

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4

Febryana Indah Faradila*, Siska Pratiwi
STKIP PGRI Bangkalan, Bangkalan, Indonesia

*Corresponding Author: febryanaindahf@gmail.com

Dikirim: 12-06-2024; Direvisi: 21-06-2024; Diterima: 22-06-2024

Abstrak: Penelitian yang bertujuan untuk melihat pengaruh dari variable X yakni penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap variabel Y yaitu minat dan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran matematika di UPTD SDN Pejagan 4. Penelitian ini menggunakan desain eksperimen *one group pretest - posttest*, dengan jumlah subjek sebanyak 22 siswa. Pada fase awal, instrumen untuk pengujiannya menggunakan angket dan tes untuk melihat minat dan hasil belajar dari siswa. Selanjutnya pengolahan data eksperimen pada penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* dan memperlihatkan perbedaan hasil yang signifikan yakni peningkatan hasil dan minat belajar siswa setelah perlakuan (nilai signifikansi $0,000 < 0,05$). Pada uji selanjutnya yakni uji Manova, menegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran ini memiliki dampak positif dari variabel X terhadap variabel Y. Implikasi dari penelitian ini menyarankan pentingnya integrasi media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan partisipasi dan pencapaian akademik siswa.

Kata Kunci: Media roda putar; Minat belajar; Hasil belajar

Abstract: The research aims to see the influence of variable as many as 22 students. In the initial phase, the instrument for testing uses questionnaires and tests to see students' interests and learning outcomes. Furthermore, the experimental data processing in this study used a paired sample t-test and showed significant differences in results, namely an increase in students' results and interest in learning after treatment (significance value $0.000 < 0.05$). The next test, namely the Manova test, confirms that the use of this learning media has a positive impact on variable X on variable Y. The implications of this research suggest the importance of integrating innovative learning media in mathematics learning to increase student participation and academic achievement.

Keywords: Spin wheel media; Interest to learn; Learning outcome

PENDAHULUAN

Pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi dan pengembangan keterampilan, tetapi juga melibatkan upaya untuk memenuhi keinginan, kebutuhan, dan potensi individu, sehingga tercapai keseimbangan dalam kehidupan sehari-harinya. Pendidikan memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan diri anak-anak dalam mempersiapkan masa depannya dan juga memberi dukungan pada kedewasaannya nanti (Rahman et al., 2022, pp. 2–3). Pendidikan menjadi tempat atau wadah bagi seseorang untuk menuntut ilmu tentang berbagai wawasan atau pengetahuan baik dilakukan dalam indoor maupun outdoor. Pembelajaran indoor merupakan proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dalam suatu ruang atau kelas, dimana guru menyampaikan materi pembelajaran secara langsung melalui media perantara seperti papan tulis, buku, alat peraga

maupun media pembelajaran lainnya. Sedangkan, pembelajaran luar kelas atau *outdoor* merupakan bentuk pembelajaran secara langsung dari pengalaman kegiatan yang dialami peserta didik. Jenis pembelajaran luar kelas ini didapat dari studi tur dan kegiatan penelitian atau sesuatu yang dikerjakan diluar ruangan atau kelas. Pembelajaran luar kelas memberikan pengalaman belajar yang mampu meningkatkan pemahaman materi yang lebih mendalam serta mengatur kemampuan sosial dan emosionalnya (Salmi et al., 2016). Pada studi lain juga menegaskan bahwa pembelajaran luar kelas juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan menguatkan penalaran kognitif antara materi teori dan praktek (Waite, 2011).

Mata pelajaran matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memberi pelayanan teoritik dan aplikatif untuk pengembangan diri (Kamarullah, 2017). Pelajaran matematika selalu menemani pembelajaran mulai usia dini hingga perkuliahan. Sehingga guru sebagai pemberi layanan memiliki tanggungjawab dalam pembelajaran ini, terutama pada tingkat dasar. Sebab, jika guru menyampaikan materinya dengan menarik maka siswa tidak akan kesulitan dalam memahami perumusan maupun pemecahan masalah dalam materi matematika dan membuat suasana di kelas terasa menyenangkan. Pemahaman seorang guru kepada masing-masing karakter siswa sangat diperlukan karena adanya karakteristik kognitif, psikomotor serta afektif tiap siswa berbeda satu dengan lainnya. Dengan kebutuhan yang berbeda tersebut menuntut seorang guru dapat memodifikasi dan mengolah pembelajaran dengan baik, salah satunya melalui media.

Media dalam pembelajaran adalah alat yang berguna untuk menyampaikan materi atau pesan yang digunakan oleh guru pada saat proses belajar mengajar (Angraini & Hardi, 2023; Hasan et al., 2021). Dengan adanya media, siswa lebih tertarik dan proaktif pada saat pembelajaran matematika, salah satunya media roda putar. Media ini berbentuk papan lingkaran yang terbagi menjadi banyak bagian yang berisi tulisan dan gambar materi dengan poros yang berada ditengah sehingga dapat diputar (Tia et al., 2023). Dengan penciptaan media roda putar ini bertujuan agar siswa belajar matematika sambil bermain. Alur permainan media ini yakni dengan cara siswa memutar roda putar sesuai arahan dari guru. Selanjutnya pada saat satu bagian roda telah berhenti pada jarum, siswa mengambil soal sesuai penunjukkan nomor soal pada roda putar. Dengan bimbingan guru, siswa mulai mengerjakan soal tersebut di papan tulis. Ketika media roda putar diputar, siswa cenderung lebih antusias dan aktif dalam proses belajar serta lebih tertarik saat mengerjakan soal yang ada (Etyarisky & Marsigit, 2022). Selain itu, keberagaman warna pada media roda putar juga membantu menyesuaikan dengan karakteristik belajar siswa di tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran seperti roda putar yang melibatkan siswa secara langsung dalam prosesnya, akan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran matematika dikarenakan cara belajar yang dilakukan dengan bermain dan siswa menjadi aktif.

Minat belajar memainkan peran yang sangat penting bagi siswa, karena siswa secara sadar menjadi lebih aktif dengan adanya permainan. Selanjutnya naluri keinginan siswa untuk ikut bermain langsung akan muncul dari diri mereka (Rina Dwi Muliani & Arusman, 2022, p. 134). Membangun suasana kelas yang menarik harus dilakukan oleh guru pada sebuah pembelajaran karena hal ini dapat membuat siswa terinspirasi untuk berperan aktif saat pembelajaran dengan adanya motivasi yang tinggi dari dalam diri. Keaktifan siswa dalam pembelajaran sangat penting



karena dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan hasil akhir yang memuaskan. Sebaliknya, jika minat belajar siswa rendah, proses pembelajaran mungkin tidak berjalan optimal dengan gejala seperti kurang fokus, ketidakpatuhan terhadap instruksi guru, atau kurangnya keterlibatan dalam tugas-tugas yang diberikan (Sirait, 2016).

Banyak akademisi meyakini bahwa keberhasilan pendidikan tidak hanya dapat diukur dari nilai yang tercantum dalam rapor atau ijazah. Lebih dari itu, keberhasilan dalam aspek kognitif siswa dapat tercermin melalui hasil belajar mereka (Somayana, 2020, p. 468). Hasil yang diperoleh tersebut bisa berupa perubahan sikap siswa yang mana dari kurang fokus dalam belajarnya menjadi semangat dalam belajar, siswa yang tidak mengerjakan tugas menjadi antusias dalam mengerjakannya, dan proses belajar mengajar akan terasa lebih hidup saat siswa lebih aktif berinteraksi. Selain perubahan sikap, bentuk perubahan yang didapatkan bisa berupa peningkatan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan siswa.

Hasil observasi awal di kelas V UPTD SDN Pejagan 4, khususnya pada pembelajaran matematika, mengungkapkan data yang menarik. Dengan total subjek siswa berjumlah 22, 8 siswa tuntas dalam ulangan harian dan lainnya masih dibawah standar yang berarti 64% siswa mendapatkan nilai dibawah KKM (73) pada saat ulangan harian, terutama dalam materi perkalian pecahan desimal. Situasi ini mungkin disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terfokus pada penjelasan konsep dan operasi matematika, tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang lebih interaktif. Di samping itu, faktor lain yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar siswa yakni minat belajar siswa yang kurang.

Adapun penelitian relevan yang mendukung Solusi tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Nengtyas et al. (2023) yang berjudul Penggunaan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Krian 4 Sidoarjo Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas I di SDN Krian 4 Sidoarjo.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian eksperimen yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Dengan cara memberikan perlakuan kepada sampel yang sebelumnya telah menjalani tes awal. Pada tahap selanjutnya siswa melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan media roda putar sebagai bentuk perlakuan. Pada tahap akhir, siswa di tes kembali untuk mengetahui nilai perbedaan dari pemberian perlakuan tersebut. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V UPTD SDN Pejagan 4 dengan jumlah sampel yakni 22 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 10 perempuan. Variabel penelitian yang mempengaruhi yaitu media roda putar, dan variabel yang dipengaruhi dalam penelitian ini adalah minat belajar dan hasil belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran matematika. Alat ukur yang digunakan untuk menilai kemampuan siswa melalui 2 jenis yakni instrumen non-tes (angket) dan tes (soal).

Uji prasyarat dilakukan pada tahap analisis data meliputi beberapa uji yakni validitas, reliabilitas dan uji normalitas. Selanjutnya dilakukan uji *Uji Paired Sample T-Test* untuk mengkomparasi rata-rata angket (minat belajar) dan soal (hasil belajar). Uji *Multivariate Analysis of Variance* (MANOVA) untuk melihat pengaruh media



pembelajaran roda putar terhadap minat dan hasil belajar siswa. Keseluruhan analisis data ini menggunakan aplikasi SPSS v21.0 sebagai alat bantu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil yang didapatkan dari uji prasyarat menunjukkan data yang valid, reliabel dan berdistribusi normal, sehingga dapat dilakukan uji selanjutnya yakni pengujian *Paired Sample T-Test* untuk angket dan soal dengan hasil yang dijelaskan pada tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Hasil Uji Paired Sample T-Test Angket

		Paired Samples Test				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-19.773	11.233	2.395	-24.753	-14.792	-8.256	21	.000

Berdasarkan pemaparan tabel 1, hasil data ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,000 > 0,05$. Sehingga disimpulkan adanya perbedaan minat belajar siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Sampe T-Test Soal

		Paired Samples Test				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-23.909	5.117	1.091	-26.178	-21.640	-21.917	21	.000

Berdasarkan Tabel 2 dijelaskan bahwa nilai yang diperoleh $0,000 > 0,05$. Sehingga disimpulkan adanya perbedaan pada hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh dari variabel media pembelajaran roda putar terhadap variabel minat belajar dan hasil belajar siswa, maka uji selanjutnya dilakukan uji MANOVA. Adapun hasil uji MANOVA dijelaskan pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji MANOVA

Multivariate Tests ^a						
Effect	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared



Intercept	Pillai's Trace	.995	3813.329 ^b	2.000	41.000	.000	.995	
	Wilks' Lambda	.005	3813.329 ^b	2.000	41.000	.000	.995	
	Hotelling's Trace	186.016	3813.329 ^b	2.000	41.000	.000	.995	
	Roy's Largest Root	186.016	3813.329 ^b	2.000	41.000	.000	.995	
	Pillai's Trace	.834	102.735 ^b	2.000	41.000	.000	.834	
Media_Pembelajaran	Wilks' Lambda	.166	102.735 ^b	2.000	41.000	.000	.834	
	Hotelling's Trace	5.011	102.735 ^b	2.000	41.000	.000	.834	
	Roy's Largest Root	5.011	102.735 ^b	2.000	41.000	.000	.834	
	a. Design: Intercept + Media_Pembelajaran							
	b. Exact statistic							

Berdasarkan tabel 3 hasil analisis uji manova, diketahui bahwa tingkat hasil data signifikansi $0,000 < 0,05$. Selanjutnya ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari variabel X (Media pembelajaran roda putar) terhadap 2 variabel dependen yaitu Y_1 (Minat belajar) dan Y_2 (Hasil belajar).

Pembahasan

Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan minat dan hasil pembelajaran dapat berasal dari berbagai aspek yang mempengaruhi proses belajar seseorang, baik dari dalam diri individu maupun dari lingkungan eksternal. Sehingga, kesimpulannya adalah bahwa variabilitas rata-rata antara siswa dalam konteks pembelajaran dapat dijelaskan oleh faktor-faktor tersebut (S. Rahman, 2021). Hasil yang didapatkan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil rata-rata pada minat belajar dan hasil belajarnya pada saat diuji menggunakan *paired sampel t-test*.

Media roda putar membantu guru meningkatkan pemahaman peserta didik dan dapat menjadi pilihan alternatif yang efektif untuk menarik perhatian mereka, sehingga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa (Eeliana et al., 2019). Hal ini terbukti dengan hasil uji MANOVA yang menunjukkan pengaruh dari variabel bebas yakni media roda putar pada variabel terikat yakni minat dan hasil belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran roda putar bukan hanya sekadar alternatif, tetapi juga strategi yang dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar. Hal ini memperlihatkan bahwa seleksi media pembelajaran yang tepat dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, serta memperkuat hubungan antara minat belajar dan hasil belajar siswa.



Penggunaan media pembelajaran roda putar yang mudah digunakan dan menarik ini dapat signifikan memberi dampak positif pada perkembangan siswa terutama minat dan hasil dari pembelajarannya. Dengan variasi yang dibuat sedemikian rupa menjadikan pembelajaran yang disajikan menjadi lebih menarik dan menghilangkan faktor kebosanan akibat siswa yang cenderung pasif. Dengan unsur belajar sambil bermain yang dihadirkan oleh media roda putar, siswa cenderung lebih terlibat aktif dalam pembelajaran (Audie, 2019). Sehingga media pembelajaran roda putar tidak hanya menjadi solusi kreatif dalam meningkatkan minat belajar siswa tetapi juga memperbaiki hasil belajar mereka (Solichah et al., 2020). Penggunaan media ini dapat mendukung pengembangan pengetahuan dengan cara yang menyenangkan dan interaktif bagi peserta didik, memperkuat konsep-konsep yang diajarkan di kelas.



Gambar 2. Pembelajaran menggunakan perlakuan media roda putar

KESIMPULAN

Hasil analisis penelitian menghasilkan simpulan bahwa bahwa penggunaan media pembelajaran roda putar secara signifikan mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN Pejagan 4. Penelitian ini memaparkan hasil yang positif pada pencapaian hasil belajar mereka dalam mata pelajaran tersebut. Lebih lanjut, kombinasi peningkatan minat belajar dan hasil belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran roda putar memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran Matematika secara keseluruhan di lingkungan sekolah tersebut.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas cakupan dengan mengadakan studi serupa pada tingkat kelas yang berbeda, seperti kelas IV atau VI. Hal ini akan membantu memahami apakah pengaruh positif media roda putar terhadap ketercapaian pembelajaran dapat konsisten di berbagai tingkat pendidikan. Selain itu, perbandingan dengan metode atau media pembelajaran lainnya seperti permainan edukatif atau teknologi digital juga bisa dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas relatif dari masing-masing pendekatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Studi lanjutan dengan jangka waktu yang lebih panjang juga dianjurkan guna meneliti efek jangka panjang dari pemanfaatan bahan ajar media atau media terhadap hasil pembelajaran siswa secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, L. M., & Hardi, V. A. (2023). The Effect of Interactive Multimedia Based Learning on Students' Mathematical Communication Ability. *Jurnal Paedagogy*, 10(1), 167. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i1.5622>
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Eeliana, V., Sari, Y., & C, A. P. (2019). Pengaruh Model Numbered Head Together (Nht) Berbantu Media Roda Putar Terhadap Prestasi Belajar Dan Sikap Kerja Sama Siswa. 295–303.
- Etyarisky, V., & Marsigit, M. (2022). The Effectiveness of Interactive Learning Multimedia with a Contextual Approach to Student's Understanding Mathematical Concepts. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(3), 3101–3110. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i3.941>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>
- Nengtyas, S. R., Salwah, D., Akhwani, & Mujiadi. (2023). Penggunaan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas I pada Mata Pelajaran Matematika di SDN Krian 4 Sidoarjo. *National Conference For Ummah*, 01(01), 503–507.
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *November*, 289–302.
- Rina Dwi Muliani, R. D. M., & Arusman, A. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Salmi, H., Kaasinen, A., & Suomela, L. (2016). Teacher Professional Development in Outdoor and Open Learning Environments: A Research Based Model. *Creative Education*, 07(10), 1392–1403. <https://doi.org/10.4236/ce.2016.710144>
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35–43. <https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>
- Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2020). Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 28, 51–59. <https://doi.org/10.17977/um035v28i22020p051>



- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Tia, T. N., Puang, D. M. El, & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 11(1), 79–89. <https://doi.org/10.35706/judika.v11i1.8715>
- Waite, S. (2011). Teaching and learning outside the classroom: personal values, alternative pedagogies and standards. *Education 3-13*, 39(1), 65–82. <https://doi.org/10.1080/03004270903206141>

