma xim um	Su m	Mean	Std. Devia tion	Var ian ce
						Std Err or	Statis tic	Sta tist ic
Pretest Bindo	11	8	48	56	577	52. 41	.77 0	2.554 6.5 25
Posttest Bindo	11	6	80	86	908	82. 53	.50 8	1.685 2.8 41
Valid N (listwise)	11							

Sumber: Peneliti (2026)

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata skor minat belajar siswa kelas II yang berjumlah 11 anak sebelum perlakuan adalah 52,41 dengan nilai terendah 48 dan nilai tertinggi 56. Nilai simpangan baku yang menunjukkan sebaran data (*Std. Deviation*) sebesar 2,554, varians 6,525, dan rentang selisih antara nilai maksimum dan nilai minimum 8. Setelah diberi perlakuan rata-rata skor posttest meningkat menjadi 82,53 dengan nilai terendah 80 dan nilai tertinggi 86. Nilai simpangan baku menurun menjadi 1,685 dan varians menjadi 2,841, Selisih rata-rata antara nilai maksimum dan minimum 6.

Uji Validasi Ahli

Validasi instrumen dilakukan oleh dua validator ahli (V1 dan V2)

untuk memastikan kelayakan instrumen. Validator pertama yaitu Ibu Astuti Sudarti, S. Pd selaku guru kelas II. Validator kedua yaitu Ibu Asih Wulandari selaku Ahli Bahasa. Berikut hasil validitas dari para ahli bisa dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 8. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Butir Soal	Skor Validator			Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
	V1	V2	Total			
10	39	37	76	80	95%	Sangat Valid

Sumber: (Peneliti, 2026)

Berdasarkan tabel 8 terhadap 10 butir soal instrumen, diperoleh skor validator V1 = 39, skor V2 = 37, dengan total skor 76 dari skor maksimal 80, sehingga persentase validasi mencapai 95%. Menurut acuan dari Wati *et al.*, (2022) dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli kriteria Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan telah layak dan valid untuk digunakan.

Uji Normalitas

Jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka data berdistribusi normal, sedangkan adalah jika nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal.

**Tabel 9. Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk
(Tests of Normality)**

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Stati	df	Sig.	Stati	df	Sig.
	stic			stic		
Pretest	.246	11	.062	.916	11	.285
Bindo						
Posttest	.251	11	.051	.920	11	.321
Bindo						

Sumber: (Peneliti, 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai Sig. *pretest* = 0,285 dan nilai Sig. *posttest* = 0,321. Kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi syarat untuk dilanjutkan dengan uji parametrik *Paired Samples t-Test*.

Uji Hipotesis (Paired Samples t-Test)

Apabila nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. terdapat pengaruh penerapan Game Based Learning berbantuan media Roda Putar Ajaib terhadap minat belajar siswa kelas II SD 2 Tumpangkrasak. Jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya tidak terdapat pengaruh penerapan Game Based Learning berbantuan media Roda Putar Ajaib terhadap minat belajar

siswa kelas II SD 2 Tumpangkrasak.

**Tabel 10. Hasil Uji Paired Samples t-Test
(Paired Samples Test)**

	Mea n	Std. De viation	Std. Error Mea n	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2- tailed)
				Low er	Upper			
Pretest - Posttest Bindo	30.14	3.053	.921	32.165	28.063	32.712	10	.000

Sumber: (Peneliti, 2026)

Nilai t hitung -32,712 dengan df = 10 dan nilai Sig. (2-tailed) 0,000 $< 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Roda Putar Ajaib terhadap minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD 2 Tumpangkrasak.

Uji Efektivitas (N-Gain Score)

Tabel 11. Hasil Uji N-Gain Score

	N	Min	Max	Mea n	Std.Deviat ion
NGain_Skor	1	.57	.70	.6319	.04110
NGain_Perse n	1	56.67	70.00	63.1879	4.10972
Valid N (listwise)	1				

Sumber: (Peneliti, 2026)

Berdasarkan olah data, didapat nilai rata-rata N-Gain Score sebesar

0,6319 atau 63,19%. Nilai ini berada pada rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$, sehingga termasuk dalam kategori Sedang/Cukup Efektif berdasarkan kriteria (Hake, 2009). Penerapan model *Game Based Learning* berbantuan media Roda Putar Ajaib cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 12. Hasil N-Gain Tiap Indikator

Indikator	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
Persaan Senang	46,59	84,65	0,71	Tinggi
Ketertarikan Belajar	43,75	76,40	0,61	Sedang
Menunjukkan Perhatian	61,93	86,93	0,65	Sedang
Keterlibatan dalam Belajar	53,40	81	0,59	Sedang

Sumber: (Peneliti, 2026)

Pembahasan

Berdasarkan hasil data, rata-rata skor minat belajar siswa sebelum perlakuan adalah 52,41 dari skor maksimal 48. Nilai ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa berada pada kategori rendah hingga sedang. Hal ini mencerminkan permasalahan yang umum terjadi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, kemungkinan pembelajaran masih konvensional

yang tidak melibatkan aktif anak dalam belajar. Proses pembelajaran masih didominasi pendekatan konvensional yang berpusat pada guru sehingga kurang mampu membangkitkan antusiasme dan ketertarikan siswa (Adim et al., 2020). Rendahnya minat belajar berpengaruh langsung pada rendahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif, tekun, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Dukalang, 2024). Penelitian Rahmanda & Maharani (2022) menyatakan bahwa salah satu alasan rendahnya minat belajar siswa di sekolah dasar disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru.

Hal ini terjadi karena karakteristik siswa kelas II SD yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka cenderung lebih mudah belajar melalui gambar atau konkret dibandingkan pembelajaran yang bersifat abstrak. Peserta didik usia 8 tahun (umumnya kelas 2 SD) berada pada tahap operasional konkret menurut Piaget, yaitu mulai mampu berpikir logis tetapi masih bergantung pada objek atau situasi yang nyata dan konkret

(Ramadhan Lubis *et al.*, 2026). Oleh karena itu, diperlukan adanya inovasi atau model dan media pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang menggembirakan dan bermakna bagi siswa (Setiawaty, 2024).

Hasil uji *Paired Samples t-Test* menunjukkan nilai t -32,712 dengan Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga terbukti secara statistik bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *Game Based Learning* berbantuan media Roda Putar Ajaib terhadap minat belajar siswa kelas II SD 2 Tumpangkrasak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata skor minat belajar meningkat secara drastis dari 52,41 menjadi 82,53.

Peningkatan signifikan ini sejalan dengan temuan Izzatur (2025), yang menyimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan, dengan rata-rata nilai siswa mencapai 91,3 setelah penerapan GBL. Keberhasilan tersebut didorong oleh partisipasi aktif siswa dalam permainan edukatif yang

menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Geby Anita, (2024) menyatakan bahwa *Game Based Learning* berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa karena mengintegrasikan aspek motivasi, tantangan, serta umpan balik langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis *N-Gain Score*, diperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,6319 atau setara dengan 63,19%. Mengacu pada kriteria efektivitas Hake (2009), nilai *N-Gain* tersebut berada pada rentang $0,30 \leq g \leq 0,70$ yang dikategorikan sebagai sedang/cukup efektif. Artinya, penerapan GBL berbantuan media Roda Putar Ajaib cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas II pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Meskipun belum masuk kategori tinggi ($g > 0,70$), capaian ini tergolong baik untuk pembelajaran di kelas rendah sekolah dasar yang memiliki karakteristik, tipe belajar yang beragam serta karakteristik anak yang bervariasi. Penggunaan media roda putar berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas V, meskipun tingkat efektivitasnya bervariasi tergantung

pada konteks dan karakteristik siswa (Faradila & Pratiwi, 2024).

Pada indikator perasaan senang diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 46,59 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 84,65 dengan nilai N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Pada saat *pretest*, peserta didik belum menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, namun setelah perlakuan diberikan peserta didik tampak lebih bersemangat dan tidak merasa terpaksa dalam belajar. Menurut Ana & Rahuma (2024), menyatakan bahwa peserta didik yang menyukai pelajaran secara tidak langsung akan menganggap serius dan senang mengikutinya, sehingga menghasilkan hasil belajar yang sangat baik.

Pada indikator ketertarikan belajar diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 43,75 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 76,40 dengan nilai N-Gain sebesar 0,61 yang termasuk kategori sedang. Awalnya peserta didik belum menunjukkan ketertarikan yang kuat terhadap pembelajaran, setelah diberi perlakuan peserta didik mulai aktif bertanya dan terlibat dalam diskusi. Kategori sedang tersebut dikarenakan ketertarikan belajar

merupakan aspek afektif yang membutuhkan stimulus secara berkelanjutan. Seseorang yang tertarik pada suatu hal akan memilih suatu objek atau kegiatan karena dianggap memiliki keterkaitan yang menguntungkan, dan seiring waktu memberikan kepuasan dalam dirinya (Yanti & Puspasari, 2024).

Pada indikator menunjukkan perhatian diperoleh rata-rata *pretest* sebesar 61,93 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86,93 dengan nilai N-Gain sebesar 0,65 yang termasuk kategori sedang. Nilai *pretest* yang relatif lebih tinggi dibanding indikator lain menunjukkan bahwa peserta didik sudah memiliki perhatian awal yang cukup, kemudian meningkat setelah perlakuan diberikan. Peningkatan pada kategori sedang ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih beragam untuk mengoptimalkan perhatian peserta didik secara lebih. Pada penelitian Irwan & Kamarudin (2021), yang menyatakan bahwa peserta didik akan lebih bersemangat dan menaruh perhatian penuh dalam belajar jika guru menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menggembirakan.

Pada indikator keterlibatan dalam belajar diperoleh rata-rata

pretest sebesar 53,40 dan nilai rata-rata *posttest* sebesar 81,25 dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 yang termasuk kategori sedang. Nilai N-Gain terendah di antara keempat indikator lain menunjukkan bahwa keterlibatan aktif peserta didik memerlukan penguatan. Sesuai dengan pendapat Inayah & Prayogo (2023), yang menyatakan bahwa penerapan media permainan roda putar bertujuan menumbuhkan minat, semangat belajar peserta didik yang ditandai dengan meningkatnya antusiasme peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Hasil N-Gain yang berada di kategori sedang ini juga dapat dipahami dalam konteks keterbatasan penelitian, yaitu jumlah sampel yang relatif kecil, yakni 11. Ukuran sampel yang terbatas dapat memengaruhi stabilitas dan generalisasi hasil penelitian, sehingga peningkatan yang diperoleh belum sepenuhnya merepresentasikan efektivitas model. Pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan model *Game-Based Learning* pada 27 siswa sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Wardani & Kiptiyah, 2024).

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran berbasis permainan (*Game Based Learning*) dengan menggunakan media Roda Putar Ajaib memiliki dampak yang sangat berpengaruh terhadap minat kelas II SD 2 Tumpangkrasak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini terbukti dari peningkatan rata-rata skor minat belajar siswa yang naik dari 52,41 pada saat *pretest* menjadi 82,53 pada saat *posttest*. Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji *t* pasangan (*Paired Samples t-Test*) menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang sangat kecil, yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar siswa sebelum dan setelah menerapkan media Roda Putar Ajaib dengan model *Game Based Learning*. Selain itu, hasil uji N-Gain Score mendapatkan nilai rata-rata sebesar 0,6319 atau 63,19%, yang masuk ke dalam kategori sedang atau cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa dengan menggunakan media

Roda Putar Ajaib dalam pendekatan pembelajaran berbasis *Game Based Learning* cukup efektif. Hal ini berdampak positif pada peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media Roda Putar Ajaib dapat digunakan sebagai salah satu pilihan alternatif media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adim, M., Sri, E., Herawati, B., & Nuraya, N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning (CTL) Menggunakan Media Kartu Terhadap Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *JPFS: Jurnal Pendidikan Fisika Dan Sains*, 3(1), 6–12. <https://doi.org/http://journal.unuci.rebon.ac.id/index.php/jpfs>
- Ana, A., & Rahuma, A. (2024). Analisis Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(3), 1276–1292. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i3.1763>
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., & Prihamdani, D. (2022). Implementasi Peranan Bahasa Indonesia sebagai Penghela Ilmu Pengetahuan pada Kurikulum 2013. *JSD: Jurnal Sekolah Dasar*, 7(1), 29–40. <https://doi.org/doi.org/10.36805/jurnalsekolahdasar.v7i1.2083>
- Arfizeah, N. H., Risnawati, Rizqa, M., Novita, V., & Hamdani, M. F. (2025). Mengukur Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Minat Belajar Pai Siswa Smp Negeri 2 Kampar Kiri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 279–291. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.37104>
- Azizah, R. K., & Liansari, V. (2025). Penggunaan Puzzle terhadap Membaca Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar. *JlIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(3), 3132–3139. <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i3.7246>
- Azzahra, A., Astuti, Zulfah, Ediputra, K., & Wahyun, M. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL) Menggunakan Media Baamboozle Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Muhammadiyah Penyasawan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(4), 467–481.
- Chaerunnisa, N. A., & Bernard, M. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Scratch. *JPMI Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(6), 1577–1584. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i6.1577-1584>
- Diah Ayu Rahmani, Risnawati, M. F. H. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t –Te. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4, 568–576.

- <https://doi.org/https://jpion.org/index.php/jpi>
- Dukalang, M. (2024). Minat Belajar Dan Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Bisnis*, 1(1), 41–50. <https://doi.org/https://journal.yps.m.or.id/index.php/jpeb> Minat
- Faradila, F. I., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4, 97–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446>.
- Fiqriah, A., Suntari, Y., & Yudha, C. B. (2025). Efektivitas Game Based Learning dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. 6(3), 230–238.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Geby Anita, T. A. (2024). Pengaruh Game Based Learning terhadap Pembelajaran Fisika untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa: Literature Review. *Education and Learning Journal*, 3(September), 21–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/anthor.v3i5.361>
- Hake, R. R. (2009). Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introductory Physics Courses Interactive-Engagement Versus Traditional Methods: A Six-Thousand-Student Survey Of Mechanics Test Data For Introduct. *American Journal of Physics*, 64(1998). <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Hanim, U. M., & Sabtiawan, W. B. (2024). Respons Peserta Didik Terhadap Penerapan Asesmen Formatif Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Di MtsN 2 Kota Surabaya. *PENSA E-JURNAL : PENDIDIKAN SAINS*, 12(2), 82–87.
- Hidayah, N., Santoso, D. A., & Setiawaty, R. (2026). Penerapan Model Teams Games Tournament Berbantuan Media Numicon Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik. *Al – Irsyad: Journal of Mathematics Education*, 5(1), 717–729. <https://doi.org/10.58917/ijme.v5i1.750>
- Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Mi Al -Islamiyah Pasuruan Tahun 2022/2023. *Indonesian Journal of Science Learning (IJS�)*, 4(1), 12–19. <https://doi.org/10.15642/ijsl.v4i1.2324>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7364> ISSN
- Ismail, S. (2022). Pengaruh

- Penggunaan Model Pembelajaran Berbasis Proyek “Project Based Learning” Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X IPA SMA Negeri 35 Halmahera Selatan Pada Konsep Gerak Lurus. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(5), 256–269.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6466594>
- Ismiati, N. (2023). Efektivitas Model Stream Dalam Pembelajaran Matematika Kelas IV MI Futuhiyyah Doro Pekalongan. *JIIIM JURNAL ILMIAH IPA DAN MATEMATIKA*, 1(3), 115–121.
<https://doi.org/10.61116/jiim.v1i3.284>
- Izzatur Rifqah, S. L. H. (2025). Pengaruh Game Based Learning Berbantuan Educandy Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(September).
<https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.29894>
- Mayanti, E. D., & Putra, A. K. (2023). Pengaruh Game Based Learning Dengan Gamification Terhadap Kemampuan Berfikir Kreatif Dan Keterampilan Kolaboratif Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Ips Di Smp N 2 Malang). *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 3(9).
<https://doi.org/10.17977/um066.v3.i9.2023.3>
- Mulia, I. T., & Latif. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbantuan Wordwall terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 625–635.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1281>
- Nandiyanto, A. B. D., & Hofifah, S. N. (2024). How to conduct paired-t-test SPSS: comprehension in adsorption with bibliometric. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 13(1), 151–158.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v13i1.27541>
- Rahmanda, F., & Maharani, S. (2022). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 8(1), 40–49.
<https://doi.org/10.31932/jpdp.v8i1.1543>
- Ramadhan Lubis, Taufik Hidayat Siregar, Sri Rahmawati, Cahaya Indra, D. H. (2026). Karakter Perkembangan Peserta Didik Anak Sekolah Dasar Masa Usia 8 Tahun. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(3).
<https://doi.org/https://doi.org/10.62017/merdeka>
- Razavipour, K., & Raji, B. (2022). Reliability of measuring constructs in applied linguistics research : a comparative study of domestic and international graduate theses. *Language Testing in Asia*, 5.
<https://doi.org/10.1186/s40468-022-00166-5>
- Santi, Suryanti, H. H. S., & Prihastari, E. B. (2023). Efektivitas Metode Permainan Berbantuan Media Kartu Bergambar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 1 Materi Penjumlahan dan Pengurangan SD Negeri

- Gandekan Surakarta Tahun Ajaran 2022 / 2023. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 18800–18806.
- Saputra, A. A., Sari, S., Dewi, S. A., Kusuma, N. E., & Trimurtini. (2022). Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas 2 Sdn Bringin 02 Terhadap Materi Geometri Dengan Menerapkan Teori Bruner Dalam Permainan Ular Tangga. *Joyful Learning Journal*, 11(4), 162–166. <https://doi.org/10.15294/jlj.v11i4.62554>
- Setiawaty, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SD 2 Kesambi Kudus. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 4(3), 474–485. <https://doi.org/https://www.dmi-journals.org/deiktis/article/view/923>
- Silfia, A., Ulfa, D., & Basir, A. (2025). Penerapan Strategi Game-Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Globalisasi. 9, 15851–15856.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Cetakan Ke). Alfabeta.
- Tinna, G. P. (2024). Pengaruh Beban Kerja dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Outsourcing Gregorian. *Jurnal Reliability*, 2(1), 247–259. <https://doi.org/10.55098/ggd3xw67>
- Wardani, M. E., & Kiptiyah, S. M. (2024). Game-Based Learning Model with Baamboozle Media Based on Artificial Intelligence Increases Student Engagement and Learning Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(2), 293–303. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v8i2.67141>
- Wati, L., Taufik, M., & Rokhmat, J. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Urnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7, 1032–1042. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.704>
- Wati, P. S., Kurniawati, Z. L., Masitah, Maasawet, E. T., Turista, D. D. R., & Makkadafi, S. P. (2025). Pengaruh Game Based Learning (GBL) Berbantuan Website Educaplay Terhadap Literasi Digital Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Samarinda Pada Materi Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati Indonesia. *Biocaster: Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 429–441. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i3.585>
- Yanti, A. D., & Puspasari, D. (2024). Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(4), 3384–3402. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i4.7258>