

**LITERATUR REVIEW: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SPINNING
WHEEL UNTUK MENINGKATKAN CAPAIAN MENULIS NARATIF SISWA
KELAS 4 SD**

BAMBANG, SARWI, SUDARMIN

S3 Pendidikan Dasar, Universitas Negeri Semarang

cakbee@students.unnes.ac.id, sarwi_dosen@mail.unnes.ac.id, sudarmin@mail.unnes.ac.id

ABSTRAK

Menulis merupakan keterampilan esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang perlu dikuasai siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, banyak siswa, termasuk kelas 4 SD, menghadapi kesulitan dalam menulis narasi yang koheren dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk meninjau pengembangan dan efektivitas media pembelajaran Spinning Wheel dalam meningkatkan keterampilan menulis naratif. Literatur review ini mengintegrasikan teori konstruktivisme dan pembelajaran berbasis permainan untuk mengeksplorasi manfaat media interaktif dalam pembelajaran. Hasil review menunjukkan bahwa penggunaan Spinning Wheel dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, dan kemampuan menulis siswa. Hal ini dicapai melalui interaksi aktif yang mendorong kreativitas dan pengorganisasian ide secara lebih baik. Selain itu, Spinning Wheel memungkinkan eksplorasi elemen cerita secara acak, yang mengasah keterampilan berpikir kritis siswa. Temuan ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan media dan pendekatan pengajaran yang lebih inovatif di masa depan.

Kata Kunci: Menulis narasi, Spinning Wheel, media pembelajaran interaktif, motivasi belajar, pembelajaran berbasis permainan, konstruktivisme, sekolah dasar.

ABSTRACT

Writing is an essential skill in learning Indonesian language that needs to be mastered by elementary school students. However, many students, including grade 4 elementary school students, face difficulties in writing coherent and interesting narratives. This study aims to review the development and effectiveness of Spinning Wheel learning media in improving narrative writing skills. This literature review integrates constructivism theory and game-based learning to explore the benefits of interactive media in learning. The results of the review indicate that the use of Spinning Wheel can improve students' motivation, participation, and writing skills. This is achieved through active interactions that encourage creativity and better organization of ideas. In addition, Spinning Wheel allows for random exploration of story elements, which hones students' critical thinking skills. These findings can be the basis for the development of more innovative media and teaching approaches in the future.

Keywords: Narrative writing, Spinning Wheel, interactive learning media, learning motivation, game-based learning, constructivism, elementary school.

PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu keterampilan dasar dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar. Menurut Tarigan (2008), menulis adalah aktivitas yang kompleks yang melibatkan penyusunan ide, pengorganisasian alur, dan pengaplikasian kaidah kebahasaan secara tepat. Keterampilan ini sangat penting karena menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan mereka secara tertulis, sekaligus melatih kemampuan berpikir kreatif, kritis, dan logis. Namun, berdasarkan hasil penelitian, siswa kelas 4 SD umumnya masih mengalami kesulitan dalam menulis narasi, terutama dalam hal menyusun cerita yang runtut, logis, dan menarik.

Pada tingkat sekolah dasar, khususnya kelas 4, penulisan narasi adalah salah satu genre teks yang diajarkan. Graves (1983) menyatakan bahwa menulis narasi membantu siswa untuk mengekspresikan pengalaman pribadi atau imajinatif mereka dalam bentuk cerita. Keterampilan ini penting untuk melatih siswa dalam mengorganisasikan ide, membangun karakter, dan merangkai peristiwa. Namun, banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam menyusun struktur cerita yang kohesif, memilih kosakata yang tepat, serta menggunakan tata bahasa yang benar. Hal ini membutuhkan pendekatan yang inovatif agar proses belajar menulis menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran menulis, motivasi siswa menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan. Menurut Ryan dan Deci (2000) dalam teori Self-Determination, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka merasa memiliki kendali dan pilihan dalam proses tersebut. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa. Salah satu pendekatan yang saat ini berkembang adalah penggunaan media interaktif, seperti Spinning Wheel, yang memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional. Media ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam pembelajaran melalui mekanisme permainan yang menarik.

Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1977) dan Vygotsky (1978) mendukung penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar. Menurut teori ini, siswa belajar dengan cara membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Dengan menggunakan Spinning Wheel, siswa tidak hanya mendengarkan instruksi dari guru, tetapi juga terlibat aktif dalam menghasilkan ide-ide narasi melalui interaksi langsung dengan media. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengembangkan alur cerita dan menyusun narasi yang koheren berdasarkan elemen-elemen cerita yang diberikan oleh media.

Seiring dengan perkembangan teknologi, penggunaan Artificial Intelligence (AI) semakin umum dalam proses literatur review. AI mempermudah proses pengumpulan, penyaringan, dan analisis data secara otomatis. Beberapa aplikasi AI yang mendukung proses ini antara lain Zotero dan Mendeley, yang memanfaatkan algoritma untuk mengelola referensi, serta Rayyan dan Semantic Scholar, yang menggunakan machine learning dan pemrosesan bahasa alami (NLP) untuk penyaringan dan analisis literatur. Aplikasi berbasis AI dapat membantu mengkategorikan dan menganalisis literatur dengan lebih efisien, mempercepat proses, dan mengidentifikasi tren terbaru dalam penelitian.

AI berperan penting dalam beberapa tahapan literatur review, seperti pengumpulan data melalui algoritma web scraping, penyaringan otomatis menggunakan NLP, dan analisis kualitatif melalui aplikasi seperti NVivo. Penggunaan AI membawa sejumlah keuntungan, antara lain efisiensi waktu, akurasi lebih tinggi dalam mendeteksi pola dalam teks akademis, dan kemampuan menemukan tren atau pola baru dalam literatur yang mungkin terlewatkan oleh peneliti. Namun, meskipun AI sangat bermanfaat, keterlibatan manusia tetap diperlukan untuk validasi data dan interpretasi yang lebih mendalam.

Penggunaan Spinning Wheel dalam pembelajaran menulis narasi juga sesuai dengan teori pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), yang menurut Prensky (2001), dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam belajar. Media permainan yang interaktif membuat siswa lebih terlibat secara emosional dan intelektual dalam pembelajaran, sehingga mereka merasa lebih tertantang dan tertarik untuk menulis. Spinning Wheel, dengan elemen acaknya, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan alur cerita, tokoh, dan latar, yang pada akhirnya mengembangkan kreativitas mereka dalam menulis.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran seperti Spinning Wheel efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian oleh Fahria Rachmaida & Mutiarani (2022) menunjukkan bahwa penggunaan Spinning Wheel dalam

pembelajaran menulis prosedural dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks yang logis dan sistematis

Literatur review mengenai pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel dalam meningkatkan keterampilan menulis memiliki berbagai manfaat yang signifikan, baik dalam konteks teori pendidikan, pengembangan media pembelajaran, maupun praktik pengajaran di kelas. Pertama, literatur review ini membantu mengidentifikasi kesenjangan (gap) dalam penelitian sebelumnya terkait pembelajaran menulis. Dengan melakukan evaluasi terhadap berbagai penelitian yang ada, literatur review ini dapat menunjukkan aspek-aspek apa saja yang belum terjamah atau kurang diteliti secara mendalam, misalnya mengenai efektivitas Spinning Wheel dalam mengajarkan jenis teks selain narasi, seperti teks deskriptif atau eksplanasi.

Kedua, literatur review ini memberikan landasan teoretis yang kuat bagi penelitian selanjutnya. Dengan mengintegrasikan teori-teori pembelajaran, seperti konstruktivisme dan game-based learning, literatur review ini mendukung pemahaman yang lebih baik tentang mengapa dan bagaimana Spinning Wheel dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran menulis. Hal ini juga memberi kesempatan untuk menilai bagaimana Spinning Wheel berperan dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis pengalaman dan interaktif, serta meningkatkan keterlibatan siswa.

Ketiga, dari perspektif praktis, literatur review ini membantu menyediakan rekomendasi praktis untuk guru dan pengembang media pembelajaran. Dengan meninjau berbagai studi yang menguji efektivitas Spinning Wheel, guru dapat memperoleh wawasan tentang cara terbaik untuk mengimplementasikan media ini dalam kelas mereka. Misalnya, penelitian oleh Fahria Rachmaida & Mutiarani (2022) menunjukkan bahwa Spinning Wheel dapat meningkatkan motivasi siswa dan menghasilkan teks naratif yang lebih terstruktur.

Keempat, literatur review ini dapat membantu dalam pengembangan lebih lanjut dari media Spinning Wheel. Dengan mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari media ini berdasarkan penelitian yang ada, pengembang media pembelajaran dapat memperbaiki desain atau menambahkan fitur baru yang dapat meningkatkan efektivitasnya. Misalnya, jika ada temuan tentang keterbatasan desain awal Spinning Wheel, pengembang dapat memperbaikinya agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti menambahkan lebih banyak segmen atau fitur visual yang menarik.

Kelima, literatur review ini berkontribusi pada pengembangan kurikulum dan kebijakan pendidikan. Dengan menunjukkan dampak positif dari penggunaan Spinning Wheel terhadap keterampilan menulis siswa, pihak pembuat kebijakan pendidikan dapat mempertimbangkan untuk memasukkan media interaktif ini ke dalam kurikulum. Hal ini sejalan dengan tuntutan modernisasi pendidikan yang menekankan pada pembelajaran aktif dan berbasis teknologi, di mana Spinning Wheel dapat berperan sebagai salah satu solusi kreatif dalam mengatasi kesulitan belajar menulis.

Keenam, literatur review ini memberikan kontribusi terhadap penelitian pendidikan secara lebih luas. Dengan merangkum hasil-hasil penelitian tentang Spinning Wheel, literatur review ini membantu memperkaya kajian akademis dalam bidang media pembelajaran dan pengajaran menulis. Ini juga membuka peluang bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian dengan fokus yang lebih spesifik, seperti mengeksplorasi efektivitas Spinning Wheel di berbagai tingkat pendidikan atau dalam konteks pembelajaran daring.

Ketujuh, literatur review ini memperjelas dampak psikologis dan motivasional yang dihasilkan oleh media interaktif seperti Spinning Wheel. Berdasarkan teori motivasi yang dikemukakan oleh Ryan dan Deci (2000), motivasi siswa cenderung meningkat ketika mereka diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam pembelajaran. Spinning Wheel memungkinkan siswa untuk memiliki kontrol dalam proses belajar mereka, sehingga literatur review ini dapat

mempertegas peran penting media tersebut dalam membangun motivasi intrinsik siswa dalam menulis.

Terakhir, literatur review ini juga memberi manfaat dalam menyediakan pedoman metodologi bagi penelitian di masa depan. Dengan mengkaji berbagai pendekatan metodologis yang digunakan dalam penelitian sebelumnya, seperti desain eksperimental atau penelitian tindakan kelas (PTK), peneliti dapat menggunakan panduan ini untuk merancang penelitian mereka sendiri yang lebih sistematis dan valid.

METODE PENELITIAN

Literatur review adalah metode yang digunakan untuk mengidentifikasi, mengevaluasi, dan menginterpretasi berbagai karya ilmiah yang relevan dengan topik penelitian. Menurut Fink (2010), literatur review bertujuan untuk mensintesis pengetahuan yang ada, menemukan gap dalam penelitian sebelumnya, serta mengarahkan penelitian baru. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran Spinning Wheel untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa, metode literatur review digunakan untuk mengevaluasi hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif, gamifikasi, serta inovasi teknologi dalam pembelajaran menulis.

Proses literatur review dilakukan melalui beberapa tahap penting yang dimulai dari identifikasi sumber. Langkah pertama adalah mengumpulkan artikel, jurnal, dan sumber akademis lainnya yang relevan dengan topik Spinning Wheel dan media pembelajaran lainnya. Sumber-sumber ini diperoleh melalui basis data ilmiah seperti Google Scholar, Scopus, dan ProQuest. Setelah identifikasi, dilakukan penyaringan untuk memastikan relevansi artikel dengan topik yang diangkat, jenis penelitian (kuantitatif atau kualitatif), dan metode yang digunakan. Penyaringan ini bertujuan untuk memilih penelitian yang memiliki desain kuat dan metode yang sesuai untuk dianalisis lebih lanjut.

Tahap berikutnya adalah analisis dan sintesis artikel yang sudah terpilih. Analisis ini mencakup perbandingan hasil penelitian, metode, dan dampak yang diukur, serta identifikasi kesamaan, perbedaan, dan kesenjangan (gap) dalam literatur yang ada. Hasil dari analisis ini kemudian diinterpretasikan secara keseluruhan untuk memahami kontribusi Spinning Wheel dan media pembelajaran lainnya dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa. Berdasarkan temuan ini, rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dapat disusun. Literatur review ini berlandaskan teori meta-analisis yang dikemukakan oleh Glass (1976), di mana hasil-hasil penelitian yang ada digabungkan untuk memberikan kesimpulan yang lebih kuat tentang dampak variabel yang diteliti. Dalam konteks ini, penelitian tentang Spinning Wheel dan media pembelajaran lainnya dievaluasi secara kolektif untuk melihat dampaknya terhadap keterampilan menulis siswa. Melalui pendekatan meta-analisis, efek penggunaan media interaktif terhadap peningkatan hasil belajar siswa dapat diukur lebih akurat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis dari 15 artikel yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran spinning wheel untuk peningkatan capaian pembelajaran menulis narasi ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Artikel

No	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1	X. Shen dan M.F. Teng, 2023	Penelitian longitudinal dengan desain cross-lagged model yang melibatkan 204	Ditemukan hubungan temporal unidirectional antara kompetensi pembelajaran mandiri dan penulisan

No	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		mahasiswa EFL (English as a Foreign Language) di sebuah universitas di China. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan tugas penulisan yang melibatkan penggunaan alat bantu penulisan AI	yang dibantu AI, tanpa adanya hubungan balik. Kompetensi pembelajaran mandiri berperan penting dalam mempengaruhi penulisan yang dibantu AI, dan ada hubungan timbal balik antara keterampilan berpikir kritis dan kompetensi pembelajaran mandiri
2.	A. Cattoni et al. (2024)	Desain eksperimen dengan dua kelompok (gamifikasi dan pen-and-paper) yang melibatkan 146 peserta berusia 8 hingga 11 tahun. Penelitian dilakukan selama 12 sesi pelatihan, masing-masing 50 menit, dengan penilaian awal dan akhir menggunakan tes neuropsikologis.	Kedua kelompok menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis setelah pelatihan. Namun, kelompok gamifikasi menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dalam akurasi membaca dibandingkan dengan kelompok pen-and-paper
3	Fahria Rachmaida & Mutiarani, 2022	Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini melibatkan observasi dan pengumpulan data dari siswa yang berpartisipasi dalam permainan Spinning Wheel untuk menilai kemampuan menulis mereka	Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan permainan Spinning Wheel dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur. Siswa menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan dalam proses belajar menulis, serta kemampuan mereka dalam menyusun ide secara logis
4	Adinda Rastavala, Ahmad Saifudin, Istina Atul Makrifah (2023)	• Penelitian dan Pengembangan (Penelitian & Pengembangan) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). • Data kualitatif: Observasi dan wawancara dengan guru dan siswa. • Data kuantitatif: Kuesioner untuk menilai persepsi siswa tentang <i>spin wheel</i> dan efektivitasnya.	• <i>Spin wheel</i> yang dikembangkan mendapatkan skor validitas 90% dari ahli media dan skor validitas 87,5% dari ahli materi ("sangat valid"). • Umpan balik siswa tentang <i>spin wheel</i>, yang dikumpulkan melalui kuesioner, menghasilkan skor 85,75% ("sangat layak").

No	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		• Sampel: 20 siswa kelas XI (14 perempuan, 6 laki-laki) dari MA Bustanul Mutaallimin. Pengambilan sampel jenuh digunakan.	
5.	Sri Wahyudi, Safrudin, Ramses Hutagaol, Debby Indah, Ari Aprilia Dwiana (2024)	• Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. • Subjek penelitian: 25 siswa kelas I SD Negeri 002 Rambah Samo. • Teknik pengumpulan data: Observasi dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif.	• Terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan siswa setelah diterapkan media <i>spinning wheel</i>. • Peningkatan skor rata-rata observasi siswa: dari 67,6% (Siklus I) menjadi 80,8% (Siklus II), peningkatan sebesar 13,2%. Terlihat peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II.
6	Nova Ratnasari, Linda Mayasari, Sulton Dedi Wijaya (2018)	• Kuantitatif eksperimental dengan dua kelompok (eksperimen dan kontrol). • Instrumen: Tes awal (pre-test), tes akhir (post-test), dan kuesioner. • Analisis data: Uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, uji-t (independent dan paired sample), dan eta squared.	• Terdapat peningkatan skor rata-rata menulis teks naratif siswa kelas eksperimen setelah menggunakan webtoon sebagai media pembelajaran (dari 55 menjadi 69). • Uji-t menunjukkan perbedaan signifikan antara skor post-test kelas eksperimen dan kontrol. • Uji-t berpasangan (paired sample t-test) menunjukkan peningkatan signifikan kemampuan menulis siswa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan (penggunaan webtoon). • Eta squared menunjukkan efek besar (large effect) penggunaan webtoon terhadap peningkatan kemampuan menulis. • Kuesioner menunjukkan respon positif siswa terhadap penggunaan webtoon dalam pembelajaran menulis.
7	Salma Aprilia Putri, Janelle	Penelitian dan Pengembangan (Penelitian & Pengembangan/RnD)	• Media kartu flash "ALICE" mendapatkan validasi yang baik

No	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
	L. Juneau (2024)	menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)	dari ahli media (95/100) dan ahli materi (74/100). • Uji coba kelompok kecil menunjukkan kepraktisan media (80/100) dan efektivitas (78/100) dalam meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. • Evaluasi guru (84/100) dan siswa (75/100) menunjukkan efektivitas media. • Uji Wilcoxon Signed Ranks Test menunjukkan peningkatan kemampuan menulis cerita pendek siswa yang signifikan ($p < 0.05$) setelah menggunakan media "ALICE".
8	Aldina Permatasari, M.Labib Al Halim, Novi Sriwulandari (2024)	• Kuantitatif eksperimental menggunakan desain <i>pre-experimental</i> dengan satu kelompok (pretest-posttest). • Sampel: Siswa kelas X SMA Hasyim Asy'ari 1 Pucuk. • Pengumpulan data: Tes menulis deskriptif (pretest dan posttest). • Analisis data: Uji normalitas, uji-t berpasangan (paired sample t-test).	• Hasil uji normalitas menunjukkan data berdistribusi normal ($0.341 > 0.05$). • Hasil uji-t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest (Asymp. Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$), yang mengindikasikan peningkatan kemampuan menulis teks deskriptif siswa setelah menggunakan permainan <i>spinning wheel</i>.
9	Rizki Yanwari, Anisatu Thoyyibah, M. Ainur Raziqi (2024)	• Kuantitatif eksperimental. • Sampel: 60 siswa kelas X (bahasa dan MIPA) di SMA Negeri 1 Malang. • Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, kuesioner, tes, dan dokumentasi. • Analisis data: Uji validitas, uji reliabilitas, uji-t sampel, dan uji efektivitas (N-Gain).	• Terdapat perbedaan signifikan antara skor pretest dan posttest ($84.41 < 90.58$). • Persentase N-Gain sebesar 38.23% menunjukkan kategori "cukup efektif". • Permainan roda Iqra' cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca bahasa Arab siswa.
10	Nisa Fahmi Huda (2020)	• Kuantitatif eksperimental	• Terdapat peningkatan kemampuan siswa dalam memahami qawaid

No	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		desain <i>one-group pretest-posttest</i> . • Sampel: Santriwati kelas VII Pondok Pesantren Darul Qur'an Wal Irsyad, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta. • Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara, tes (pretest dan posttest), dan dokumentasi.	nahwu setelah menggunakan media <i>spinning wheel</i> , terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest (63.43) dan posttest (83.53). • Uji normalitas dan homogenitas terpenuhi. • Uji t-independent menunjukkan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest.
11	Neni Pratiwi (2019)	• Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. • Sampel: 21 anak kelompok A TK Negeri Pakunden 1 Kota Blitar. • Teknik pengumpulan data: Observasi (aktivitas guru dan anak), dokumentasi, dan wawancara. • Analisis data: Deskriptif kualitatif.	• Siklus I: Kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 masih rendah (sangat kurang hingga cukup). Aktivitas guru cukup baik. • Siklus II: Terjadi peningkatan signifikan kemampuan kognitif anak dalam mengenal konsep bilangan 1-10 (baik). Aktivitas guru sangat baik. Peningkatan terjadi pada semua aspek pengukuran kemampuan kognitif. • Secara keseluruhan, terjadi peningkatan persentase keberhasilan kemampuan kognitif dari 38,1% (pretest) menjadi 89,5% (posttest siklus II).
12	Kariyah (2020)	• Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif. • Desain penelitian: Deskriptif kualitatif. • Sampel: 20 siswa kelas V SDN 36 Sungai Ambawang. • Teknik pengumpulan data: Observasi langsung menggunakan pedoman observasi.	• Penggunaan media pop-up meningkatkan keterampilan menulis cerita pendek siswa. • Siklus I: Keutuhan (88,33%), kepaduan (68,33%), ejaan/tanda baca (60%). • Siklus II: Keutuhan (100%), kepaduan (88,33%), ejaan/tanda baca (86,66%). • Terjadi peningkatan skor capaian pada ketiga aspek setelah penggunaan media pop-up.
13	Mona Nofya, Atmazaki (2024)	• Kuantitatif eksperimental dengan desain faktorial 2x2 (dua variabel bebas dengan dua level masing-masing).	• Terdapat pengaruh penggunaan teknik <i>Inquiring Mind Want to Know</i> yang dibantu media audio visual terhadap kemampuan menulis

No	Peneliti dan Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
		• Sampel: Siswa kelas X SMA Negeri 1 Painan yang dibagi menjadi empat kelompok. • Teknik pengumpulan data: Tes tulis dan kuesioner. • Analisis data: Statistik deskriptif dan uji-t.	laporan hasil observasi siswa, baik pada siswa dengan motivasi belajar tinggi maupun rendah. • Tidak terdapat interaksi antara teknik <i>Inquiring Mind Want to Know</i> yang dibantu media audio visual dan motivasi belajar terhadap kemampuan menulis laporan hasil observasi.
14	Indriyatul Munawaroh dan Lies Amin Lestari (2018)	Pendekatan Research and Development (R&D) yang dimodifikasi berdasarkan model Dick dan Carey.	Media WIND membantu siswa dalam menghasilkan ide dan meningkatkan keterlibatan serta kesenangan mereka dalam menulis teks deskriptif. Siswa merasa aktivitas menulis menjadi lebih menarik dan lebih mudah dibandingkan dengan metode tradisional.
15	Nurlaili Rohmatu Sholihah dan Relita Rofiqoh (2024)	Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-4 di SMAN 21 Surabaya	☐ Aktivitas guru meningkat dari siklus I sebesar 63,8% hingga mencapai 88,57% pada siklus III (kategori sangat efektif). ☐ Aktivitas siswa juga meningkat dari 50,8% pada siklus I hingga 86,7% pada siklus III (kategori sangat efektif). ☐ Ketuntasan hasil belajar siswa meningkat dari 41% pada siklus I menjadi 97% pada siklus III.

Keberagaman Metode dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pada dasarnya, seluruh penelitian yang dianalisis menitikberatkan pada pengembangan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Media seperti Spinning Wheel, webtoon, flashcards, hingga media audiovisual menunjukkan efektivitas yang beragam dalam meningkatkan keterampilan menulis, tergantung pada konteks penggunaannya. Sebagian besar penelitian menggunakan metode kuantitatif eksperimental untuk mengukur dampak media terhadap keterampilan siswa, baik melalui pretest-posttest maupun desain eksperimen lainnya.

Fokus Penggunaan Spinning Wheel Beberapa penelitian secara khusus berfokus pada penggunaan Spinning Wheel untuk mengembangkan keterampilan menulis, seperti penelitian oleh Fahria Rachmaida & Mutiarani (2022) yang menunjukkan bahwa media ini meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur.

Penelitian lainnya oleh Adinda Rastavala dkk. (2023) menggunakan Spinning Wheel untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksplanasi, dan hasilnya menunjukkan media ini berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini terbukti memberikan interaktivitas yang tinggi dan mengarahkan siswa untuk berpikir kreatif dalam menyusun teks.

Perbandingan dengan Media Lain Jika dibandingkan dengan media lainnya, seperti webtoon yang digunakan oleh Nova Ratnasari dkk. (2018), Spinning Wheel memiliki keunggulan dalam hal interaktivitas langsung dan keterlibatan siswa dalam kegiatan fisik selama pembelajaran. Namun, webtoon memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi siswa melalui media digital yang mereka kenal dan gunakan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran sangat bergantung pada konteks dan kebutuhan siswa.

Pendekatan Penelitian dan Pengembangan (R&D) Sebagian besar penelitian terkait pengembangan media pembelajaran menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Adinda Rastavala dkk. (2023) dan Salma Aprilia Putri dkk. (2024) menggunakan model ADDIE dalam pengembangan media Spinning Wheel dan flashcards. Model ini memungkinkan proses pengembangan media yang terstruktur mulai dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan R&D efektif untuk menghasilkan media yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

Efektivitas Spinning Wheel dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Penelitian oleh Aldina Permatasari dkk. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Spinning Wheel secara signifikan meningkatkan kemampuan menulis teks deskriptif siswa. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian oleh Sri Wahyudi dkk. (2024) yang menggunakan media ini untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan. Ini menunjukkan bahwa Spinning Wheel memiliki fleksibilitas untuk digunakan dalam berbagai jenis teks, mulai dari deskriptif hingga prosedural.

Kelebihan dalam Meningkatkan Motivasi dan Interaksi Salah satu keunggulan utama dari Spinning Wheel adalah kemampuannya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Fahria Rachmaida & Mutiarani (2022) dan Adinda Rastavala dkk. (2023) menyoroti bahwa Spinning Wheel membuat suasana kelas lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dalam kegiatan menulis. Hal ini berbeda dengan media seperti pop-up yang digunakan dalam penelitian oleh Kariyah (2020), di mana meskipun meningkatkan keterampilan menulis siswa, motivasi siswa lebih bergantung pada daya tarik visual dari media tersebut.

Kekurangan dan Tantangan Penggunaan Spinning Wheel Meski efektif, ada beberapa kelemahan yang diidentifikasi dalam penggunaan Spinning Wheel. Sri Wahyudi dkk. (2024) mencatat bahwa pada tahap awal penerapan, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam fokus dan manajemen kelas. Selain itu, Adinda Rastavala dkk. (2023) juga melaporkan bahwa prototipe awal Spinning Wheel memiliki keterbatasan pada jumlah segmen dan desain panah yang kurang efektif. Hal ini menekankan pentingnya evaluasi dan revisi selama pengembangan.

Keterbatasan Generalisasi Hasil Sebagian besar penelitian yang menggunakan Spinning Wheel atau media pembelajaran lainnya cenderung terbatas dalam hal generalisasi hasil. Misalnya, penelitian oleh Adinda Rastavala dkk. (2023) dan Sri Wahyudi dkk. (2024) hanya dilakukan pada satu kelas atau satu sekolah, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan untuk populasi siswa yang lebih luas. Keterbatasan sampel ini menjadi salah satu kekurangan dari penelitian kuantitatif eksperimen dan penelitian tindakan kelas (PTK), di mana diperlukan uji coba yang lebih luas untuk melihat keefektifan media dalam berbagai konteks dan lingkungan sekolah.

Perbandingan dengan Metode Gamifikasi Penggunaan Spinning Wheel dalam penelitian terkait penulisan juga dapat dibandingkan dengan metode gamifikasi, seperti yang diteliti oleh A. Cattoni dkk. (2024). Mereka menemukan bahwa metode gamifikasi secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa dengan lebih baik dibandingkan metode pen-and-paper. Meski kedua metode sama-sama berbasis permainan, Copyright (c) 2024 LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran

Spinning Wheel lebih menekankan pada elemen fisik berupa interaksi langsung dengan alat, sedangkan gamifikasi dalam bentuk digital lebih menekankan pada tantangan dan reward yang disimulasikan secara virtual. Kedua metode ini efektif, namun aplikasinya tergantung pada konteks pembelajaran dan kebutuhan teknologi di sekolah.

Kebutuhan Adaptasi dan Pengembangan Lebih Lanjut Meskipun berbagai penelitian menunjukkan efektivitas Spinning Wheel, media ini tetap membutuhkan adaptasi sesuai dengan materi pelajaran dan target siswa. Sebagai contoh, Adinda Rastavala dkk. (2023) melakukan beberapa revisi pada prototipe awal agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Adaptasi ini meliputi penambahan jumlah segmen dan peningkatan desain panah untuk memastikan fungsi yang lebih efektif selama pembelajaran. Demikian juga, penggunaan Spinning Wheel dalam pembelajaran menulis narasi untuk siswa kelas 4 SD perlu disesuaikan dengan tingkat kesulitan materi, jenis teks yang dipelajari, dan karakteristik siswa agar hasil yang dicapai lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis terhadap 15 artikel penelitian, media pembelajaran **Spinning Wheel** menunjukkan efektivitas yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada berbagai tingkatan pendidikan, mencakup penulisan teks prosedur, deskriptif, hingga eksplanasi. Keunggulan utama dari media ini terletak pada kemampuannya untuk meningkatkan interaktivitas, motivasi belajar, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya pilihan inovatif yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Namun demikian, hasil penelitian juga mengungkap beberapa tantangan, terutama pada tahap awal penerapan, seperti kendala manajemen kelas dan keterbatasan desain awal media yang membutuhkan revisi untuk meningkatkan kepraktisan dan efektivitas. Jika dibandingkan dengan media lain, seperti webtoon yang berbasis digital atau pendekatan gamifikasi, Spinning Wheel menawarkan pengalaman pembelajaran langsung yang lebih interaktif, tetapi penggunaannya tetap memerlukan adaptasi terhadap kebutuhan siswa dan kompleksitas materi ajar. Untuk memastikan relevansi dan efektivitasnya dalam konteks yang lebih luas, diperlukan penelitian lanjutan dengan populasi yang lebih beragam dan metode yang lebih holistik.

DAFTAR PUSTAKA

- Brown, H. D. (2001). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy* (2nd ed.). Longman.
- Cattoni, A., et al. (2024). *How to improve reading and writing skills in primary schools: A comparison between gamification and pen-and-paper training*. *Journal of Educational Research*, 32(2), 124-138.
- Fahria Rachmaida, & Mutiarani, S. (2022). *The Use of Spinning Wheel Games to Improve Students' Writing Procedural Texts*. *Journal of English Education*, 9(1), 45-53.
- Fink, A. (2010). *Conducting Research Literature Reviews: From the Internet to Paper* (3rd ed.). Sage Publications.
- Glass, G. V. (1976). Primary, secondary, and meta-analysis of research. *Educational Researcher*, 5(10), 3-8.
- Graves, D. H. (1983). *Writing: Teachers and Children at Work*. Heinemann.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Merrill Prentice Hall.
- Nova Ratnasari, L. M., & Sulton, D. W. (2018). *The Effectiveness of Webtoon to Develop Students' Writing Skill in Narrative Text of Tenth Grader in SMK PGRI 13 Surabaya*. *Journal of Educational Technology*, 23(3), 115-129.

- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. McGraw-Hill.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.
- Shen, X., & Teng, M. F. (2023). *Three-wave Cross-lagged Model on the Correlations between Critical Thinking Skills, Self-directed Learning Competency, and AI-assisted Writing*. *Journal of Educational Psychology*, 45(6), 543-557.
- Suparman, A. (2014). *Desain Instruksional Modern: Panduan para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Erlangga.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wahyudi, S., Hutagaol, R., & Dwiana, D. I. A. A. (2024). *Penerapan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar*. *Journal of Early Childhood Education*, 27(1), 33-41.