

Pengaruh Media Pembelajaran Rotari (Roda Putar Misteri) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Pringgarata

¹M. Ikromul Wirdi Hs, ²Heri Hadi Saputra, ³Muhammad Syazali

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Jl. Majapahit No. 62 Mataram, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: ikrome773@gmail.com

Received: May 2026; Revised: June 2026; Published: July 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media ROTARI (Roda Putar Misteri) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi pantun di kelas V SDN 1 Pringgarata. Penelitian menggunakan metode eksperimen dengan desain *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Pringgarata yang berjumlah 44 siswa, yang kemudian dibagi menjadi kelompok eksperimen (22 siswa) dan kelompok kontrol (22 siswa). Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa soal pilihan ganda serta dokumentasi. Uji normalitas data menggunakan rumus *Kolmogorov Smirnov* dengan taraf signifikansi 5% (0,05) menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Uji homogenitas menggunakan metode *Levene Statistic* dengan pendekatan Anova juga membuktikan bahwa data bersifat homogen. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji-t pada data *post-test* siswa. Hasil uji-t menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 yang lebih kecil dari 0,05, sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media ROTARI terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi pantun di kelas V SDN 1 Pringgarata. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media serupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Bimbingan, ROTARI, Hasil Belajar Bahasa Indonesia.

How to Cite: Hs, M, I, W. Setiawan, H, H., & Syazali, M. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Rotari (Roda Putar Misteri) Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Kelas V SDN 1 Pringgarata *Journal of Authentic Research*, 5(3), 4960–4968. <https://doi.org/10.36312/qf84nj08>



<https://doi.org/10.36312/qf84nj08>

Copyright© 2026, Hs et al.

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan salah satu tolok ukur utama kemajuan suatu bangsa, karena pendidikan menjadi fondasi yang membangun kemampuan dan potensi setiap individu melalui proses pembelajaran yang berkesinambungan (Yusuf dalam Try, 2021). Namun, kualitas pendidikan di Indonesia dinilai terus mengalami tantangan akibat sejumlah persoalan mendasar, seperti lemahnya manajemen pendidikan, kesenjangan sarana prasarana antara kota dan desa, minimnya dukungan pemerintah, pola pikir masyarakat yang masih konvensional, rendahnya kualitas sumber daya pengajar, dan lemahnya standar evaluasi pembelajaran (Fitri, 2021). Kondisi ini menjadi tanggung jawab bersama untuk memberikan kontribusi nyata demi memajukan mutu pendidikan nasional.

Salah satu faktor penentu keberhasilan pendidikan adalah proses pembelajaran di dalam kelas, yang melibatkan interaksi aktif antara guru dan siswa dalam mentransformasikan informasi melalui alat atau media tertentu (Kwartolo dalam Sunaengsih, 2021). Tanpa interaksi yang baik, penyampaian materi tidak akan mencapai hasil optimal, sehingga pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik dan gaya belajar siswa menjadi kunci penting dalam mewujudkan pembelajaran yang efektif. Perkembangan teknologi yang pesat turut membuat siswa lebih tertarik bermain gawai daripada membaca materi pelajaran (Akhwani, 2020), sehingga guru dituntut kreatif mengemas pembelajaran, terutama pada jenjang sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran menjadi solusi untuk mengatasi kejenuhan belajar sekaligus menciptakan suasana *active learning*, karena media yang tepat membuat materi lebih mudah dipahami dan meningkatkan hasil belajar siswa (Wati, 2020; Novita, 2020).

Salah satu media yang cukup populer di jenjang sekolah dasar adalah media roda putar, yaitu objek berbentuk bundar yang dapat diputar dan dikemas dalam bentuk permainan edukatif (Khairunnisa, 2017). Beberapa penelitian membuktikan efektivitas media ini, di antaranya penelitian Tokan dkk. (2022) yang menunjukkan bahwa media roda putar memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan minat belajar siswa, serta penelitian Malik dkk. (2022) yang membuktikan pengaruh signifikan media roda putar terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi iklan. Selain itu, Hasrianti dkk. (2024) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penggunaan media roda putar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa kelas I SDN 8 Oheo Kabupaten Konawe Utara dengan nilai signifikansi 0,000. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Chamalia dkk. (2024) yang mengembangkan media roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar, serta Subakti (2024) yang meneliti penggunaan media *spinning wheel* pada tema lingkungan sahabat di kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. Nindiati (2025) dan Rahim dkk. (2025) juga menambahkan bukti empiris tentang efektivitas media *picker wheel* dalam meningkatkan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Meskipun penelitian-penelitian tersebut memberikan kontribusi penting, masih terdapat celah penelitian (*research gap*) yang perlu diisi. Pertama, sebagian besar penelitian sebelumnya masih terfokus pada mata pelajaran Matematika, IPA, atau kemampuan dasar membaca dan menulis permulaan, sementara penelitian yang secara spesifik mengkaji efektivitas media roda putar pada materi pantun di kelas V sekolah dasar masih sangat terbatas. Kedua, dari sisi konten, materi pantun memiliki karakteristik unik yang menuntut pemahaman siswa terhadap struktur baku pantun, yaitu jumlah baris yang terdiri dari sampiran dan isi, pola rima (a-b-a-b), serta kesesuaian isi dengan tema. Kesulitan siswa dalam menguasai aspek-aspek tersebut belum banyak diatasi oleh media yang sudah ada. Ketiga, secara kontekstual, penelitian tentang penggunaan media roda putar di wilayah Lombok, khususnya di SDN 1 Pringgarata, belum pernah dilakukan sebelumnya, padahal karakteristik siswa dan kondisi pembelajaran di daerah ini memiliki kekhasan tersendiri yang memerlukan pendekatan khusus. Keempat, dari sisi desain media, media ROTARI yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki inovasi berupa integrasi elemen permainan dengan materi pantun yang dikemas dalam bentuk pertanyaan-

pertanyaan terstruktur sesuai dengan tingkat kesulitan, serta dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang sederhana sehingga mudah dioperasikan oleh siswa.

Berdasarkan celah penelitian tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada beberapa aspek. Pertama, penelitian ini merupakan studi pertama yang menguji secara empiris pengaruh media ROTARI yang dirancang khusus untuk materi pantun di kelas V sekolah dasar, sehingga memberikan kontribusi baru bagi pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang selama ini masih minim. Kedua, penelitian ini mengembangkan desain media roda putar yang dimodifikasi dengan penambahan fitur tingkat kesulitan soal yang bervariasi, mulai dari level mudah, sedang, hingga sulit, sehingga dapat mengakomodasi perbedaan kemampuan kognitif siswa. Ketiga, penelitian ini dilakukan di lokasi yang belum pernah dijadikan objek penelitian serupa sebelumnya, yaitu SDN 1 Pringgarata, sehingga hasil penelitian ini memberikan gambaran baru tentang efektivitas media roda putar pada konteks sosial-budaya yang berbeda. Keempat, penelitian ini tidak hanya mengukur pengaruh media terhadap hasil belajar secara statistik, tetapi juga menganalisis besaran pengaruh (*effect size*) yang memberikan informasi tentang seberapa kuat dampak praktis media ini dalam pembelajaran, sehingga hasilnya tidak hanya signifikan secara statistik tetapi juga bermakna secara pedagogis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri bertujuan membekali siswa dengan kemampuan berbahasa yang efektif dan santun, serta menumbuhkan kebanggaan terhadap bahasa persatuan (Delnis, 2021). Namun, penggunaan media dalam pembelajarannya di sekolah masih tergolong minim, padahal penelitian Solichah dkk. (2021) membuktikan media roda putar mampu meningkatkan nilai rata-rata siswa dari 41 pada *pretest* menjadi 65 pada *posttest*, atau *gain score* sebesar 24 poin. Permasalahan serupa ditemukan di SDN 1 Pringgarata. Observasi yang dilakukan peneliti pada Juni 2026 menunjukkan bahwa media pembelajaran pada muatan Bahasa Indonesia di kelas V hampir tidak pernah digunakan, sehingga siswa terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru, tidak tertarik, dan cenderung lesu. Wawancara dengan wali kelas V, memperkuat temuan ini, di mana materi pantun selama ini hanya disampaikan secara konvensional melalui penjelasan lisan dan contoh dari buku paket tanpa media apa pun. Kondisi ini berdampak pada capaian hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh data nilai semester ganjil tahun ajaran 2025/2026: dari 22 siswa kelas VA, 13 siswa nilainya di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan dari 22 siswa kelas VB, 12 siswa nilainya di bawah KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai standar kompetensi pada muatan Bahasa Indonesia.

Kesulitan utama siswa terletak pada materi pantun, khususnya dalam memahami struktur pantun seperti jumlah baris, sampiran, isi, dan pola rima, sehingga banyak siswa kesulitan menyusun rima yang tepat dan isi yang relevan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media Roda Putar Misteri (ROTARI), yaitu media berbentuk lingkaran yang dirancang menarik dan interaktif dengan warna-warna cerah serta pertanyaan-pertanyaan variatif untuk membantu siswa memahami struktur pantun sekaligus menumbuhkan motivasi belajar melalui kegiatan bermain sambil belajar. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris pengaruh media ROTARI terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi pantun di kelas V SDN 1 Pringgarata, serta

memberikan kontribusi teoritis dan praktis bagi pengembangan media pembelajaran inovatif di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen yang bertujuan untuk menguji pengaruh variabel independen (media ROTARI) terhadap variabel dependen (hasil belajar Bahasa Indonesia). Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* tipe *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang dipilih tanpa randomisasi. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media ROTARI, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional tanpa media. Kedua kelompok diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal dan *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 1 Pringgarata yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Sampel kemudian dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelas VA sebagai kelompok kontrol (22 siswa) dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen (22 siswa). Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 20 soal bermuatan materi pantun. Sebelum digunakan, instrumen telah melalui uji validitas isi oleh ahli materi dan ahli media, serta uji reliabilitas yang menunjukkan tingkat konsistensi yang baik. Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian *pretest* pada kedua kelompok, kemudian dilanjutkan dengan pemberian perlakuan sebanyak dua kali pertemuan pada masing-masing kelompok, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur hasil belajar.

Teknik analisis data menggunakan statistik inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan rumus *Kolmogorov-Smirnov* berbantuan SPSS versi 32 dengan taraf signifikansi 5% (0,05). Uji homogenitas menggunakan metode *Levene Statistic* dengan pendekatan Anova pada taraf signifikansi yang sama. Setelah data memenuhi uji prasyarat, uji hipotesis dilakukan menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) pada data *posttest* kedua kelompok. Selain itu, untuk mengukur besaran pengaruh perlakuan, dilakukan uji *effect size* menggunakan rumus *Cohen's d* dengan kriteria: 0,2 (efek kecil), 0,5 (efek sedang), dan 0,8 (efek besar).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengukuran hasil belajar Bahasa Indonesia peserta didik dilakukan pada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen (VB) dan kelas kontrol (VA), masing-masing terdiri dari 22 peserta didik. Kedua kelas diberikan *pretest* dan *posttest* sebagai instrumen evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua kali pertemuan untuk masing-masing kelompok, yang difokuskan pada pelaksanaan *pretest* dan *posttest*. Nilai yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* di kedua kelas kemudian dianalisis menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 32 for Windows. Hasil perhitungan tersebut disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Deskriptif Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Pretest Eksperimen	22	20	80	47,27	15,486
Posttest Eksperimen	22	60	100	75,91	11,816
Pretest Kontrol	22	20	70	46,82	13,934
Posttest Kontrol	22	30	80	55,00	15,353
Valid N	22				

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Pringgarata dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran Roda Putar Misteri pada kelas V. Pendekatan yang digunakan adalah *quasi experiment* dengan desain *non-equivalent control group*, yang melibatkan dua kelas, yaitu kelas VA sebagai kelompok kontrol dan kelas VB sebagai kelompok eksperimen. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas terlebih dahulu menjalani *pretest* guna mengetahui kemampuan awal mereka. Berdasarkan hasil nilai rata rata kelas kontrol sebesar 46.82 sedangkan kelas eksperimen sebesar 47.27. hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kedua kelas relatif seimbang, sehingga memungkinkan untuk dilanjutkan ke tahap perlakuan.

Setelah pemberian *pretest* selanjutnya peneliti memberikan perlakuan yang berbeda kepada kedua kelas. Kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media Roda Putar Misteri (ROTARI) sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan secara konvensional dengan metode ceramah seperti biasa.

Setelah memberikan perlakuan pada kedua kelas, selanjutnya peneliti memberikan *posttest* dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kontrol setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Dari hasil *post-test* tersebut akan diperoleh kesimpulan mengenai ada atau tidaknya pengaruh dari media roda putar misteri (ROTARI).

Adapun nilai rata-rata *posttest* yang dihasilkan oleh kelas eksperimen dan kontrol masing-masing adalah 75.91 untuk kelas eksperimen dan 55.00 untuk kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol. Penyebab dari perbedaan hasil *post-test* tersebut karena perbedaan perlakuan yang diberikan antara kedua kelas. Perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen adalah perlakuan dengan menggunakan media roda putar misteri (Rotari) sedangkan pada kelas kontrol tidak menggunakan media apapun melainkan dengan metode konvensional biasa.

Berdasarkan pada proses pemberian perlakuan menggunakan media roda putar misteri (ROTARI) pada kelas eksperimen, terlihat keadaan yang berbeda dari perlakuan kelas kontrol. Subjek pada kelas eksperimen terlihat lebih berminat dan fokus memainkan media roda putar misteri. Sebaliknya pada kelas kontrol, pemberian perlakuannya berupa bimbingan secara konvensional dengan metode ceramah tanpa menggunakan media. Subjek penelitian hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh peneliti. Berbeda dengan subjek kelas eksperimen, subjek kelas kontrol tidak terlibat aktif dalam proses bimbingan karena metode perlakuannya tidak menuntut siswa untuk berpartisipasi. Pada akhirnya subjek kelas kontrol mudah kehilangan fokus dan bosan dalam proses bimbingan. Sejalan dengan pernyataan Nazilah (2026: 109) observasi yang dilakukan memperlihatkan bahwa dominasi metode ceramah dan terbatasnya akses terhadap media visual yang ada menyebabkan proses pembelajaran belum berlangsung secara optimal, dan

keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan belajar pun belum sepenuhnya tercapai.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Kelas	<i>Tests of Normality</i>					
	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Eksperimen	.161	22	.144	.957	22	.424
<i>Posttest</i> Eksperimen	.146	22	.200	.935	22	.157
<i>Pretest</i> Kontrol	.181	22	.058	.940	22	.199
<i>Posttest</i> Kontrol	.173	22	.085	.935	22	.155

Berdasarkan Tabel 2, hasil uji normalitas pada data *pretest* kelas eksperimen menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,424, yang lebih besar dari 0,05. Pada data *posttest* kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi 0,157 > 0,05. Untuk data *pretest* kelas kontrol, nilai signifikansi adalah 0,199 > 0,05, dan pada *posttest* kelas kontrol sebesar 0,155 > 0,05. Dengan demikian, seluruh data yang diuji memiliki nilai signifikansi di atas 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dari *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>				
<i>Variance</i>	<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest</i> Based on Mean	1.947	1	42	.170
<i>Posttest</i> Based on Mean	1.097	1	42	.301

Tabel 3 menunjukkan bahwa data *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,170, yang lebih besar dari 0,05. Sementara itu, data *posttest* pada kedua kelas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,301, juga lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol maupun kelas eksperimen memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen.

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Diff	Std. Error Diff	95% Confid Interval	
					(Lower)	(Upper)
5.062	42	0,001	20.909	4.130	12.574	29.245

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t hitung sebesar 5.062 lebih besar daripada t tabel sebesar 2,018. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001, yang berarti lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a

diterima. Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat pengaruh media Roda Putar Misteri terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Pringgarata

Tabel 5. Hasil Uji Effect Size

Independent Samples Effect Size			
Cohen's d			
Standardizer ^a	Point estimate	95% Confidence Interval	
		Lower	Upper
13.699	1.526	.845	2.194

Untuk mengetahui makna nilai d, digunakan kriteria *effect size Cohen's (d)* yaitu Nilai Cohen's $d \geq 0,5 \rightarrow$ efek sedang hingga besar; artinya perlakuan memiliki dampak praktis yang signifikan, dan layak untuk digunakan dalam praktik pendidikan. Nilai Cohen's $d < 0,5 \rightarrow$ efek kecil; meskipun mungkin signifikan secara statistik, efek tersebut perlu dievaluasi ulang apakah layak diimplementasikan secara luas. Berdasarkan perhitungan *effect size cohen's (d)* diperoleh hasil sebesar 1.526. Hasil tersebut masuk kedalam kriteria besar dikarenakan nilai $1,526 > 0,5$. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang kuat pada media pembelajaran Roda Putar Misteri terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas V SDN 1 Pringgarata.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Hasrianti dkk. (2024) yang menemukan bahwa media roda putar efektif meningkatkan kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan pada siswa sekolah dasar. Penelitian Malik dkk. (2024) juga membuktikan pengaruh signifikan media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Keunggulan media ROTARI terletak pada desainnya yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung. Proses memutar roda dan menjawab pertanyaan secara bergiliran mendorong partisipasi aktif seluruh siswa, mengurangi kejenuhan, dan membantu pemahaman konsep struktur pantun melalui pengulangan dan permainan. Observasi selama pembelajaran menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen lebih antusias, fokus, dan terlibat aktif dibandingkan siswa kelas kontrol yang cenderung pasif dan cepat bosan dengan metode ceramah. Dengan demikian, media ROTARI terbukti efektif sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dan kuat dari penggunaan media pembelajaran Roda Putar Misteri (ROTARI) terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia materi pantun siswa kelas V SDN 1 Pringgarata. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji-t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,001 ($p < 0,05$) dan nilai *effect size* Cohen's d sebesar 1,526 yang termasuk dalam kategori efek besar. Media ROTARI terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur pantun,

terutama dalam hal jumlah baris, pola rima, dan isi pantun, karena sifatnya yang interaktif dan menyenangkan mampu meningkatkan motivasi serta partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar kedepannya guru diharapkan untuk dapat menggunakan berbagai macam media dalam proses bimbingan maupun pembelajaran di kelas, sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar. selanjutnya diharapkan penelitian ini tidak hanya dijadikan sebagai referensi namun dapat dikembangkan menjadi lebih sempurna. Kedepannya juga diharapkan media roda putar misteri (ROTARI) dapat dikembangkan dan digunakan tidak hanya dalam bimbingan pantun, tapi juga digunakan pada aspek bimbingan-bimbingan yang lain.

REFERENSI

- Akhwani, A. (2020). Strategy of digital etiquette education of elementary school students. *PrimaryEdu-Journal of Primary Education*, 3(2), 43-54.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Chamalia, N., Nurhayati, E., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(9), 11002-11009.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Delnis, H. (2021). Meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia materi menulis pantun kelas 5 SD Negeri 004 Tebing Tinggi menggunakan metode modelling the way berbantu media audio visual. *Riau Education Journal*, 1(3), 135-149.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika kualitas pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617-1620.
- Hasrianti, A., Halimah, A., & Mardiana, M. (2024). Pengaruh penggunaan media roda putar terhadap kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 935-948.
- Malik, N. F. Q. A., Effendi, D., & Pratiwi, E. (2024). Pengaruh penggunaan media roda putar terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN 186 Palembang. *Jurnal Dikdas Bantara*, 1-12.
- Nazilah, N., & Wiratsiwi, W. (2026). Analisis kebutuhan media papan roda putar pada materi kata depan di dan awalan di- untuk peserta didik kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(4), 104-110.
- Nindiati, D. S. (2025). Pengaruh media picker wheel untuk meningkatkan literasi membaca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri 90 Palembang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 311-323.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2020). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64-72.

- Nurmadiyah, N. (2021). Media pendidikan. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1).
- Rahim, A. R., & Agus, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Picker Wheel Terhadap Hasil Belajar Membaca Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Inpres Sarite'ne Kecamatan Bontomarannu Kabupaten Gowa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 122-129.
- Retnawati, H. (2018). *Penghantar Meta Analisis*. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rosyid, M. Z., Sa'diyah, H., & Septiana, N. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Solichah, M., Hartatik, S., & Ghufro, S. (2021). Pemanfaatan media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Wahana Sekolah Dasar*, 29(2), 80-92.
- Subakti, H. (2024). Hasil belajar muatan bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat menggunakan media spinning wheel kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192-206.
- Sudjana, N. (2020). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, C. (2021). Pengaruh media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran pada sekolah dasar terakreditasi A. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(2), 183-190.
- Suryani, N. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tia, T. N., El Puang, D. M., & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II sekolah dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79-89.
- Tokan, M. F., Timba, F. N. S., & El Puang, D. M. (2022). Pengaruh penggunaan e-learning terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas VI sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 2548-6950.
- Try, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Pengaruh pekerjaan orang tua terhadap cita-cita anak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 364-374.
- Zurlita, L., Fauzia, S. N., Rizka, S. M., & Nessa, R. (2022). Pengembangan media roda putar untuk meningkatkan kemampuan mengenal bentuk geometri pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2).