Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

STUDI EKSPLORATIF: URGENSI MEDIA RODA PUTAR HURUF BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK PENGUASAAN KATA

Wynona Bulan Maharani[1*], Encil Puspitoningrum[2], Andri Pitoyo[3]
[123]Universitas Nusantara PGRI Kediri, Kediri, Indonesia
[*] Email: wynonabulan@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam memahami dan menyusun kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri yang disebabkan oleh dominasi metode ceramah dan keterbatasan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media roda putar huruf berbasis Problem-Based Learning (PBL) pada materi penguasaan kata. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek guru dan 28 siswa kelas I. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, sedangkan analisis data menggunakan model Miles dan Huberman melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menyusun dan memahami kata, kurang aktif, serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Selain itu, pembelajaran belum sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang membutuhkan media konkret dan interaktif. Guru dan siswa menunjukkan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang lebih menarik dan berbasis permainan. Oleh karena itu, pengembangan media roda putar huruf berbasis PBL dinilai relevan untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran penguasaan kata.

Kata kunci: *Media Pembelajaran; Roda Putar Huruf; Problem Based Learning; Penguasaan Kata*

Abstract

This study is motivated by the low ability of first-grade students at SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri in understanding and constructing words in Indonesian language learning, which is caused by the dominance of lecture methods and limited learning media. This study aims to analyze the need for developing a letter spinner learning media based on Problem-Based Learning (PBL) for word mastery material. This research employed a descriptive qualitative method with the subjects consisting of one teacher and 28 first-grade students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation, while data analysis used the Miles and Huberman model through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results show that students experience difficulties in constructing and understanding words, are less active, and have low learning motivation. In addition, the learning process has not been aligned with the characteristics of lower-grade students who require concrete and interactive media. Both teachers and students indicate the need for more engaging and game-based learning media. Therefore, the development of a PBL-based letter spinner media is considered relevant to improve students' activeness, motivation, and understanding in word mastery learning

Keywords: *Learning Media; Letter Spinner; Problem Based Learning; Word Mastery*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki kedudukan yang penting dalam mendukung perkembangan kemampuan komunikasi, berpikir, dan bersosialisasi siswa. Bahasa tidak hanya digunakan sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga berperan sebagai alat untuk mengembangkan proses berpikir serta membangun interaksi sosial dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat mengembangkan kepribadian sekaligus meningkatkan keterampilan berbahasa yang dimiliki (Ihwan, 2025). Di samping itu, bahasa juga berfungsi sebagai media yang mendukung perkembangan kemampuan intelektual dan sosial siswa

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

(Shuhada, 2026). Oleh karena itu, penguasaan kemampuan berbahasa perlu ditanamkan sejak dini, terutama pada jenjang Sekolah Dasar (SD), karena menjadi dasar yang penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran pada jenjang pendidikan berikutnya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik mampu berkomunikasi dengan efektif, baik secara lisan maupun tulisan, seperti yang dijelaskan oleh Mulyani (2021). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SD menjadi fondasi penting dalam membentuk kemampuan membaca dan menulis sejak awal. Kemampuan membaca dan menulis dasar merupakan dasar awal bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuan serta menyampaikan pikiran dan gagasannya (Suparlan, 2021). Keterampilan tersebut sangat penting karena menjadi dasar dalam memahami berbagai mata pelajaran lainnya. Selain itu, tingkat kemampuan berbahasa harus disesuaikan dengan perkembangan siswa, terutama siswa kelas bawah yang masih dalam tahap awal belajar bahasa.

Pembelajaran bahasa pada jenjang pendidikan dasar masih berfokus pada penguasaan unsur-unsur dasar kebahasaan sebagai tahap awal perkembangan kemampuan berbahasa siswa (Muna, 2021). Proses pembelajaran tersebut umumnya diawali dengan pengembangan keterampilan membaca dan menulis permulaan, yang mencakup kemampuan mengenal huruf, memahami makna kata, menafsirkan teks sederhana, serta menulis mulai dari menyalin huruf hingga menyusun kalimat dan paragraf sederhana (Sari, 2025). Pembelajaran harus memperhatikan karakteristik perkembangan siswa di kelas rendah yang sedang berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi jika menggunakan media atau alat bantu yang nyata dan bisa dilihat secara langsung. (Nurrohmah, 2023). Oleh karena itu, memilih media pembelajaran yang tepat adalah hal penting untuk meningkatkan efektivitas proses belajar bahasa dan membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran.

Media pembelajaran adalah berbagai jenis alat atau cara yang digunakan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran, sehingga pesan yang diberikan dapat dengan baik dan efektif diterima oleh siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran (Pagarra, 2022). Media pembelajaran sangat penting karena bisa membantu menampilkan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik, jelas, dan mudah dicerna oleh para siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat belajar yang berdampak pada peningkatan partisipasi dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung (Puspitoningrum, 2021). Dalam pembelajaran untuk kelas yang lebih rendah, penggunaan media yang nyata dan mudah dipahami sangat diperlukan karena sesuai dengan cara perkembangan siswa yang masih berada di tahap berpikir berbasis pengalaman langsung. Media konkret dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, bermakna, dan membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah (Dwisa, 2022).

Salah satu media konkret yang dapat digunakan adalah media roda putar, karena mampu mendorong partisipasi aktif, tanggung jawab, berpikir kritis, dan kepercayaan diri siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik melalui permainan (Indun, 2019. dalam Akulas, 2024). Roda putar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan meningkatkan partisipasi siswa. Media roda putar (*spinner*) merupakan media pembelajaran konkret yang berbentuk roda dengan berbagai segmen/bagian yang berisi informasi atau pertanyaan (Susilo, dkk. 2025). Dalam konteks materi penguasaan kata, segmen pada roda putar diisi dengan huruf alfabet (A-Z), sesuai dengan

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

pendapat Puspitasari (dalam Aidah, 2025) yang menyatakan bahwa roda putar merupakan media pembelajaran yang berbentuk lingkaran dan terdapat huruf serta berwarna yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar memungkinkan siswa yang suka bermain tetap dapat bermain sambil belajar, sehingga dapat menghibur, menstimulasi, dan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran (Chamalia, 2024). Media ini bertujuan memberikan pengalaman belajar yang interaktif dimana siswa dapat memutar roda putar untuk menemukan huruf tertentu, menyusun sebuah kata sesuai dengan huruf tersebut, dan mengenali bunyi huruf. Aktivitas ini melatih siswa berpikir aktif dalam menyusun kata dengan tepat, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan kontekstual.

Efektivitas penggunaan media roda putar dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran yang sesuai. Pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan agar dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Maka dari itu, memilih model yang tepat merupakan salah satu faktor penting dalam membantu guru dan siswa mencapai hasil belajar yang diinginkan (Maharani, 2026). Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model ini dirancang untuk menyelesaikan masalah, sehingga mendorong siswa untuk berpikir secara kritis dan terlibat aktif dalam belajar. Menurut Hotimah (2020), PBL adalah model pembelajaran yang memberikan masalah kepada siswa sebagai situasi belajar, sehingga muncul rasa ingin tahu, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta menggunakan berbagai sumber belajar yang sesuai. Selain itu, penerapan PBL bertujuan untuk membantu mereka memahami konsep materi yang dipelajari dengan lebih baik (Laili, 2019).

Hasil penelitian pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri menunjukkan bahwa metode ceramah masih menjadi pendekatan yang dominan digunakan oleh guru karena dinilai lebih praktis dan mudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa kemampuan siswa dalam menguasai materi penguasaan kata masih perlu ditingkatkan, terutama dalam kegiatan menyusun huruf menjadi kata yang sesuai. Guru juga menerapkan penggunaan media pada proses pembelajaran. Namun, media yang digunakan masih terbatas pada gambar/poster huruf alfabet. Media tersebut terus menerus digunakan tanpa adanya pembaruan dikarenakan keterbatasan waktu dan sumber daya yang ada. Pitoyo (2016) mengatakan bahwa dengan memberikan berbagai variasi media pembelajaran dan stimulus belajar, dapat membantu meningkatkan konsentrasi perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik serta tidak membosankan. Namun, dari hasil pengamatan, media yang digunakan oleh guru masih hanya berupa poster huruf alfabet yang dipakai berulang, sehingga variasi rangsangan belajar belum cukup baik. Akibatnya, para siswa masih merasa sulit memahami materi tentang penguasaan kata.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran yang menuntut keterlibatan aktif siswa dengan praktik pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah dan penggunaan media yang terbatas. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media roda putar huruf yang mengombinasikan aktivitas bermain dan belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, serta keaktifan siswa. Media ini dikembangkan dengan menggabungkan model

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

PBL karena model ini memungkinkan siswa secara aktif terlibat dalam proses memecahkan masalah dan menemukan solusi sendiri. Dengan demikian, media berbasis PBL yang berbentuk roda putar huruf diharapkan bisa membantu siswa lebih mudah memahami materi penguasaan kata, sekaligus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa integrasi media roda putar dengan model PBL berdampak signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wisnawati (2022) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Negeri Krikilan 2, Kabupaten Sragen menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan media roda putar dengan model PBL terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Keberhasilan tersebut ditunjukkan melalui keterlaksanaan langkah-langkah pembelajaran yang baik serta meningkatnya keterlibatan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian Chamalia (2024) tentang pengembangan media roda putar dalam peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media roda putar pada materi cerita dan wawancara memperoleh respons positif dari siswa serta hasil validasi yang sangat baik. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media roda putar layak digunakan dalam kegiatan belajar karena mampu meningkatkan partisipasi, semangat belajar, dan keterlibatan siswa selama kegiatan belajar berlangsung.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan menggambarkan fenomena secara dalam dengan berdasarkan data yang diperoleh langsung di lapangan (Tanjung dan Albina, 2025). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan tentang pengembangan media pembelajaran berupa roda putar huruf dengan menggunakan model *Problem Based Learning*, khususnya untuk materi penguasaan kata, yang diberikan kepada siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri. Subjek penelitian mencakup guru dan 28 siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri. Pemilihan subjek tersebut didasarkan pada pertimbangan bahwa mereka mampu memberikan informasi yang tepat mengenai situasi pembelajaran serta kebutuhan dalam mengembangkan media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* pada materi penguasaan kata.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung. Angket digunakan untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai situasi dan kebutuhan dalam pembelajaran, sedangkan dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk melengkapi dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh di lapangan. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Menurut Miles, Huberman, dan Saldana (2014), analisis data kualitatif terdiri atas tiga alur kegiatan yang berlangsung secara bersamaan, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan serta verifikasi kesimpulan (*conclusion drawing/verification*). Data yang didapat direduksi dengan memilih informasi yang penting, kemudian diuraikan secara naratif, dan selanjutnya ditarik kesimpulan agar mengetahui kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi menunjukkan bahwa guru dan siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri memerlukan media pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan pemahaman pada materi penguasaan kata. Hasil wawancara dengan guru kelas I menunjukkan bahwa guru telah memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan belajar, seperti poster huruf alfabet sebagai alat bantu penyampaian materi. Namun, media yang digunakan masih sederhana dan kurang variatif, sehingga keaktifan siswa dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan serta fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah. Meskipun demikian, ketersediaan media pembelajaran di sekolah masih terbatas sehingga penggunaannya belum optimal.

Selain itu, guru mengungkapkan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan perhatian, aktivitas, dan motivasi belajar siswa. Akan tetapi, keterbatasan waktu persiapan dan minimnya variasi media menjadi hambatan dalam penggunaannya. Hasil wawancara secara rinci dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Wawancara Guru Mengenai Kebutuhan Media Pembelajaran

No	Pertanyaan	Jawaban	Simpulan Identifikasi
1.	Metode apa saja yang Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar Bahasa Indonesia di kelas?	Guru menyatakan menggunakan cara mengajar berupa ceramah, tanya jawab, dan memberi tugas dalam proses belajar Bahasa Indonesia.	Metode pembelajaran masih didominasi metode konvensional.
2.	Apakah disetiap pemebelajaran Bapak/Ibu terdapat media pembelajaran?	Guru menyatakan tidak selalu menggunakan media pembelajaran dalam setiap pertemuan, hanya pada materi tertentu.	Penggunaan media pembelajaran belum konsisten.
3.	Jenis media apa yang sering Bapak/Ibu gunakan dalam mengajar Bahasa Indonesia di kelas?	Guru menggunakan media sederhana seperti gambar/poster huruf alfabet dalam pembelajaran.	Media yang digunakan masih sederhana dan terbatas.
4.	Apakah Bapak/Ibu mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran? Jika ya, bagaimana cara mengatasinya?	Guru menyatakan mengalami kendala seperti keterbatasan media yang tersedia serta keterbatasan waktu dalam pembuatan dan persiapan media pembelajaran.	Terdapat keterbatasan waktu dalam pembuatan dan persiapan media pembelajaran sehingga penggunaan media di kelas menjadi kurang optimal.
5.	Apakah Bapak/Ibu pernah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Guru menyatakan belum pernah menggunakan media berbasis permainan dalam pembelajaran.	Belum ada penggunaan media pembelajaran berbasis permainan.
6.	Keinginan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran?	Guru menyatakan tertarik dan memiliki keinginan untuk menggunakan media berbasis permainan agar pembelajaran lebih menarik.	Terdapat kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis permainan.
7.	Apakah dalam pembelajaran bapak/ibu siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran Bahasa Indonesia?	Guru menyatakan bahwa beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Indonesia.	Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi.
8.	Apakah pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi penguasaan kata sulit dipahami oleh siswa?	Guru menyatakan bahwa materi penguasaan kata cukup sulit dipahami oleh sebagian siswa, terutama dalam menyusun kata.	Materi penguasaan kata tergolong sulit bagi siswa.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

9.	Apakah sudah ada media roda putar huruf berbasis permainan sebagai media pembelajaran yang menarik?	Guru menyatakan bahwa belum tersedia media roda putar huruf berbasis permainan di sekolah.	Belum tersedia media roda putar huruf di sekolah.
10.	Apakah perlu menggunakan roda putar huruf berbasis permainan dalam menjelaskan materi penguasaan kata?	Guru menyatakan bahwa media roda putar huruf berbasis permainan diperlukan untuk membantu siswa memahami materi.	Perlu adanya media roda putar huruf berbasis permainan.

Selain data wawancara guru, analisis kebutuhan juga diperkuat dengan data angket yang diberikan kepada siswa kelas I. Pengumpulan data ini bertujuan untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan siswa dalam memahami materi penguasaan kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil angket kebutuhan siswa dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah guru menggunakan media/alat bantu dalam proses pembelajaran?	24 siswa menjawab "Ya"
2.	Apakah kamu merasa cepat bosan jika guru hanya berceramah saja?	14 siswa menjawab "Ya"
3.	Apakah Bahasa Indonesia adalah pelajaran yang sulit?	25 siswa menjawab "Ya"
4.	Apakah ketika di dalam kelas kalian merasa bosan ketika belajar menyusun kata?	18 siswa menjawab "Ya"
5.	Apakah menyusun kata dari huruf-huruf itu menyenangkan?	14 siswa menjawab "Ya"
6.	Apakah kalian kesulitan menyusun atau mengeja kata?	27 siswa menjawab "Ya"
7.	Apakah kalian senang jika belajar sambil bermain?	26 siswa menjawab "Ya"
8.	Apakah kalian setuju jika dibuatkan media pembelajaran yang berbentuk permainan?	28 siswa menjawab "Ya"
9.	Apakah kalian tertarik dan senang apabila belajar dengan menggunakan media pembelajaran?	25 siswa menjawab "Ya"
10.	Apakah kalian setuju jika dibuatkan media pembelajaran roda putar huruf pada materi penguasaan kata?	27 siswa menjawab "Ya"

Berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa (Tabel 2), diperoleh bahwa dimana sebanyak 24 siswa menyatakan bahwa guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Namun demikian, proses pembelajaran yang berlangsung masih belum sepenuhnya menarik bagi siswa. Hal ini ditunjukkan oleh 14 siswa yang menyatakan merasa cepat bosan apabila pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu, sebanyak 25 siswa menganggap bahwa pelajaran Bahasa Indonesia tergolong sulit, khususnya pada materi penguasaan kata.

Kesulitan tersebut diperkuat dengan temuan bahwa 27 siswa mengalami kesulitan dalam menyusun atau mengeja kata. Sebanyak 18 siswa juga menyatakan merasa bosan ketika belajar menyusun kata di dalam kelas. Meskipun demikian, hanya 14 siswa yang menyatakan bahwa kegiatan menyusun kata merupakan aktivitas yang menyenangkan, sehingga mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi sebagian besar siswa.

Di sisi lain, hasil angket menunjukkan adanya kebutuhan terhadap pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sebanyak 26 siswa menyatakan senang jika belajar sambil bermain, dan 28 siswa menyetujui apabila dikembangkan media pembelajaran berbentuk permainan. Selain itu, 25 siswa menyatakan tertarik belajar menggunakan media pembelajaran, serta 27 siswa menyetujui penggunaan media roda putar huruf dalam pembelajaran materi penguasaan kata.

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Pembahasan

Analisis Kesulitan Siswa dalam Materi Penguasaan Kata

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menyusun kata dengan benar. Kondisi ini dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah serta penggunaan media yang terbatas pada poster berisi huruf alfabet. Media tersebut belum mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal karena siswa masih harus menyusun huruf menjadi kata secara mandiri tanpa adanya interaksi langsung dengan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian Utami, dkk. (2025) yang menjelaskan bahwa kesulitan siswa dalam mengenali huruf dapat berdampak pada perkembangan kemampuan literasi. Penggunaan media *Word Wheel* dalam penelitian tersebut terbukti memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan sehingga membantu meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa. Selain itu, pembelajaran pada siswa kelas rendah perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitifnya. Menurut Piaget, anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis dengan bantuan objek atau pengalaman yang nyata (Rohmah, dkk., 2022).

Rendahnya minat siswa dalam kegiatan menyusun kata menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Terbatasnya variasi media pembelajaran juga menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas secara langsung. Kondisi tersebut dapat memengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hardiansyah, dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Spinning Letter* mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran membaca, dengan tingkat partisipasi aktif mencapai 91%. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat menjadi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan mendorong keaktifan siswa.

Urgensi Pengembangan Media Roda Putar Huruf Berbasis Problem Based Learning

Kebutuhan siswa terhadap pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menunjukkan perlunya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media roda putar huruf karena mampu menghadirkan pembelajaran yang konkret dan menyenangkan melalui unsur permainan. Media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan mengenal huruf, menyusun kata, serta melafalkan bunyi huruf secara sistematis. Selain itu, penggunaan media roda putar huruf dapat membantu mengatasi kesulitan yang dialami siswa dalam menentukan dan mencari huruf saat menyusun kata. Melalui sistem putaran yang terarah, siswa dapat memperoleh huruf dengan lebih mudah sehingga proses penyusunan kata menjadi lebih terstruktur. Hal ini didukung oleh penelitian Utami, dkk. (2025) yang menemukan bahwa penggunaan media *Word Wheel* dapat meningkatkan kemampuan pengenalan huruf siswa sekolah dasar serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Hasil serupa juga ditunjukkan oleh Hardiansyah, dkk. (2026), yang menemukan bahwa media roda putar huruf mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran membaca.

Integrasi media roda putar huruf dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat mengoptimalkan penggunaannya melalui kegiatan pemecahan masalah sederhana. Dalam pembelajaran, siswa dapat diarahkan untuk menyusun kata berdasarkan huruf yang diperoleh dari roda putar. Melalui kegiatan tersebut, siswa tidak hanya berfokus pada kegiatan menghafal huruf, tetapi juga dilatih untuk mengidentifikasi masalah, menentukan huruf yang sesuai, dan menyelesaikan tugas yang diberikan. Hal ini sejalan dengan penelitian Mardiyanto, dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa penerapan model PBL dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, mengeksplorasi informasi, berkolaborasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, hasil meta-

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

analisis Suparjan, dkk. (2024) menunjukkan bahwa penerapan model PBL memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa sekolah dasar. Dengan demikian, pengembangan media roda putar huruf berbasis PBL dinilai sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi penguasaan kata, karena dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas I SD Negeri Ngadirejo III Kota Kediri masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi penguasaan kata serta menyusun kata pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pembelajaran yang dilaksanakan masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media pembelajaran yang terbatas dan kurang interaktif, sehingga belum mampu mendorong keaktifan maupun minat belajar siswa secara optimal. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan mengandung unsur permainan. Temuan tersebut mengindikasikan adanya kesenjangan antara media pembelajaran yang tersedia dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, pengembangan media roda putar huruf berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dinilai sesuai untuk diterapkan sebagai upaya menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna dalam mendukung peningkatan penguasaan kata siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aidah, A., Amalia, A. R., & Nurasiah, I. (2025). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Roda Pintar Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*. 11(2), 1510-1524. https://doi.org/10.31932/jpdp.v11i2.5083

Akulas, J. Y., Nahak, R. L., & Nitte, Y. M. (2024). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Pancasila sebagai Nilai Kehidupan di Kelas IV SD Negeri Balfai Kupang Tengah. *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif*, *5*(4).

Chamalia, N., Nurhayati, E., & Dewi, G. K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. (2024). *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *7*(9), 11002-11009. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5453

Dwisa, S. O. M., Maryono, M., & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /I Teluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(3), 1036–1045. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4679

Hardiansyah, F., Qinayah, L., Nafiah, S., Ilyana, Z., & Ahmad, A. (2026). The Use of Spinning Letter Learning Media to Increase Students' Interest in Learning to Read in Indonesian Language Learning in Elementary Schools. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *6*(1). https://doi.org/10.58737/jpled.v6i1.886

Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi,* 7(3), 5–11. https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599

Ihwan, Fadlurrahman, M., Siahaan, S., Wabdaron, D. Y. (2025). Tujuan dan Materi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Ilmiah Global Education*. 6(4), 3289-3296. DOI: https://doi.org/10.55681/jige.v6i4.4838

Laili, S. I., Sudargo, S., & Purwosetiyono, F. D. (2019). Efektivitas Model Problem Based

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Learning Dan Model Group Investigation Berbantu Macromedia Flash Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, *4*, 309–317. Retrieved from https://conference.upgris.ac.id/index.php/senatik/article/view/71

Maharani, I. J., Faradita, M. F., & Naila, I. (2026). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Board Game Monopoli Pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidkan dan Pengajaran*. 5(2). https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2026.005.02.01

Mardiyanto, D., Wulandari, R. B., Pratiwi, V. U., & Nugrahaini, F. (2024). Application Of the Problem Based Learning Model in Indonesian Language Learning in Elementary Schools. *J-LELC: Journal of Language Education, Linguistics, and Culture*. https://doi.org/10.25299/jlelc.2024.16114

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook (3rd ed.)*. SAGE Publications.

Mulyani, A., Nurishlah, L., & Br. Tarigan, L. (2021). Implementasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Karakter Kerja Sama. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *7*(2), 561-568. https://doi.org/10.5281/zenodo.10802602

Muna, K. N., & Wardhana, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga untuk Kelas 1 SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, *5*(2), 175–183. https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183

Nurrohmah, S., Mariah, S., & Iniahyati, R. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Media Konkret Pada Kelas II SD N Surokarasan 2 Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, *2*(1), 1062–1068. Diambil dari https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/semnas_ppg_ust/article/view/1738

Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., Sayidiman, S. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.

Pitoyo, A. (2016). *Dasar-Dasar Interaksi Belajar -Mengajar Bahasa Indonesia*. CV Dimar Intermedia.

Puspitoningrum, E., Aiza, A. P. R., & Sardjono, S. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Ilustrasi Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Dalam Pembelajaran Daring Untuk Siswa Kelas XI SMKN 2 Kediri. (2021). *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, *4*, 665-685. https://doi.org/10.29407/0ge6rz10

Rohmah, N. N. S., Wilandari, M. D., & Darsinah. (2022). Teori Perkembangan Jean Piaget dan Implikasinya dalam Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *8*(12).

Sari, D. D., Hamzah, R. A., Hakpantria, H., Sekarinasih, A., Sarwandi, S., Ratmiati, R., & Ningsih, A. G. (2025). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, *1*(02).

Shuhada, A. M., Salika, N., Aprianto, R. M., & Noviyanti, S. (2026). Hakikat Bahasa Dan Perannya Dalam Pembelajaran Bahasa

Vol. 07 No. 02 November, 2026
p-ISSN: 2774-8596 e-ISSN: 2774-8979
Terakreditasi Sinta 4

Indonesia Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *11*(04), 243 - 253. https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i04.10457

Suparjan, S., Haryanto, H., Murjainah, M., & Ismiyani, N. (2024). The Influence of Problem-Based Learning Model to Indonesian Language Primary Classrooms: A Meta-Analysis. *Journal of Education Research*, *5*(2), 1785–1791. https://doi.org/10.37985/jer.v5i2.977

Suparlan, S. (2021). Ketrampilan Membaca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI. *Fondatia*, *5*(1), 1-12. https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1088

Susilo, D. P., Enjelika, D., & Mistiyani, I. (2025). Pengembangan Media Spinner Untuk Meningkatkan Literasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, *1*(6), 403–408. Https://Doi.Org/10.59435/Menulis.V1i6.355

Utami, S. A., Handoyo, E., Ellianawati, & Avrilianda, D. (2025). Penggunaan Media Word Wheel Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Siswa Sekolah Dasar dalam Tahun 2015–2025. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *6*(8), 3816–3824. https://doi.org/10.59141/japendi.v6i8.8558

Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Barbantu Roda Berputar Pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif Journal Of Education Research*, *4*(3), 195-203. Https://Doi.Org/10.36654/Educatif.V4i3.222