

## Raw Data Penelitian

Judul: Peningkatan Motivasi Belajar Bahasa Arab Melalui Metode Game Based Learning Berbasis Spin Wheel

Lokasi Penelitian: SD Muhammadiyah 1 Krian

Subjek Penelitian: 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah 1 Krian

Metode Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin (2 siklus: perencanaan, tindakan, observasi, refleksi)

Instrumen Pengumpulan Data: Observasi, Angket motivasi belajar, Wawancara, Catatan lapangan, Tes hasil belajar.

## Data Angket Motivasi Belajar

Tahapan Tindakan	Persentase Motivasi Belajar	Kategori
Sebelum tindakan	55%	Cukup
Siklus I	68%	Kuat
Siklus II	86%	Sangat Kuat

## Data Kinerja Guru

Aspek	Siklus I	Siklus II
Perencanaan pembelajaran	78%	89%
Pelaksanaan pembelajaran	61%	87%
Rata-rata	69,5%	88%

## Data Observasi Siswa

Aspek yang Diamati	Siklus I	Siklus II
Partisipasi aktif	Meningkat, namun beberapa siswa masih pasif	Hampir seluruh siswa aktif
Antusiasme belajar	Sedang	Tinggi
Keberanian bertanya/menjawab	Mulai muncul	Meningkat signifikan
Kerjasama dan komunikasi	Cukup	Sangat baik

antar siswa

### Data Wawancara

Responden

Temuan

Guru

Metode Spin Wheel memudahkan pengelolaan kelas, membuat siswa lebih fokus dan senang

Siswa

Menganggap belajar Bahasa Arab menjadi lebih seru, tidak membosankan, dan mudah diingat

### Kesimpulan

Motivasi belajar siswa meningkat signifikan dari 55% menjadi 86%. Kinerja guru meningkat dari 69,5% menjadi 88%. Partisipasi dan antusiasme siswa meningkat, serta suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.