

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA  
DIDIK KELAS III DI SDN 01 DWI WARGA TUNGGAL JAYA  
BANJAR AGUNG TULANG BAWANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan



Oleh:

**RISA MARLINA**

**NPM. 1811100410**

**Progam Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2022 M**

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR  
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA  
DIDIK KELAS III DI SDN 01 DWI WARGA TUNGGAL JAYA  
BANJAR AGUNG TULANG BAWANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah dan  
Keguruan

Oleh:

**RISA MARLINA**

**NPM. 1811100410**

**Progam Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**

**Pembimbing I : Dr. H. Septuri, M.Ag.**

**Pembimbing II : Deri Firmansah, M.Pd.**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
1444 H / 2022 M**

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi hasil belajar matematika peserta didik masih rendah. Kelas III A dengan jumlah 27 peserta didik terdapat 7,4% yang berada dibawah nilai kkm, dikelas III B dengan 32 peserta didik terdapat 15,6%, dikelas III C dengan 30 peserta didik terdapat 3,3% dan dikelas III D dengan 30 peserta didik terdapat 3,3%. Ketuntasan keriteria minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 60. Masih adanya yang berada dibawah nilai kkm menunjukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar matematika peserta didik. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, apakah terdapat pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan *Quasy Eksperimen*. Jenis desain *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian kelas III SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya, sampel dalam penelitian ini adalah kelas III A dan Kelas III B SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya. Kelas III A sebagai kelas kontrol dan kelas III B sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian menggunakan tes berbentuk pilihan ganda dan essay. Data hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji prasarat analisis dan uji hipotesis (uji-t).

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata pre-test kelas eksperimen sebesar 48,86 dan kelas kontrol sebesar 44,91 sedangkan nilai rata-rata post-test kelas eksperimen sebesar 84,17 dan kelas kontrol sebesar 71,84. Hasil uji t-test pada kelompok eksperimen dan kontrol menunjukkan nilai  $|t_{hitung}|$  2,86 lebih besar dari nilai  $|t_{tabel}|$  2,01 yaitu  $2,86 \geq 2,01$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya.

**Kata kunci: Media Roda Berputar, Hasil Belajar, Matematika**

## ABSTRACT

This research is motivated by the low mathematics learning outcomes of students. In class III A with 27 students, 7.4% is below the KKM score, in class III B with 32 students there is 15.6%, in class III C with 30 students there is 3.3% and in class III D with 30 students there are 3.3%. The minimum completeness criteria (KKM) that has been set is 60. There are still those who are below the KKM score which addresses several problems related to students' mathematics learning outcomes. The formulation of the problem in this study is whether there is an effect of the use of spinning wheel media on the mathematics learning outcomes of class III students at SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang. The purpose of this study was to determine the effect of using the spinning wheel media on the mathematics learning outcomes of third grade students at SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya, Banjar Agung, Tulang Bawang.

This research is a quantitative research. The research method used is Quasy Experiment. Type of design Nonequivalent Control Group Design. The research population is class III SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya, the sample in this study is class III A and class III B SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya. Class III A as the control class and class III B as the experimental class using purposive sampling technique. The research instrument uses multiple choice tests and essays. Research data were analyzed using prerequisite analysis and hypothesis testing (t-test).

Based on the results of the study, the average pre-test score for the experimental class was 48.86 and for the control class was 44.91, while the average post-test score for the experimental class was 84.17 and that for the control class was 71.84. The results of the t-test in the experimental and control groups show the value  $|t_{count}|$  2.86 is greater than the  $|t_{table}|$  value 2.01, namely  $2.86 \geq 2.01$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. The conclusion from this study is that there is an effect of using the rotating wheel media on the mathematics learning outcomes of class III students at SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya.

**Keywords: Spinning Wheel Media, Learning Outcomes, Mathematics**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Risa Marlina  
NPM : 1811100410  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 01 DWI WARGA TUNGGAL JAYA BANJAR AGUNG TULANG BAWANG” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun plagiat dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam footnote atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka penyusun akan bertanggung jawab sepenuhnya. Demikian surat pernyataan ini ini saya buat agar dapat dimaklumi. Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, ..... 2023

Penulis



Risa Marlina

NPM. 1811100410



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

*Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi** : Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.  
**Nama** : Risa Marlina  
**NPM** : 1811100410  
**Jurusan/Prodi** : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
**Fakultas** : Tarbiyah dan Keguruan


**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqasahkan dan dipertahankan dalam sidang munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

  
**Dr. H. Septuri, M.Ag.**  
**NIP. 196409201994031002**

**Pembimbing II**

  
**Deri Firmansah, M.Pd.**  
**NIP. 19911031201931011**

**Mengetahui**

**Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

  
**Dr. Chairul Amriyah, M.Pd.**  
**NIP. 196810201989122001**



**KEMENTERIAN AGAMA  
UIN RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Sekretariat: Jl. Letkol Hendro Suratmin, Sukarame, Bandar Lampung Telp. (0721) 703260*

**PENGESAHAN**

**Skripsi dengan judul: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESETA DIDIK KELAS III DI SDN 01 DWI WARGA TUNGGAL JAYA BANJAR AGUNG TULANG BAWANG, Disusun oleh: Risa Marlina, NPM: 1811100410, Prodi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Telah dimunaqosyahkan pada Hari/Tanggal: Jum'at, 30 Desember 2022, pada pukul 08:00-10:00 WIB.**

**TIM MUNAQOSYAH**

**Ketua : Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd.**

**Sekretaris : Suhardiansyah, M.Pd.**

**Penguji Utama : Syofnidah Ifrianti, M.Pd.**

**Pendamping I : Dr. H. Septuri, M.Ag.**

**Pendamping II : Deri Firmansah, M.Pd.**



## MOTTO

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ - ٣١

*“Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: “Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!”*

(Q. S. Al-Baqarah (2): 31)<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Abdul Haris Pito, “*Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an*”. Andragogi Jurnal Diklat Tenis. Vol. 6 No. 2, (2018), 107.



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kasih sayang serta rahmat-nya, memberikan kemudahan kepada penulis, sholawat serta salam selalu turunkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW. Maka dengan tulus dan ikhlas penulis persembahkan karya ini sebagai bukti dan cinta penulis kepada orang yang selalu memberi makna dalam hidup penulis:

1. Untuk kedua orang tua saya Bapak Sulnedi dan Ibu Sarni. Terimakasih atas segala do'a yang telah kalian panjatkan setiap waktu, segala nasehat yang telah kalian curahkan kepada saya dari jauh, dan terimakasih selalu memenuhi kebutuhan saya selama ini, serta telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang dan kesabaran.
2. Untuk kedua adik saya tersayang Suryadi Saputra dan Ahmad Iksan Arrozak. Terimakasih atas segala dukungan dan do'a yang telah diberikan kepada saya, yang selalu menjadi penyemangat saya untuk menyelesaikan pendidikan ini dengan baik.
3. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung sebagai tempat penulis belajar dan berproses menjadi lebih baik. Khususnya kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, serta jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

## RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Risa Marlina dilahirkan pada tanggal 19 Maret 2000 di Desa Tanjung Riang Kecamatan Tanjung Raja, Kabupaten Lampung Utara. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Sulmedi dan Ibu Sarni.

Jenjang pendidikan yang pernah dilalui penulis dimulai dari Tk Aisyiyah Bustanul Athfal kecamatan Banjar Agung selesai pada tahun 2006, SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Kecamatan Banjar Agung selesai pada tahun 2012, MTs Al Iman unit 2 Kecamatan Banjar Agung selesai pada tahun 2015, SMK Al Iman 1 Banjar Agung dengan jurusan Keperawatan dan selesai pada tahun 2018, selanjutnya penulis melanjutkan kuliah pada prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di UIN Raden Intan Lampung sejak 2018 hingga sekarang.

Kemudian pada tahun 2021 peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) di Desa Warga Makmur Jaya Kecamatan Banjar Agung Kabupaten Tulang Bawang dan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ulum Bandar Lampung, peneliti berharap semoga ilmu dan pengetahuan lainnya dapat diperoleh dari pengalaman-pengalaman yang akan didapat kemudian hari.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'alamain, dengan menyebut nama Allah SWT yang maha penyayang, puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya berupa ilmu pengetahuan, kesehatan dan kenikmata yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang”, dengan baik dan benar. Sholawat beriring salam selalu tecurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW dan juga kepada para sahabat, serta pengikut beliau.

Penulis menyadari akan kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan, namun kesulitan serta hambatan dapat teratasi dengan baik atas bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih dengan rasa hormat, kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
2. Ibu Dr. Chairul Amriyah, M.Pd. selaku Ketua Prodi dan Bapak Deri Firmansah, M.Pd selaku Seketaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
3. Bapak Dr. H. Septuri, M.Ag. sebagai dosen pembimbing I dan Bapak Deri Firmansah, M.Pd. sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan serta bimbingan demi terselesaikannya skripsi ini.
4. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu, pengalaman dan pembelajaran kepada penulis selama proses perkuliahan.
5. Kepada Ibu Eliyana, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam proses penelitian.

6. Kepada guru kelas III SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya, yang telah memberikan waktu serta izinnnya untuk penulis mengumpulkan bahan serta data penelitian.
7. Kepada keluarga besar SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya.
8. Kepada seluruh peserta didik kelas III SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya, yang sudah membantu dalam kelancaran penulis mengumpulkan data penelitian.
9. Terimakasih kepada Ayah, Mama dan kedua adik saya yang telah memberikan semangat, do'a serta dukungan dari awal samapai sekarang.
10. Teman-teman seperjuangan angkatan PGMI 2018 terutama kelas i Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Terimakasih atas kebersamaan dan nasehat, motivasi serta arahan dari teman-teman semua.
11. Sahabatku Nurhasanah, Maharani Kurnia Putri dan Masayu Fika Fatimah yang telah memberikan semangat, do'a, nasehat dan arahan dalam menyelesaikan skripsi dari awal samapi sekarang.
12. Almamater tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempa penulis menimba ilmu dalam menempuh studi.
13. Serta terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat penulih sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas skripsi ini sampai selesai.

Penulis berharap semoga Allah SWT membalas amal dan kebaikan atas semua bantuan dan partisipasi semua pihak dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari keterbatasan kemampuan yang ada pada diri penulis. Untuk itu segala saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna bagi penulis dan pembaca. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandar Lampung, Oktober 2022  
Penulis

Risa Marlina  
1811100410

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Penegasan Judul .....	1
B. Latar Belakang Masalah .....	3
C. Identifikasi Masalah .....	9
D. Batasan Masalah .....	9
E. Rumusan Masalah .....	10
F. Tujuan Penelitian .....	10
G. Manfaat Penelitian .....	10
H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	11
I. Sistematika Penulisan .....	15
<b>BAB II LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS</b> ..	<b>17</b>
A. Teori Yang Digunakan .....	17
1. Media Pembelajaran .....	17
a. Hakikat Media Pembelajaran .....	17
b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	19
c. Karakteristik Media Pembelajaran .....	20
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	21
e. Fungsi Media Pembelajaran .....	23
2. Media Roda Berputar .....	25
a. Pengertian Media Roda Berputar .....	25
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Berputar .....	27

c. Penggunaan Media Pembelajaran Roda Berputar (Rotar).....	28
3. Hasil Belajar .....	30
a. Pengertian Hasil Belajar.....	30
b. Tujuan Hasil Belajar .....	32
c. Macam-Macam Hasil Belajar .....	33
d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	35
e. Indikator Hasil Belajar .....	36
f. Indikator Hasil Belajar Siswa.....	37
4. Matematika .....	38
a. Pengertian Matematika SD/MI.....	38
b. Tujuan pembelajaran matematika .....	40
c. Kesulitan Pembelajaran Matematika.....	41
d. Ruang Lingkup pembelajaran matematika .....	42
e. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD/MI .....	43
B. Pengajuan Hipotesis .....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>47</b>
A. Tempat dan Waktu Penelitian .....	47
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	47
C. Populasi, Sampel, dan Teknik Pengumpulan Data .....	48
D. Definisi Operasional Variabel.....	50
E. Instrumen Penelitian .....	51
F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas .....	53
G. Uji Prasarat Analisis.....	58
H. Uji Hipotesis .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>63</b>
A. Deskripsi Data.....	63
1. Deskripsi Hasil Uji Coba Instrumen.....	63
a. Uji Validitas.....	63
b. Uji Reliabilitas .....	65
c. Tingkat Kesukaran .....	65
d. Daya Beda Tes .....	67
2. Rekapitulasi Perhitungan Uji Coba Instrumen .....	69
B. Pembahasan Hasil Penelitian dan Analisis .....	72
1. Deskripsi Hasil Nilai Pre-test.....	72
a. Hasil Pre-test Kelas III A .....	72
b. Hasil Pre-test Kelas III B .....	73
2. Deskripsi Hasil Nilai Post-test .....	74
a. Hasil Post-test kelas Eksperimen .....	75

b. Hasil Post-test Kelas Kontrol .....	75
3. Uji Prasyarat Data Hasil Penelitian .....	77
a. Uji Normalitas.....	77
b. Uji Homogenitas .....	77
c. Uji Hipotesis (uji-t).....	78
4. Pembahasan .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>85</b>
A. Simpulan .....	85
B. Rekomendasi.....	85
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

	Hlm
Tabel 1.1	Data hasil Tes Matematika Kelas III ..... 7
Tabel 3.1	Kegiatan Penelitian ..... 47
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Soal Penelitian ..... 51
Tabel 3.3	Kategori Koefisien Reliabilitas ..... 55
Tabel 3.4	Kategori tingkat kesukaran ..... 56
Tabel 3.5	Kriteria Daya Beda ..... 58
Tabel 4.1	Data Uji Validitas Soal Pre-test ..... 64
Tabel 4.2	Data Uji Validitas Soal Post-test ..... 64
Tabel 4.3	Data Tingkat Kesukaran Soal Pre-test ..... 66
Tabel 4.4	Data Tingkat Kesukaran Soal Post-test ..... 66
Tabel 4.5	Data Daya Beda Tes Soal Pre-test ..... 68
Tabel 4.6	Data Daya Beda Tes Soal Post-test ..... 68
Tabel 4.7	Rekapitulasi Uji Coba Pre-test Soal Pilihan Ganda ..... 69
Tabel 4.8	Rekapitulasi Uji Coba Pre-test Soal Essay ..... 70
Tabel 4.9	Rekapitulasi Uji Coba Post-test Soal Pilihan Ganda ..... 70
Tabel 4.10	Rekapitulasi Uji Coba Post-test Soal Essay ..... 71
Tabel 4.11	Skor Nilai Pre-test Kelas III A (Kelas Kontrol) ..... 72
Tabel 4.12	Skor Nilai Pre-test Kelas III B (Kelas Eksperimen) ..... 73
Tabel 4.13	Statistik Data Pre-test Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ..... 74
Tabel 4.14	Skor Nilai (Post-test) kelas III B ..... 75
Tabel 4.15	Skor Nilai (Post-test) Kelas III A ..... 75
Tabel 4.16	Statistik Data Post-test Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol ..... 76
Tabel 4.17	Uji Normalitas Hasil Post-test Siswa ..... 77
Tabel 4.18	Uji Homogenitas Data Hasil Post-test Siswa ..... 78
Tabel 4.19	Data Perhitungan N-Gain Score ..... 78
Tabel 4.20	Data Uji Hipotesis (t-test) ..... 81



## DAFTAR GAMBAR

	Hlm
Gambar 2.1 Contoh Media Roda Berputar .....	27
Gambar 4.1 Grafik Nilai Pre-test Kelas III A (Kelas Kontrol) .....	73
Gambar 4.2 Grafik Nilai Pre-test Kelas III B (Kelas Eksperimen) ...	73
Gambar 4.3 Grafik Nilai Post-test Kelas Eksperimen .....	75
Gambar 4.4 Grafik Nilai Post-test Kelas Kontrol .....	76



## DAFTAR LAMPIRAN

	hlm
Lampiran 1. Rekap Nilai Pre-tes dan Post-test kelas Kontrol .....	95
Lampiran 2. Rekap Nilai Pre-test dan Post-test Kelas ksperimen .....	96
Lampiran 3. Perhitungan Uji Validitas Pre-test dan Post-tes .....	97
Lampiran 4. Perhitungan Uji Reliabilitas Pre-test dan Post-tes .....	99
Lampiran 5. Perhitungan Tingkat Kesukaran Pre-test dan Post-tes .....	101
Lampiran 6. Perhitungan Daya Beda Pre-test dan Post-tes .....	103
Lampiran 7. Uji Normalitas Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	105
Lampiran 8. Uji Homogenitas .....	107
Lampiran 9. N-Gain Score .....	108
Lampiran 10. Uji Hipotesis (uji-t) .....	109
Lampiran 11. Materi Sifat-Sifat Oprasi Hitung Pada Bilangan Cacah.....	110
Lampiran 12. Soal Pre-tes dan Post-test .....	113
Lampiran 13. Silabus .....	118
Lampiran 14. RPP Kelas Eksperimen .....	130
Lampiran 15. RPP Kelas Kontrol .....	146
Lampiran 16. Data Hasil Tes Matematika .....	162
Lampiran 17. Resume Wawancara .....	167
Lampiran 18. Lembar Observasi Guru .....	173
Lampiran 19. Observasi Media Roda Berputar .....	177
Lampiran 20. Surat – Surat .....	179
Lampiran 21. Profil Sekolah .....	185
Lampiran 22. Dokumentasi .....	186
Lampiran 23. Surat Keterangan Plagiarisme .....	194

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Sebagai langkah awal untuk memahami judul skripsi ini, dan untuk menghindari kesalah pahaman, maka penulis merasa perlu untuk menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul skripsi ini. Adapun judul skripsi yang dimaksud **“PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 01 DWI WARGA TUNGGAL JAYA BANJAR AGUNG TULANG BAWANG”**. Untuk itu perlu diuraikan pengertian dari istilah-istilah pada judul tersebut sebagai berikut:

#### 1. Pengaruh

Pengaruh adalah suatu keadaan di mana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab-akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.<sup>1</sup>

Dalam penelitian ini pengaruh yang dimaksud oleh peneliti adalah pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar.

#### 2. Media Roda Berputar.

Roda berputar merupakan obyek benda yang berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah.<sup>2</sup>

Dalam penelitian ini media roda berputar merupakan media yang digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Eka Intan Kumala Putri dan Nuva Maresfin, *Ekonomi Lingkungan Tinjauan Teoritis dan Kajian Praktis*, (Bogor: PT. Penerbit IPB Press, “t.t”), 204.

<sup>2</sup> Hafidz Trikora, dkk., *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Untuk SD*, (Kediri: CV Srikandi Krea tif Nusantara, 2021), 3.

### 3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti suatu materi tertentu dari mata pelajaran.<sup>3</sup>

Dalam penelitian ini hasil belajar merupakan hasil belajar peserta didik yang diperoleh dari pelaksanaan tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan essay berupa pretest dan posttest dalam pembelajaran matematika.

### 4. Pembelajaran Matematika

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bidang hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan.<sup>4</sup>

Dalam penelitian ini pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang akan digunakan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

### 5. Peserta Didik

Menurut Sinolungan menyatakan bahwa pengertian peserta didik dibagi menjadi dua yaitu, dalam arti luas, peserta didik adalah setiap orang yang berkaitan dengan proses pendidikan sepanjang hayat. Sedangkan dalam arti sempit, peserta didik adalah setiap siswa yang belajar di sekolah.<sup>5</sup>

Dalam penelitian ini peserta didik yang dimaksud merupakan peserta didik kelas III SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.

### 6. SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.

SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya merupakan salah satu pendidikan dengan jenjang sekolah (SD), yang

---

<sup>3</sup> Ngartiningsih, *Belajar Asik Matematika Melalui Team Game Tournament*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2022), 12.

<sup>4</sup> Andi Prastowo, *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group Divisi Kencana, 2019), 75.

<sup>5</sup> Daden Sopandi dan Andina Sopandi, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021), 1.

beralamat Jalan Perintis, Kelurahan Dwi Warga Tunggal Jaya, Kecamatan Banjar Agung, Kabupaten Tulang Bawang, Lampung. Yang berada dalam Naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Dari penjelasan tersebut mengenai definisi istilah-istilah pada judul skripsi ini, jadi yang penulis maksud dari judul skripsi tentang PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS III DI SDN 01 DWI WARGA TUNGGAL JAYA BANJAR AGUNG TULANG BAWANG ialah untuk mengetahui pengaruh media roda berputar terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas III.

## **B. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu proses kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena dimana pun dan kapan pun didunia terdapat proses pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha untuk membudayakan manusia atau memuliakan manusia. Ilmu yang menjadi dasar tersebut haruslah yang telah teruji kebenaran. Ilmu tersebut merupakan ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan akan menimbulkan tidak tercapainya tujuan pendidikan. Perbuatan pendidikan diarahkan kepada manusia untuk mengembangkan potensi-potensi dasar manusia agar menjadi nyata.

Pendidikan merupakan proses komunikasi yang didalamnya terkandung suatu proses transformasi pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan, baik yang berlangsung didalam maupun diluar sekolah, dilingkungan masyarakat, dilingkungan keluarga dan pembelajaranya berlangsung sepanjang hayat dari satu generasi kegenerasi lainnya. Mengingat hakikat pendidikan adalah humanisasi, yaitu upaya memanusiaikan manusia, maka para pendidik perlu memahami hakikat manusia yang selanjutnya akan

berimplikasi terhadap konsep dan praktek pendidikan. Berdasarkan uraian tersebut, upaya untuk memahami landasan pendidikan perlu untuk dimiliki oleh seluruh pelaku pendidikan terutama bagi para pengambil kebijakan pendidik, peserta didik, dan pelaku pendidikan lainnya. Pendidik merupakan pelaku sentral dalam proses pendidikan yang memiliki kedudukan yang sangat penting dalam proses pengembangan segenap potensi peserta didik. Pendidik adalah sosok yang paling penting dalam menentukan proses prancangan dan penyiapan proses pendidikan, terutama dalam proses transformasi keilmuan dan perubahan perilaku peserta didik kearah yang lebih positif.

Landasan pendidikan secara etimologis adalah sebagai dasar, tumpuan atau alas. Dapat diartikan landasan pendidikan merupakan tempat bertumpuh, titik tolak atau dasar pijakan dalam melaksanakan proses pendidikan. Landasan-landasan tersebut meliputi landasan hukum, filosofis, ilmiah, hingga yuridis atau hukum yang melindungi hak pendidik. Secara umum istilah landasan dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu bersifat material dan bersifat konseptual. Landasan pendidikan sangat penting karena pendidikan merupakan salah satu hak dasar manusia dan berpengaruh besar terhadap kehidupan seseorang. Tanpa landasan yang jelas, tujuan pendidikan akan sulit untuk tercapai.<sup>6</sup>

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang berarti harfiah, berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Kata media merupakan jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Bahwasanya media merupakan wahana penyalur pesan informasi belajar. Media adalah sarana penyambung untuk sampai kepada audients. Media dibagi menjadi 3 yakni media audio, media visual, dan media cetak.

---

<sup>6</sup> Muhammad Hasan, dkk., *Landasan Pendidikan*, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), 1-5.

Menggunakan media dalam pembelajaran dipandang akan lebih mudah siswa memahami materi yang akan dipelajari sehingga efektif dan efisien pembelajaran itu. Jika kita menyimak ayat alquran yang berkaitan media belajar salah satunya adalah alam, sebagaimana firman Allah QS. Al-Anbiya' (21) : 30-31.

أَوَلَمْ يَرِ الَّذِينَ كَفَرُوا أَنَّ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضَ كَانَتَا رَتْقًا فَفَتَقْنَاهُمَا وَجَعَلْنَا  
 مِنَ الْمَاءِ كُلَّ شَيْءٍ حَيٍّ أَفَلَا يُؤْمِنُونَ (٣٠) وَجَعَلْنَا فِي الْأَرْضِ رَوَاسِيَ  
 أَنْ تَمِيدَ بِهِمْ وَجَعَلْنَا فِيهَا فِجَاجًا سُبُلًا لَعَلَّهُمْ يَهْتَدُونَ (٣١)

Artinya:

*Dan apakah orang-orang yang kafir tidak mengetahui bahwasanya langit dan bumi itu keduanya dahulu adalah suatu yang padu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya. Dan dari air Kami jadikan segala sesuatu yang hidup. Maka mengapakah mereka tiada juga beriman? Dan telah Kami jadikan di bumi ini gunung-gunung yang kokoh supaya bumi itu (tidak) guncang bersama mereka, dan telah Kami jadikan (pula) di bumi itu jalan-jalan yang luas, agar mereka mendapat petunjuk.*

Dalam pembelajaran menggunakan media sudah barang tentu merupakan hal yang sangat penting sekali dalam memberikan sebuah penjelasan atau pengetahuan kepada peserta didik, dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah dengan demikian media adalah sarana atau penunjang kegiatan belajar mengajar yang dirancang manusia untuk kemudahan. Hal sesuai dengan isi surat al-Zumar (39) : 9, yang berbunyi:

أَمَّنْ هُوَ قَابِئُ آتَاءِ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ  
 وَيَرْجُو رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ  
 لَا يَعْلَمُونَ ۗ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ

Artinya:

*(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapakan rahmat Tuhannya? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak men getahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran.<sup>7</sup>*

Matematika menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan idea, proses, dan penalaran. Matematika terfokus pada pemikiran (penalaran) yang berarti, matematika terbentuk dari hasil penalaran manusia. Penalaran yang diamsudkan dapat berupa langkah awal dari suatu proses terbentuknya konsep matematika atau dapat juga sebagai langkah akhir. Sedangkan berdasarkan etimologi perkataan matematika berarti “ ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar”.

Matematika yang disampaikan kepada peserta didik pada jenjang mulai sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas disebut dengan matematika sekolah. Matematika sekolah bukan sepenuhnya sama dengan matematika sebagai ilmu. Dikatakan tidak sepenuhnya sama karena memiliki perbedaan yaitu, 1). Penyajian Matematika, 2). Pola pikir matematika, 3). Keterbatasan semesta, 4). Tingkat Keabstrakan.<sup>8</sup>

Peneliti melakukan Pra Penelitian di Sekolah Dasar Negeri 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang pada kamis, 20 Januari 2022. Pada hari kamis peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas III A, B, C

---

<sup>7</sup> Ahmad Wakka, “Petunjuk Al-Qur’an Tentang Belajar dan Pembelajaran (Pembelajaran Materi, Metode, Media dan Teknologi Pembelajaran)”. Education and Learning Journal. Vol. 1 No. 1, (2020), 88-89.

<sup>8</sup> Melisa, *Siapa Bilang Mengajar Matematika Sulit*, (Bogor: Guepedia, 2020), 22-33.



dan D. Pertanyaan wawancara yang diberikan peneliti kepada guru kelas III A, B, C dan D berisikan tentang bagaimana cara guru menangani karakteristik siswa yang berbeda-beda dan cara guru dalam mengelola kelas. Serta apa saja yang dipersiapkan guru sebelum mengajar.

Pada hari jum'at, 21 Januari 2022 guru kelas III A dan guru kelas III B menjelaskan materi bangun datar. Guru kelas III A memberikan materi dengan menulis penjelasan macam-macam dan sifat bangun datar dipapan tulis dan kemudian menjelaskannya kepada peserta didik benda-benda yang bentuknya bangun datar. Guru kelas III B memberika penjelasan materi dipapan tulis, dan menggunakan kertas untuk membantu menjelaskan kepada siswa dengan melipat kertas menjadi bentuk-bentuk bangun datar. Guru kelas III C menuliskan penjelasan materi dipapan tulis dan kemudia menjelakan kepada peserta didik benda-benda yang berbentuk seberti bangun datar. Guru kelas III D memberikan penjelasan dan contoh bentuk bangun datar dipapan tulis kemudia guru menjelaskan kembali kepada peserta didik bentuk-bentuk bangun datar. Guru memberikan tes berbentuk pilihan ganda dengan jumlah 10 soal kepada peserta didik setelah pembelajaran untuk evaluasi pembelajaran.

Tabel 1.1  
Data hasil Tes Matematika Kelas III

Data	Kelas III A	Kelas III B	Kelas III C	Kelas III D
Jumlah Siswa	27	32	30	30
KKM	60	60	60	60
Kelompok Besar $\geq 60$	20	20	26	27
Kelompok Kecil $< 60$	2	5	1	1
Kelompok Tidak Hadir	5	7	3	2

Data	Kelas III A	Kelas III B	Kelas III C	Kelas III D
Persentase Kelompok Besar	74,1%	62,5%	86,7%	90%
Persentase Kelompok Kecil	7,4%	15,6%	3,3%	3,3%
Persentase Kelompok Tidak Hadir	18,5%	21,9%	10%	6,7%
Rata-Rata	62,96	52,50	70,00	72,67

Sumber data: Data diperoleh dari ulangan harian hasil belajar kelas III (2022)

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hasil tes pembelajaran matematika yang diberikan kepada peserta didik masih ada peserta didik yang berada di kelompok kecil. Kelas III A dengan jumlah 27 peserta didik terdapat 7,4% yang berada dibawah nilai kkm, dikelas III B dengan 32 peserta didik terdapat 15,6%, dikelas III C dengan 30 peserta didik terdapat 3,3% dan dikelas III D dengan 30 peserta didik terdapat 3,3%. Ketuntasan kriteria minimum (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 60. Untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar matematika perlu adanya upaya untuk meningkatkan minat peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Salah satu upaya peneliti untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan yaitu media Roda Berputar. Media Roda Berputar dipilih karena media ini dapat membantu guru atau pengajar dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara belajar sambil bermain.<sup>9</sup> Media ini memiliki konsep belajar sambil bermain, sehingga dapat menarik perhatian,

---

<sup>9</sup> Hafidz Trikora, dkk., Op. Cit. 3.

menumbuhkan minat dan motivasi belajar serta dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.<sup>10</sup>

Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang”.

### **C. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di paparkan dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas III masih kurang optimal pada pembelajaran matematika.
2. Siswa masih kurang menguasai pembelajaran matematika.
3. Siswa kurang memperhatikan penjelasan materi dari guru.
4. Guru belum berhasil meningkatkan media pembelajaran yang membuat siswa aktif.

### **D. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian ini dapat dilaksanakan lebih fokus dan mendalam oleh karena itu peneliti membatasi permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Hasil belajar dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar pembelajaran matematika kelas III.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah media roda berputar.

---

<sup>10</sup> Clara Angelina, dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar untuk Materi Trigonometri”. *Journal Of Instructional Development Research*. Vol. 2 No. 2, 2021, 83.

### **E. Rumusan Masalah**

Sehubungan latar belakang masalah dan batasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, dapatlah dirumuskan permasalahan yang akan diteliti dan menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu “Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang?”.

### **F. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan “Untuk Mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang”.

### **G. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini yaitu diharapkan ada manfaatnya baik yang bersifat teoritis maupun secara praktis.

#### **1. Manfaat Secara Teoritis**

Mendapatkan pengalaman baru tentang Pengaruh Penerapan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.

#### **2. Manfaat Secara Praktis**

##### **a. Manfaat Bagi Siswa**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik khususnya pada pembelajaran matematika, serta menumbuhkan sikap kritis, imajinatif dan kreatif peserta didik.

b. Manfaat Bagi Guru

Dapat membantu guru menemukan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik perhatian peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

c. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran matematika sehingga pihak sekolah dapat menyediakan media pembelajaran. serta penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi sekolah dalam melaksanakan proses belajar mengajar dikelas sehingga tujuan kurikulum tercapai sebagaimana yang diharapkan.

d. Manfaat Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambahkan pengetahuan dan pengalaman sebagai calon guru mengenai penggunaan metode dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses pembelajaran.

e. Manfaat Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi dasar bagi peneliti selanjutnya dalam memahami media pembelajaran pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III.

## H. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus Solichah, Akhwani, Sri Hartatik, dan Syamsul Ghuftron, dengan judul "Meta-analisi Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan pembelajaran dengan media roda putar sangat berpengaruh digunakan pada siswa sekolah dasar. Hal tersebut terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat hasil nilai

rata-rata sebelum menggunakan media roda putar (pretest 47,81) dan setelah menggunakan media roda putar (posttest 65,45).<sup>11</sup> Persamaan pada penelitian Mar'atus,dkk adalah sama-sama mencari tahu pengaruh penggunaan media roda berputar untuk pembelajaran matematika. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan media ini untuk mencari tahu tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran matematika sedangkan dipenelitian Mar'atus, dkk menggunakan media roda berputar untuk mencari tahu hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Apdoludin, Reni Guswita, dan Berlian Tina Orlanda, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar di Kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo”. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media roda berputar dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo Kecamatan Rimbo Tengah Kabupaten Bungo. Hal ini terlihat dari, lembar observasi guru pada siklus I penilaian guru pada pertemuan I 55,20% dan pada pertemuan II 59,37% sedangkan siklus II pada pertemuan I jumlah 68,75% pada pertemuan II 92,70%. Lembar observasi siswa pada siklus I penilaian siswa pada pertemuan I 50% dan pada pertemuan II 55,55% sedangkan siklus II pada pertemuan I jumlah 77,78% pada pertemuan II 88,89%.<sup>12</sup> Persamaan pada penelitian Apdoludin,dkk adalah menggunakan media roda berputar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan media roda berputar untuk mencari tahu pengaruh media ini terhadap pemahaman siswa pembelajaran matematika di kelas III sedangkan

---

<sup>11</sup> Mar'atus Solichah, dkk., “*Meta-analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*”. Wahana Sekolah Dasar. Vol. 28 No. 2, (2020), 58.

<sup>12</sup> Apdoludin, Reni Guswita, dan Berlian Tina Orlanda, “*Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar di Kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo*”. JIPTI. Vol. 03 No. 01, (2022), 24.

dipenelitian Apdoludin,dkk menggunakan media roda berputar untuk membantu peningkatan hasil belajar IPS di kelas IV.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Serli Indah Oktaviana Putri dan Siti Masitoh, dengan judul “Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak Dengan Spektrum Autis”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar berpengaruh terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan spektrum autis. Hal tersebut terbukti saat dianalisis menggunakan rumus nilai rata-rata (Mean) menunjukkan bahwa hasil intervensi memperoleh nilai rata-rata 51,04 dan setelah diberikan intervensi memperoleh nilai rata-rata 70,83. Suatu kenyataan bahwa  $70,83 \geq 51,04$ . Hal tersebut menunjukan bahwa nilai post-test lebih besar dari intervensi. Sedangkan saat dianalisis data menggunakan rumus wilcoxon match pair test menunjukkan bahwa nilai Z hitung ( $Z_h$ ) = 2,20 lebih besar dari pada Z tabel ( $Z_t$ ) = 1,96 dengan  $\alpha = 5\%$ . Jadi nilai post-test yang diperoleh dari yaitu  $70,83 \geq 51,04$ . Dari 2 rumus yang digunakan menunjukkan hasil yang sama, sehingga berdasarkan hasil tersebut terbukti.<sup>13</sup> Persamaan pada penelitian Serli Indah Oktaviana Putri dan Siti Masitoh adalah penggunaan media roda berputar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan media roda berputar ini untuk mencari pengaruh media terhadap pemahaman siswa pada pembelajaran matematika kelas III sedangkan pada penelitian Serli Indah Oktaviana Putri dan Siti Masitoh menggunakan media roda putar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan spektrum autis.

---

<sup>13</sup> Serli Indah Oktaviana Putri dan Siti Masitoh, “Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak dengan Spektrum Autis”. Jurnal Pendidikan Khusus. Vol. 15 No. 01, (2020), 10.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Eduard Kdise, Samuel Urath, Cartes Asbit Rangotwat, dan Mesak Ratuanika, dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Kreatif Roda Materi Segiempat di Kelas VII SMP Kristen Batuputih”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi segi empat meningkat ketika diterapkan model pembelajaran STAD dengan menggunakan media kreatif roda. Hal ini terlihat dari nilai akhir yang menunjukkan bahwa dari 17 siswa, 5 siswa berada pada kelompok “sangat baik” dengan persentase 41,17%, 5 siswa pada kategori “gagal” dengan 41,17% dan 5 siswa berada pada kategori “kurang” dengan persentase 29,41 tidak ada siswa berada dalam kategori “gagal” yang memiliki persentase 0% akibatnya, skor akhir rata-rata 100% memenuhi syarat sebagai lengkap.<sup>14</sup> Persamaan dalam penelitian Eduard Kdise,dkk adalah menggunakan media roda berputar pada pembelajaran matematik. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan media roda berputar untuk mencari tahu pengaruh media roda berputar terhadap pemahaman siswa pembelajaran matematika di kelas III sedangkan dalam penelitian Eduard Kdise,dkk menggunakan media roda berputar untuk peningkatan hasil belajar siswa pada materi segiempat di kelas VII.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Avita Putri Rustanti, Hadi Mulyono, dan Joko Daryanto, dengan judul “Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Teams Games Tournament Berbasis Media Rotar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian kelas yang dilaksanakan dua siklus, dapat disimpulkan bahwa secara kualitatif, model Teams Games Tournament berbasis media rotar meningkatkan aktivitas

---

<sup>14</sup> Eduard Kdise, dkk., “Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Kreatif Roda pada Materi Segiempat di Kelas VII SMP Kristen Batuputih”. Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi). Vol. 02 No. 12, (2021), 2025.



siswa dalam pembelajaran. hal tersebut terlihat pada keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang meningkat pada setiap siklusnya. Selain itu, penerapan model Teams Games Tournament berbasis media rotar dapat meningkatkan kinerja guru pada setiap siklusnya. Secara kuantitatif, penerapan model Teams Games Tournament berbasis media rotar dapat meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa pada siswa kelas V SDN Karanganyar tahun ajaran 2016/2017. Ketercapaian persentase ketutasan klasikal nilai keterampilan menulis aksara jawa pada uji pratindakan yaitu 17% dengan rata 61,9, meningkat pada siklus I menjadi 80,9% dengan nilai rata-rata 77,8 dan pada siklus II menjadi 90,5% dengan nilai rata-rata 83.<sup>15</sup> Persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan media roda berputar. Perbedaan dalam penelitian ini adalah peneliti menggunakan media roda berputar untuk mencari tahu pengaruh media roda berputar terhadap pemahaman siswa pembelajaran matematika pada siswa kelas III sedangkan pada penelitian Avita Putri Rustanti,dkk menggunakan media roda berputar untuk membantu Model Teams Games Tournament dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara jawa pada siswa kelas V.

## **I. Sistematika Penulisan**

Penulis dalam penyusunan penelitian ini mengikuti sistematika penulisan yang berlaku sesuai dengan Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa Program Sarjana. Secara umum sistematika penulisan dibagi kedalam beberapa bab yaitu sebagai berikut:

**BAB I** : Pendahuluan mencakup: penegasan judul, latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan

---

<sup>15</sup> Avita Putri Rustanti, Hadi Mulyono, dan Joko Daryanto, “*Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Teams Games Tournament Berbasis Media Rotar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. Jurnal Didaktika Dwija Indira. Vol. 05 No. 08, (2017).

masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika penulisan.

**BAB II** : Mencakup: landasan teori yang digunakan, dan pengajuan hipotesis.

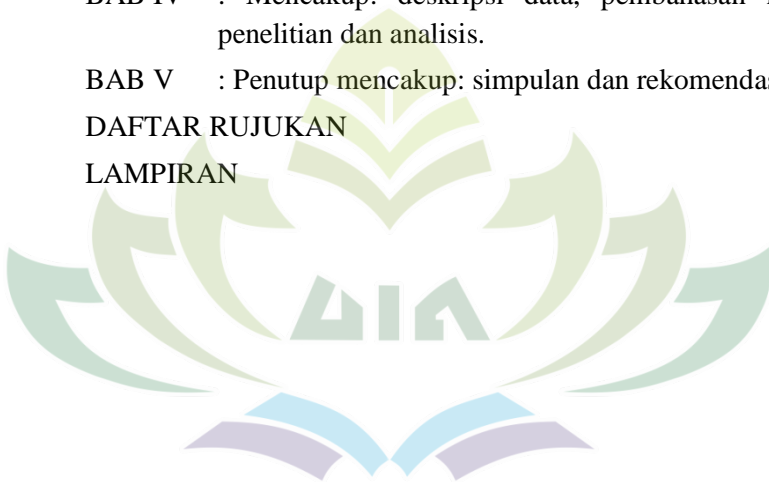
**BAB III** : Metode penelitian mencakup: waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrumen penelitian, uji validitas dan uji reliabilitas, uji prasarat analisis, uji hipotesis.

**BAB IV** : Mencakup: deskripsi data, pembahasan hasil penelitian dan analisis.

**BAB V** : Penutup mencakup: simpulan dan rekomendasi.

**DAFTAR RUJUKAN**

**LAMPIRAN**



## BAB II

### LANDASAN TEORI DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

#### A. Teori Yang Digunakan

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, perantara atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arap media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara pengertian khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak mutlak harus diadakan oleh pengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran. media pembelajaran meliputi segala sesuatu yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi, daya pikir dan pemahaman anak terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas atau mempertahankan kefokusannya siswa terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung. Dengan menggunakan media pembelajaran, pemahaman siswa sangat baik. Sebaliknya, tanpa menggunakan media dapat mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi

yang disampaikan kurang baik dan siswa tidak fokus dalam memperhatikan pelajaran.<sup>1</sup>

Para ahli dan lembaga diantaranya berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming merupakan penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan canggih, dapat disebut media.<sup>2</sup>

Menurut Wibawanto mengemukakan bahwa, media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dan menurut Hamka, bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

---

<sup>1</sup> Nurul Hidayah dan Diah Rizki Nur Khalifah, *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019), 71-72.

<sup>2</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan di Sekolah dan Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2020), 5.

Menurut Tafonao berpendapat bahwa, peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Sedangkan I Nyoman Sudana Degeng menyatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan guru atau pendidik dalam membuat media pembelajaran yaitu, tujuan instruksional, keefektifan, siswa, ketersediaan, biaya pengadaan, dan kualitas teknik.<sup>3</sup>

Dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan diatas, media pembelajaran adalah sarana perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih jelas, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan daya pikir serta pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan. Masih banya guru tidak menggunakan media pembelajaran dalam proses pengajaran bukan karena mereka tidak paham tentang media pembelajaran. Para guru beralasan banyak faktor yang membuat mereka tidak menggunakan media salah satunya karena tidak adanya sarana dan prasarana yang disediakan oleh pihak sekolah yang membuat guru tidak membuat media pembelajaran.

#### **b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Kemp dan Smellie membagi media pembelajaran kedalam delapan bagian, yakni (a). Media cetak, (b). OHP, (c). Perekaman audiotape, (d). Slide dan film, (e). Penyajian dengan multi gambar, (f). Rekaman, (g). videotape dan videodisc, (h). Media interaktif. Sedangkan menurut Heinich, Molenda, Russell, dan

---

<sup>3</sup> Septy Nurfadhillah dan 4A Pendidik Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang Tahun 2021, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*, (Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021), 12-14.

Smaldino membagi media pembelajaran menjadi 8 jenis, yaitu (a). Bahan cetak, (b). Visual, (c). Audio, (d). Video, (e). Komputer, (f). Multimedia, (g). Internet dan intranet.

Dapat disimpulkan dari pendapat diatas, jenis media pembelajaran dibagi kedalam beberapa bagian, serti (a). Media cetak, (b). Media pameran, (c). Audio, (d). Visual, (e). Multimedia, (f). Komputer dan jaringan.<sup>4</sup>

Hal ini menjelaskan bahwa klasifikasi media dengan pemanfaatan indra, seluruh alat indra yang dimiliki merupakan karunia yang patut disukuri, berdasarkan firman Allah dalam Surat An-nahl ayat 78:

وَاللّٰهُ اَخْرَجَكُمْ مِّنْ بُطُوْنِ اُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُوْنَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ  
السَّمْعَ وَالْاَبْصَارَ وَالْاَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُوْنَ

Artinya: “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur”. (Q.S. An-Nahl (16): 78)<sup>5</sup>

### c. Karakteristik Media Pembelajaran

Media memiliki tiga kareakteristik yang diliat dari perspektif teknologi, sistem simbol,dan kemampuan prosising:

- 1) Karakteristik teknologi merupakan yang paling jelas menunjukkan fungsi media, dimana aspek mekanik dan elektroniknya mudah untuk mengelasifikasi media seperti radio, buku,

<sup>4</sup> Abdul Wahab, *Media Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 7-8.

<sup>5</sup> Ali Muhsin, “Potensi Pembelajaran Fisik dan Psikis dalam Al-Qur’an Surat An-nahl : 78 (Kajian Tafsir Pendidikan Islam)”. Prosiding Seminas. Vol. 1 No. 2, (2012).

televisi, internet, surat kabar dan sebagainya. Aspek teknologi memberikan kecerdasan (aspek kognitif) manusia.

- 2) Sistem simbol dapat menggambarkan hubungan antara sistem simbol media dengan representasi mental. Sistem simbol merupakan model tampilan atau rangkaian elemen yang saling berhubungan dalam setiap sistem kalimat serta digunakan dengan cara yang dapat ditentukan dalam hubungannya dengan bidang yang dirujuk.
- 3) Media dapat juga digambarkan dengan kemampuan prosesing untuk memfasilitasi peserta didik melaksanakan aktivitas secara evektif dan efisien.<sup>6</sup>

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran tidak hanya dirasakan oleh para peserta didik saja tetapi juga dirasakan oleh pengajar yang merasa di permudah dalam mejelaskan materi yang disampaikan dan dapat menyampaikan materi secara detail kepada para peserta didik.

Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran:

- 1) Dengan menggunakan media pembelajaran materi yang disampaikan dapat menarik perhatian peserta didik serta dapat menumbuhkan motivasi belajar para peserta didik.
- 2) Penguasaan materi jadi lebih baik karena memungkinkan bahan pengajaran disampaikan dengan berbagai media yang dapat diakses secara berulang-ulang oleh pelajar.

---

<sup>6</sup> Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 55-56.

- 3) Metode pembelajaran lebih bervariasi dan tidak hanya menggunakan kata-kata verbal saja.
- 4) Peserta didik lebih aktif, dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik lebih aktif dan dapat berinteraksi dengan media pembelajaran yang digunakan.<sup>7</sup>

#### Manfaat media pembelajaran guru dan siswa

##### 1) Aspek penyampaian materi

Bagi guru memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Bagi siswa memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

##### 2) Aspek konsep

Bagi guru materi yang bersifat abstrak menjadi konkret. Bagi siswa konsep materi mudah dipahami konkrit medianya konkrit pemahamannya.

##### 3) Aspek waktu

Bagi guru lebih efektif dan efisien, menggulang materi hanya seperlunya saja. Bagi siswa memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.

##### 4) Aspek minat

Bagi guru mendorong minat belajar dan mengajar guru. Bagi siswa membangkitkan minat belajar siswa.

##### 5) Aspek situasi belajar

Bagi guru interaktif. Bagi siswa multi-aktif.

---

<sup>7</sup> Andrew Fernando Pakpahan, dkk., *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 10.



## 6) Aspek hasil belajar

Bagi guru kualitas hasil mengajar lebih baik. Bagi siswa lebih mendalam dan utuh.<sup>8</sup>

**e. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajarani beraneka ragam. Secara definisi, fungsi-fungsi tersebut kadang berbeda, semua tergantung siapa ahli yang menjabarkan.

Berikut adalah fungsi media pembelajaran:

- 1) Fungsi Atensi adalah fungsi yang menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi dan dapat memusatkan perhatiannya terhadap materi yang disampaikan.
- 2) Fungsi Afektif adalah fungsi yang memberikan kenyamanan kepada peserta didik saat peserta didik belajar atau membaca.
- 3) Fungsi Kognitif merupakan fungsi yang membantu peserta didik dalam memudahkan memahami dan mengingat informasi.
- 4) Fungsi Kompensatoris merupakan fungsi yang mengakomodasi atau membantu peserta didik yang lemah dan lambat dalam menerima pelajaran yang disajikan secara verbal maupun teks.

Fungsi media pembelajaran secara umum

- 1) Menarik perhatian siswa; Dengan menggunakan media pelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik, suasana kelas akan lebih fres dan siswa dapat lebih berkonsentrasi. Terlebih lagi jika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik atau menarik bagi peserta didik.

---

<sup>8</sup> Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018),

- 2) Memperjelas penyampaian pesan; Dengan menggunakan media pembelajaran, seperti video, gambar atau kerangka manusia tiruan. Peserta didik akan lebih mudah dalam memahami apa materi yang disampaikan oleh guru di kelas.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang; Dengan menggunakan media pembelajaran gambar, peserta didik akan mudah paham apa yang dijelaskan oleh guru walaupun peserta didik belum melihat objeknya secara langsung.
- 4) Menghindari kesalahan tafsir; Dengan menggunakan media pembelajaran tafsir menjadikan sebuah teori sama dan tidak ada kesalahan dalam pemahaman informasi.
- 5) Mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar peserta didik; Dengan melakukan perpaduan media pembelajaran ke dalam bentuk audio, audio video, gambar atau tulisan. Dapat membantu peserta didik yang lemah untuk dengan mudah dalam memahami pelajaran secara lisan.
- 6) Untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif; Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan proses belajar mengajar di kelas dapat sukses sesuai dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik di kelas.<sup>9</sup>

Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.

---

<sup>9</sup> Ramen A Purba, dkk., *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menuli, 2021), 72-73.

- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditor dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.<sup>10</sup>

## 2. Media Roda Berputar

### a. Pengertian Media Roda Berputar

Roda merupakan sebuah obyek benda yang berbentuk bundar, sedangkan berputar adalah gerakan berputar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Dapat disimpulkan bahwa roda berputar merupakan obyek benda yang berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Media pembelajaran roda berputar dibuat untuk membantu guru atau pengajar dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan cara belajar sambil bermain.<sup>11</sup>

Wahyuni menyatakan bahwa media roda keberuntungan adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat kartu soal. Sedangkan menurut rahman, dkk mengemukakan bahwa roda keberuntungan merupakan teknik pembelajaran yang dalam penggunaannya melibatkan seluruh siswa sehingga dapat membuat lebih aktif, interaktif, proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

---

<sup>10</sup> Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017), 10-11.

<sup>11</sup> Hafidz Trikora, dkk., *Op. Cit.* 3-4.

Menurut Khairunisa roda putar adalah objek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Sedangkan menurut Wulan dan Durinta media roda pintar adalah sesuatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media tersebut juga menampilkan beraneka gambar yang bertujuan agar dapat menarik perhatian peserta didik agar proses pembelajaran berjalan dengan aktif.

Dari pernyataan-pernyataan diatas media roda keberuntungan dan media roda putar mempunyai kesamaan yaitu menggunakan sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam media roda putar tersebut terdiri dari jarum petunjuk arah dan dikelilingi dengan beberapa gambar, isi dari gambar itu. Media roda berputar ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

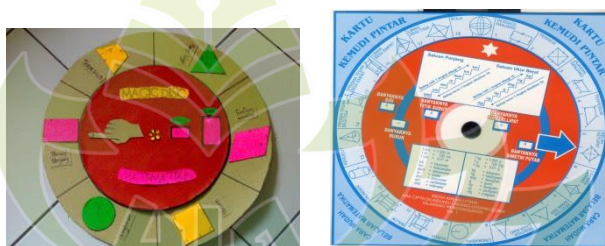
Berdasarkan uraian diatas, media roda putar adalah media permainan berupa roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang didalamnya terdapat pertanyaan-pertanyaan. Dalam penggunaannya, media ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, membuat siswa lebih aktif, interaktif, pemahaman, serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan dan optimal.<sup>12</sup>

Dapat disimpulkan dari beberapa penjelasan diatas, bahwa media roda berputar merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru dalam proses pengajaran

---

<sup>12</sup> Rahmawati Matondang, dkk., *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*, (Batu: Literasi Nusantara, 2021), 67-68.

yang berbentuk bundar bisa bergerak dan dapat berputar sesuai pada porosnya sehingga dapat berhenti pada salah satu bagian. Roda berputar dapat menyajikan informasi mengenai materi yang akan disampaikan dengan baik. Roda berputar merupakan media pembelajaran yang sangat dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman, motivasi dan daya pikir siswa. Media roda berputar juga dapat membantu guru untuk dapat bisa lebih mudah berinteraksi dengan siswa karena media roda berputar memiliki konsep belajar sambil bermain. Jadi siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan guru bisa lebih dekat dengan siswanya.



Gambar 2.1  
Contoh Media Roda Berputar

### b. Kelebihan dan Kekurangan Media Roda Berputar

Kelebihan media roda berputar sebagai berikut:

- 1) Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik (animasi, gambar, suara, dan warna) sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 2) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
- 3) Fleksibel dan luwes, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.

- 4) Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.
- 5) Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Kekurangan pada media roda berputar ini, yaitu:

- 1) Membutuhkan waktu yang lama saat memainkannya.
- 2) Memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu, serta membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai.<sup>13</sup>

### c. Penggunaan Media Pembelajaran Roda Berputar (Rotar)

Cara penggunaan media ini adalah sebagai berikut:

- 1) Putar lingkarannya (roda).
- 2) Tunggu sampai lingkarannya (roda) berhenti dan arah panah menunjuk di angka berapa.
- 3) Setelah berhenti dan mendapati sebuah angka, kemudian ambil kertas sesuai dengan angka yang didapat.
- 4) Buka kertas dan kerjakan sesuai perintah yang ada dikertas.<sup>14</sup>

Cara menggunakan media roda putar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan materi pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- 2) Peserta diberikan kelompok, masing-masing kelompok berisi 5 orang.
- 3) Setelah itu guru mengecek pemahaman siswa dengan cara berikut:

---

<sup>13</sup> Rahmawati Matondang, dkk., Op. Cit. 69.

<sup>14</sup> Tim Mahasiswa PAI (STAINU TEMANGGUNG), *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), 72.

- a) Salah satu perwakilan tim maju kedepan, diberikan kesempatan memutar roda.
- b) Putar roda dengan cepat lalu tunggu hingga berhenti.
- c) Setelah berhenti panah akan menunjukan pada satu bagian yang terdapat pada warna tersebut.
- d) Lalu siswa mengambil kertas warna yang ada didalam kotak sesuai yang di tunjukan pada panah tersebut.
- e) Setelah itu siswa berkerja sama menjawab soal yang didapatkan dalam kertas yang diambilnya.
- f) Ketika anak sudah menjawab, cek bersama-sama dengan siswa.
- g) Jika kelompok mendapatkan point yang tinggi maka diberikan hadiah.<sup>15</sup>

Dapat disimpulka dari beberapa penjelasan diatas, cara menggunakan media roda putar adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan.
- 2) Guru meminta siswa memutar media roda Berputar.
- 3) Minta siswa memutar dengan cepat lalu tunggu hingga berhenti.
- 4) Setelah berhenti panah akan menunjukan pada satu bagian.
- 5) Setelah itu guru akan menejelaskan materi yang ada pada bagian yang ditunjukan panag.
- 6) Setelah menjelaskan sebelum melanjutkan memutar lagi, guru meminta siswa menyebutkan

---

<sup>15</sup> Apdoludin, Reni Guswita, Berlian Tina Orlanda, Op. Cit. 21.

contoh benda yang sesuai dengan yang dijelaskan oleh guru.

- 7) Kemudian guru meminta siswa memutar lagi, jika panah berhenti ditempat yang sama dengan yang telah dijelaskan guru meminta siswa untuk menjelaskan kembali yg sudah dijelaskan guru tadi.

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dipahami dari dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi didalam diri seseorang setelah berakhirnya melakukan proses belajar. Jadi hasil belajar adalah suatu perubahan prilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecekapan-kecekapan potensi atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan hasil belajara oleh seseorang dapat dilihat dari prilakunya, baik prilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berfikir maupun keterampilan motorik. Hampir sebagian besar dari kegiatan atau prilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Disekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Chatarina Novianti, Berty Sadipun, dan Jahn M Balan, “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. SPEJ (Science and Phsics Education Journal). Vol. 3 No. 2, (2020), 60.



Hasil secara etimologi adalah sesuatu yang didapatkan oleh usaha. Sehingga “hasil belajar adalah sesuatu yang dihasilkan oleh siswa dari proses belajar”. Hasil belajar dalam hal ini berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Hasil belajar merupakan suatu sistem yang kompleks dan dapat dilihat melalui dua aspek, yaitu aspek produk dan aspek proses. Nana Sudjana berpendapat hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pembelajaran. Sedangkan UNESCO mengemukakan bahwa hasil belajar akan dicapai terdiri atas empat pilar, diantaranya: (1) belajar mengetahui; (2) belajar melakukan sesuatu; (3) belajar menjadi sesuatu; (4) belajar hidup bersama. Hasil belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif.<sup>17</sup>

Hasil belajar merupakan hal yang berhubungan dengan kegiatan belajar karena kegiatan belajar merupakan proses. Hasil belajar terdiri dari segenap ranah psikologis. Hal itu terjadi sebagai akibat atau dampak dari pengalaman dan proses belajar siswa dalam ruang kelas disekolah. Adapun menurut Nasution hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah menerima pengalaman pembelajaran. sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik mencakup ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran karena akan memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya

---

<sup>17</sup> Yulia Pramusinta dan Silviana Nur Faizah, *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*, (Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022), 5-6.

melalui proses kegiatan belajar mengajar selanjutnya.<sup>18</sup>

Hasil belajar merupakan salah satu tolah ukur yang menjadi acuan dalam memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam proses pembelajaran. hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek, pengetahuan, pengertian, kebiasaan, apresiasi, keterampilan, hubungan sosial, jasmani, emosional, budi pekerti, etis dan sikap. Suprijono berpendapat hasil belajar adalah polapola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Sedangkan Kurniawan berpendapat hasil belajar adalah kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu yang dipelajari. Berdasarkan penjelasan diatas, hasil belajar peserta didik dapat diartikan adanya perubahan yang terjadi pada peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran.<sup>19</sup>

Dapat disimpulkan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. hasil belajar juga menjadi salah satu tolak ukur dalam proses pembelajaran karena dapat memberikan sebuah informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dan menjadi acuan untuk memperbaiki kinerja seorang pendidik dalam proses pembelajaran.

## **b. Tujuan Hasil Belajar**

- 1) Untuk dapat mengetahui tentang keberhasilan proses pendidikan dan juga pengajaran di sekolah yaitu seberapa jauhkah keefektifannya di dalam mengubah suatu tingkah laku pada siswa ke arah tujuan pendidikan yang sedang diharapkan.

---

<sup>18</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, “*Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa*”. Prosiding Sesiomadika. Vol. 2 No. 1c, (2020), 660.

<sup>19</sup> Abduloh, dkk., *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022), 203-204.

- 2) Untuk menentukan sebuah tinfak lanjut dari hasil penilaian yaitu melakukan suatu perbaikan dan juga penyempurnaan didalam suatu hal program pendidikan dan program pengajaran serta pada sistem pelaksanaannya.
- 3) Untuk dapat memberikan sebuah pertanggungjawaban atau “accountability” dari suatu pihak sekolah kepada para pihak-pihak yang memiliki sebuah kepentingan.<sup>20</sup>

### c. Macam-Macam Hasil Belajar

#### 1) Kognitif

Hasil belajar kognitif mengacu pada hasil belajar yang berkenaan dengan pengembangan kemampuan otak dan penalaran siswa. Menurut Bloom, domain kognitif ini memiliki enam tingkatan yaitu ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

#### 2) Analisis (analysis)

Hasil belajar analisis adalah kemampuan untuk memecahkan, menguraikan suatu integritas atau kesatuan yang utuh menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Hasil belajar analisis ditunjukkan dengan kemampuan menjabarkan atau menguraikan atau merinci suatu bahan atau keadaan ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil, unsur-unsur atau komponen-komponen sehingga terlihat jelas hubungan antara komponen yang satu dengan yang lain. Pada hasil belajar analisis terdapat tiga tingkatan yaitu, analisi elemen, analisis hubungan, dan analisis prinsip-prinsip yang terorganisasi.

---

<sup>20</sup> Herneta Fatirani, *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*, (Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), 40.

### 3) Sintesis (synthesis)

Hasil belajar sintesis adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan untuk menyatukan beberapa jenis informasi yang terpisah-pisah menjadi satu bentuk komunikasi yang baru dan lebih jelas dari sebelumnya. Hasil belajar sintesis juga dikelompokkan kedalam dua tingkatan yaitu, kemampuan melahirkan suatu komunikasi yang baik, dan kemampuan membuat rancangan.

### 4) Penilaian (evaluation)

Hasil belajar evaluasi adalah hasil belajar yang menunjukkan kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pertimbangan yang dimiliki atau kriteria yang digunakan. Ditinjau dari sudut siswa, ada dua sumber kriteria yang dapat digunakan, yaitu kriteria yang dikembangkan sendiri oleh siswa dan kriteria yang diberikan oleh guru. Sedangkan evaluasi dengan pertimbangan kriteria dari luar berkenaan dengan kriteria yang dapat diterima secara universal. Dalam mencapai kemampuan ini siswa harus mempertimbangkan langkah yang diambil berdasarkan ketepatan waktu, ketepatan waktu, dampaknya.

### 5) Afektif

Hasil belajar afektif mengacu kepada sikap dan nilai yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti pembelajaran. Bloom, dkk. mengemukakan lima tingkatan hasil belajar afektif yaitu, menerima, menanggapi, menghargai, mengatur diri, dan menjadikan pola hidup.

### 6) Psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik mengacu pada kemampuan bertindak. Hasil belajar

psikomotorik terdiri atas lima tingkatan yaitu, persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, bertindak secara mekanis, dan gerakan kompleks.<sup>21</sup>

#### **d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam diri seseorang dan dari luar dirinya. Faktor-faktor tersebut yaitu:

- 1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)
  - b) Kesehatan; kesehatan sangat berpengaruh besar terhadap kemampuan belajar seseorang.
  - c) Intelegensi; yang memiliki intelegensi baik (IQ tinggi) pada umumnya akan mudah belajar dan hasilnya pun cenderung akan baik.
  - d) Bakat; yaitu kemampuan individu dan merupakan karunia sejak lahir.
  - e) Minat dan motivasi; merupakan dua aspek psikis yang memiliki pengaruh besar terhadap prestasi belajar.
  - f) Cara belajar; belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, nantinya akan berakibat pada hasil yang kurang memuaskan.
- 2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)
  - a) Keluarga; faktor keluarga memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan anak dalam belajar.
  - b) Sekolah; seperti kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan, fasilitas/perlengkapan disekolah, keadaan ruangan, jumlah murid, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya.

---

<sup>21</sup> Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, dan Sukatin, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2022), 14-20.

- c) Masyarakat; keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang yang berpendidikan dan bermoral baik, akan mendorong anak lebih giat belajar dan prestasi pun menjadi meningkat.
- d) Lingkungan sekitar; jika lingkungan rapat, kadaan bising dan ramai maka proses belajar pun akan terganggu.<sup>22</sup>

#### e. Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S.Bloom dengan *Toxonomi of education objectives* yang membagi tujuan pendidik dalam 3 macam yaitu menurut teori yang disampaikan oleh Benjamin S.Bloom terdiri atas ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

Adapun penjelasan terkait indikator hasil belajar yaitu:

##### 1) Ranah Kogniti

Suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognisi, Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerima stimulus, penyimpana dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga paling tinggi dan kompleks yaitu evaluasi.

##### 2) Ranah Afektif

Diketahui dalam ranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai yang paling rendah hingga tertinggi. Dengan demikian yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

---

<sup>22</sup> Avita Febri Hidayana, "Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Nurul Ulum Madiun". Jurnal Paradigma. Vol. 11 No. 1, (2021), 195-196.

### 3) Ranah Psikomotorik

Hasil belajar disusun menurut urutan mulai paling rendah dan sederhana hingga paling tinggi hanya dapat tercapai ketika siswa menguasai hasil belajar yang lebih rendah.<sup>23</sup>

#### f. Indikator Hasil Belajar Siswa

Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu:

- 1) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- 2) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Adapun mengenai tingkat keberhasilan dari hasil belajar itu sendiri. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain membagi tingkat atau taraf keberhasilan belajar, yaitu:

- 1) Istimewa/maksimal yaitu apabila seluruh bahan yang diajarkan itu dapat dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Baik Sekali/optimal yaitu apabila sebagian besar (76% - 99%) bahan pelajaran yang diajarkan dapat dikuasai oleh peserta didik.

---

<sup>23</sup> Tasya Nabillah dan Agung Prasetyo Abadi, Op. Cit. 660.

- 3) Baik/minimal yaitu apabila bahan yang diajarkan hanya ( 60% - 75%) saja yang dikuasai peserta didik.
- 4) Kurang yaitu apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh peserta didik.<sup>24</sup>

#### 4. Matematika

##### a. Pengertian Matematika SD/MI

Matematika berasal dari akar kata *mathema*, yang artinya pengetahuan, *mathanein* artinya berpikir atau belajar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan matematika adalah ilmu tentang bidang hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan. Matematika merupakan tubuh pengetahuan yang dibenarkan dengan argumentasi deduktif, dimulai dari aksioma-aksioma dan definisi-definisi. Matematika selalu digunakan dalam segala segi kehidupan, semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai, merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara, meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran keruangan, memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang, mengembangkan kreativitas dan sebagai sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Menurut Adi W. Gunawan, persoalan yang menjadikan mata pelajaran matematika menjadi salah satu hantu yang menakutkan dan dianggap sulit oleh

---

<sup>24</sup> Asep Suratma, Rifa Rakhmasari, dan Dadi Apyaman, “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa”. Jurnal Analisa. Vol. 5 No.1, (2019), 44.



siswa SD/MI sebetulnya karena persoalan proses mengajar yang salah. Kesalahan proses mengajar yang salah ini berakibatkan pada matematika dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang menakutkan dan sulit bagi sebagian anak-anak. Kesalahan itu terjadi karena matematika yang merupakan pelajaran secara substansi yang materinya merupakan hal-hal yang abstrak dan diajarkan pula dengan cara abstrak. Sedangkan menurut piaget, anak-anak sedang dalam proses tahap operasi konkret. Seharusnya matematika di SD/MI diajarkan secara konkret bukan abstrak. Ada dua proses pematematikaan, yaitu pematematikaan secara horizontal dan vertikal. Pematematikaan secara horizontal yaitu pengetahuan yang dimiliki siswa mampu mengorganisasikan dan memecahkan masalah nyata di kehidupan sehari-hari. Sedangkan pematematikaan secara vertikal merupakan proses reorganisasi dalam sistem matematik sendiri. Singkatnya, pematematikaan secara horizontal berkaitan dengan dunia nyata yang berubah menjadi simbol-simbol dalam matematika, sedangkan pematematikaan secara vertikal adalah perubahan dari simbol-simbol ke simbol matematika yang lainnya.<sup>25</sup>

Dapat disimpulkan matematika adalah pengetahuan atau ilmu yang materinya bersifat konkret yang harus dimiliki oleh siswa untuk dapat membantu mengatasi atau memecahkan masalah nyata di kehidupan sehari-hari. Matematika menjadi simbol-simbol yang berkaitan dengan dunia nyata. Materi matematika yang disampaikan kepada siswa setiap jenjang sekolah ada yang sama dan beberapa ditambahkan di setiap jenjang. Pada jenjang sekolah dasar siswa diajarkan tentang bilangan, geometri dan pengukuran serta

---

<sup>25</sup> Andi Prastowo, Op. Cit. 75-79.

pengolahan data. Pada sekolah menengah pertama yaitu bilangan, pengukuran dan geometri, peluang dan statistika, serta aljabar. Pada sekolah menengah atas yaitu pengukuran dan geometri, peluang dan statistika, trigonometri, dan aljabar.

#### **b. Tujuan pembelajaran matematika**

Tujuan pembelajaran matematika menurut Permendiknas nomor 22, yaitu:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan dalam memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.<sup>26</sup>

Sedangkan Fatimah menjelaskan beberapa tujuan pembelajaran matematika, yaitu:

- 1) Anak pintar dalam mengatasi permasalahan. Jika prinsip pembelajaran matematika dua arah

---

<sup>26</sup> Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: UAD PRESS, 2021), 3-4.

diterapkan dengan baik. Anak-anak dapat menguasai konsep-konsep matematika dengan baik untuk dapat mengatasi sebuah permasalahan.

- 2) Anak pandai dalam berhitung. Anak mampu melakukan perhitungan dengan baik dan tepat.

Kedua tujuan ini dapat tercapai jika peserta didik mampu memahami operasi dasar matematika, menghafal dasar matematika (penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian).<sup>27</sup>

### c. Kesulitan Pembelajaran Matematika

Seorang orthopedagogistdi bidang kesulitan belajar dalam Jamari Martini bernama Reid, menjelaskan kesulitan yang dialami oleh anak adalah sebagai berikut:

- 1) Kelemahan dalam menghitung.
- 2) Kesulitan dalam mentransfer pengetahuan.
- 3) Pemahaman bahasa matematika yang kurang.
- 4) Kesulitan dalam presepsi visual.

Sedangkan Wood dalam jurnal Ilmiah STKIP PGRI Ngawi, menjelaskan beberapa kesulitan peserta didik dalam belajar matematika yaitu:

- 1) Kesulitan dalam membedakan angka, simbol-simbol, serta bangun ruang.
- 2) Kesulitan dalam mengingat dalil-dalil matematika.
- 3) Kesulitan dalam menulis angka hingga tidak terbaca atau tulisan angkanya sangat kecil.
- 4) Kesulitan dalam memahami simbol-simbol matematika.
- 5) Kemampuan berpikir abstraknya lemah.

---

<sup>27</sup> Dyah Ayu Sulistyning Cipta, Era Dwi Kartika dan Anik Kurniawati, *Pembelajaran Matematika untuk Siswa Pervasive Developmental Disorder-not Otherwise Specified Melalui Montessori*, (Malang: Media Nusa Creative, 2020), 2-3.

6) Kemampuan metakognisi lemah.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat diatas bahwa kesulita belajar matematika yang dialam peserta didik berbeda-beda, yaitu kesulitan yang berkaitan dengan konsep, kesulitan yang berkaitan dengan prinsip, kesulitan dalam penggunaan simbol, kesulitan dalam kemampuan perhitungan peserta didik yang lemah, dan kesulitan dalam memahami bahasa matematika.<sup>28</sup>

#### **d. Ruang Lingkup pembelajaran matematika**

Ruang lingkup untuk pembelajaran matematika sekolah dasar (SD/MI) sebagai berikut:

- 1) Bilangan
- 2) Geometri dan pengukuran
- 3) Pengolahan data

Sedangkan ruang lingkup materi pelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Bilangan
  - a) Melakukan dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan dalam pemecahan masalah.
  - b) Menaksir hasil operasi hitung.
- 2) Pengukuran dan geometri
  - a) Mengidentifikasi bangun datar dan bangun ruang menurut sifat, unsur atau kesebangunannya.
  - b) Melakukan operasi hitung yang melibatkan keliling, luas, volume, dan satuan pengukuran.
  - c) Menaksir ukuran (misal: panjang, luas, volume) dari benda atau bangun geometri.

---

<sup>28</sup> Aulia Ar Rakhman Awaludin, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*, (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 15-16.

- d) Mengidentifikasi sifat garis dan sudut dalam pemecahan masalah.
- 3) Peluang dan statistika
  - a) Mengumpulkan, menyajikan, dan menafsirkan data (ukuran pemusatan data).
  - b) Menentukan dan menafsirkan peluang suatu kejadian.
- 4) Aljabar

Melakukan operasi hitung pada persamaan, pertidaksamaan, dan fungsi. Meliputi; bentuk linear, kuadrat, barisan dan deret, dalam pemecahan masalah.<sup>29</sup>

**e. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD/MI**

1) Pembelajaran memakai metode spiral

Setiap materi atau bahan yang akan dibahas selalu dikaitkan dengan mater atau bahan sebelumnya. Karena setiap materi yang akan dibahas saling berkaitan jadi ketika kita akan mempelajari materi yang b aru itu merupakan pengembangan dari materi sebelumnya.

2) Pembelajaran bertahap

Materi yang akan dijelaskan atau diajarkan akan diberikan secara bertingkat atau bertahap mulai dari yang dasar (sederhana) menuju ketahap yang rumit.

3) Pembelajaran memakai metode induktif

Dalam pembelajaran menggunakan cara berfikir dari keadaan khusus menjun ke keadaan yang umum.

4) Menganut kebenaran konsistensi

---

<sup>29</sup> Ernawati, *Problematika Pembelajaran Matematika*, (Aceh: Yayasan Penerbit Mahammad Zaini, 2021), 8-9.

Tidak adanya perselisihan (pertentangan) kenyataan yang satu dengan kenyataan lainnya atau kebenaran yang satu dengan kebenaran lainnya.

5) Pembelajaran hendaknya bermakna

Cara menjelaskan dan mengajarkan topik atau materi mementingkan pengertian dari pada hafalan.

Dapat disimpulkan dari karakteristik pembelajaran matematika bahwa pembelajaran matematika itu enak dan tidak membosankan sehingga peserta didik akan senang dan suka untuk belajar matematika. Masih banyak pendapat yang menjelaskan pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang rumit dan susah untuk diselesaikan. Untuk mencapai segala tujuan pembelajaran matematika, karakteristik harus bermakna dan pembelajarannya harus menyenangkan khususnya untuk peserta didik tingkat SD/MI.<sup>30</sup>

## B. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis merupakan gabungan dari kata “hipo” yang berarti dibawah, dan “tesis” yang berarti kebenaran. Secara keseluruhan hipotesis berarti dibawah kebenaran (belum tentu benar) dan baru dapat diangkat menjadi kebenaran jika memang telah disertai dengan bukti-bukti. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris. Oleh karena itu, perumusan hipotesis menjadi sangat penting dalam sebuah penelitian.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup> Yetti Ariani, Yullys Helsa dan Syafri Ahmad, *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020), 3-4.

<sup>31</sup> Dodiet Aditya Seryawan, *Hipotesis dan Variabel Penelitian*, (Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021), 7.

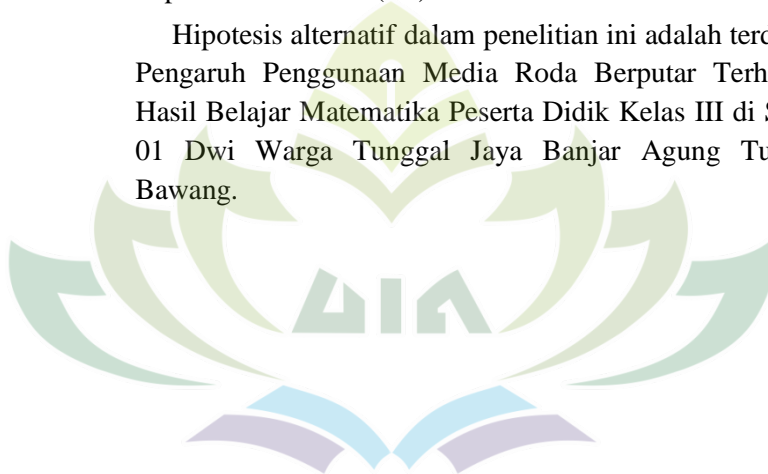
Dalam penelitian ini hipotesisnya yaitu untuk mengetahui pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian adalah media pembelajaran sedangkan variabel terikat adalah pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Hipotesis Nihil ( $H_0$ )

Hipotesis nihil dalam penelitian ini adalah tidak adanya Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.

2. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Hipotesis alternatif dalam penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III di SDN 01 Dwi Warga Tunggal Jaya Banjar Agung Tulang Bawang.







## DAFTAR RUJUKAN

- Abduloh, dkk.. *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2022.
- Adiputra, I Made Sudarma, dkk.. *Statistik Kesehatan: Teori dan Aplikasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Andriani, Ayu. *Praktis Membuat Buku Kerja Guru*. Jawa Barat: CV Jejak, 2018.
- Angelina, Clara, dkk.. “*Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar untuk Materi Trigonometri*”. *Journal Of Instructional Development Research*. Vol. 2 No. 2, (2021) : 83.
- Apduludin, Reni Guswita, dan Berlian Tina Orlanda. “*Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar di Kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo*”. *JIPTI*. Vol. 03 No. 01, (2022) : 24.
- Ariani, Yetti, Yullys Helsa dan Syafri Ahmad. *Model Pembelajaran Inovatif untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020.
- Arifin, Johar. *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2017.
- Awaludin, Aulia Ar Rakhman. *Teori dan Aplikasi Pembelajaran Matematika di SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.
- Cipta, Dyah Ayu Sulistyaning, Era Dwi Kartika dan Anik Kurniawati. *Pembelajaran Matematika untuk Siswa Pervasive Developmental Disorder-not Otherwise Specified Melalui Montessori*. Malang: Media Nusa Creative, 2020.
- Ernawati. *Problematika Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Mahammad Zaini, 2021.
- Fatirani, Herneta. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekskresi Manusia*. Lombok Tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022.

- Hanief, Yulingga Nanda dan Wasis Himawanto. *Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2017.
- Hasan, Muhammad, dkk.. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- Hasan, Muhammad, dkk.. *Landasan Pendidikan*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.
- Helsa, Yullys dan Syamsu Arlis. *Seminar ke SD-an (Dalam Pendidikan Tinggi untuk Penulisan Skripsi dan Tesis)*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020.
- Hermawan, Iwan. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed Methode*. Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan, 2019.
- Hidayah, Nurul dan Diah Rizki Nur Khalifah. *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia untuk Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Pustaka Pranala, 2019.
- Hidayana, Avita Febri. "Pengaruh Kelengkapan Fasilitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V MI Nurul Ulum Madiun". *Jurnal Paradigma*. Vol. 11 No. 1, (2021) : 195-196.
- Hidayat, Aziz Alimul. *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Surabaya: Health Books Publishing, 2021.
- HR, Syamsunie Carsel. *Metodologi Penelitian Kesehatan dan Pendidikan*. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 2018.
- Ismail, Fajri. *Statistika untuk Penelitian Pendidikan dan Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2018.
- Ismail, Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.
- Kdise, Eduard dkk.. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Kreatif Roda pada Materi Segiempat di Kelas VII SMP Kristen Batuputih". *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*. Vol. 02 No. 12, (2021) : 2025.

- Kurniawan, Heru. *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lisniasari. *Monograf Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share terhadap Minat Belajar Peserta Didik yang Beragama Buddha*. Sumatra Barat: Penerbit Insan Cendekia Mandiri, 2021.
- Matondang, Rahmawati, dkk.. *Ragam Media Pembelajaran di SD/MI untuk Pembelajaran PPKn*. Batu: Literasi Nusantara, 2021.
- Muhsin, Ali. “Potensi Pembelajaran Fisik dan Psikis dalam Al-Qur’an Surat An-nahl : 78 (Kajian Tafsir Pendidikan Islam)”. *Prosiding Seminas*. Vol. 1 No. 2, (2012).
- Nabillah, Tasya dan Agung Prasetyo Abadi. “Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa”. *Prosiding Sesiomadika*. Vol. 2 No. 1c, (2020) : 660.
- Narlan, Abdul dan Dicky Tri Juniar. *Statistika Dalam Penjas Aplikasi Praktik Dalam Penelitian Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2018.
- Ngartiningsih. *Belajar Asik Matematika Melalui Team Game Tournament*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2022.
- Nizamuddin, dkk.. *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: Dotplus Publisher, 2021.
- Novianti, Chatarina, Berty Sadipun, dan Jahn M Balan. “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik”. *SPEJ (Science and Phsics Education Journal)*. Vol. 3 No. 2, (2020) : 60.
- Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidik Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tanggerang Tahun 2021. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran*,

*dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran.* Jawa Barat: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.

P., I Made Indra Dan Ika Cahyaningrum. *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian.* Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2019.

Pakpahan, Andrew Fernando, dkk.. *Pengembangan Media Pembelajaran.* Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020.

Pito, Abdul Haris. “*Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an*”. *Andragogi Jurnal Diklat Tenis.* Vol. 6 No. 2, (2018) : 107.

Pramusinta, Yulia dan Silviana Nur Faizah. *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar.* Jawa Timur: Nawa Litera Publishing, 2022.

Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu.* Jakarta: Pren adamedia Group Divisi Kencana, 2019.

Purba, Ramen A, dkk.. *Media dan Teknologi Pembelajaran.* Medan: Yayasan Kita Menuli, 2021.

Putri, Eka Intan Kumala dan Nuva Maresfin. *Ekonomi Lingkungan Tinjauan Teoritis dan Kajian Praktis.* Bogor: PT. Penerbit IPB Press, “t.t”.

Putri, Serli Indah Oktaviana dan Siti Masitoh. “*Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak dengan Spektrum Autis*”. *Jurnal Pendidikan Khusus.* Vol. 15 No. 01, (2020) : 10.

Ramadhani, Rahmi dan Nuraini Sri Bina. *Statistika Penelitian Pendidikan: Analisis Perhitungan Matematis dan Aplikasi SPSS.* Jakarta: Kencana, 2021.

Rinaldi, Achi, Novalia, dan Muhamad Syazali. *Statistika Inferensial untuk Ilmu Sosial dan Pendidikan.* Bogor: PT Penerbit IPB Press, 2020.

Riyanto, Slamet dan Aglis Andhita Hatmawan. *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Dibidang Manajemen,*

*Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2020.

Rohmah, Siti Nur. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: UAD PRESS, 2021.

Rustanti, Avita Putri, Hadi Mulyono, dan Joko Daryanto. “*Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa Melalui Model Teams Games Tournament Berbasis Media Rotar pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*”. *Jurnal Didaktika Dwija Indira*. Vol. 05 No. 08, (2017).

Safithry, Esty Aryani. *Asesmen Teknik Tes dan Non Tes*. Malang: CV IRDH, 2018.

Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.

Seryawan, Dodiet Aditya. *Hipotesis dan Variabel Penelitian*. Jawa Tengah: Tahta Media Group, 2021.

Solichah, Mar’atus, dkk.. “*Meta-analisi Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*”. *Wahana Sekolah Dasar*. Vol. 28 No. 2, (2020) : 58.

Sopandi, Daden dan Andina Sopandi. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2021.

Sudarmanto, Eko, dkk.. *Desain Penelitian Bisnis: Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021.

Sumardi. *Tiknik Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2020.

Sumiharsono, Rudy dan Hisbiyatul Hasanah. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi, 2017.

Suratma, Asep, Rifa Rakhmasari, dan Dadi Apyaman. “*Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika dan Motivasi Belajar Matematika Siswa*”. *Jurnal Analisa*. Vol. 5 No.1, (2019) : 44.

Telaumbanua, Eben Haezarni. *Pengembangan Model Wicdie Dalam Pembelajaran Paduan Suara*. Jakarta Selatan: Publica Indonesua Utama, 2022.

Tim Mahasiswa PAI (STAINU TEMANGGUNG). *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020.

Trikora, Hafidz, dkk.. *Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal Untuk SD*. Kediri: CV Srikandi Krea tif Nusantara, 2021.

Usmadi. "Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas)". *Inovasi Pendidikan*. Vol. 7 No. 1. (2020) : 51-53.

Wahab, Abdul. *Media Pembelajaran Matematika*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021.

Wakka, Ahmad. "Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar dan Pembelajaran (Pembelajaran Materi, Metode, Media dan Teknologi Pembelajaran)". *Education and Learning Journal*. Vol. 1 No. 1, (2020) : 88-89.

Zulqarnain, M. Shoffa Saifillah Al-Faruq, dan Sukatin. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Deepublish, 2022.