

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV DI SDK SANTO YOSEPH 4 KOTA KUPANG

Seravina Abuk Berek¹, Kristina E. N. Nahak², Fembrianus S. Tanggur³

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi

Email: hidayatputra471@gmail.com¹, muhamadfajri@uinbukittinggi.ac.id²

Abstrak: Seravina Abuk Berek, 2024, Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDK ST Yoseph 4 Kota Kupang. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Citra Bangsa. Pembimbing: Kristina E. Noya Nahak S.Pd., M.Pd & Fembrianus S. Tanggur S.Pd., M.Pd Media pembelajaran roda putar merupakan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran, dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Hasil belajar matematika adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa melalui media pembelajaran roda putar pada siswa kelas IV SDK ST Yoseph 4 Kota Kupang. Metode penelitian yang digunakan metode eksperimen dengan Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu tes dan observasi. Data hasil penelitian disajikan data statistika. Penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil perhitungan *pretest* siswa yang di ajarkan tanpa menggunakan model pembelajaran roda putar rendah yaitu 58.26 dan hasil *posttest* setelah menggunakan media pembelajaran roda putar rata-rata hasil belajar lebih tinggi yaitu 86.74. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDK st Yoseph Kota Kupang.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Roda Putar, Hasil, Belajar Siswa.

Abstract: Seravina Abuk Berek, 2024, *The Effect of Spinning Wheel Learning Media on Mathematics Learning Results for Class IV Students at SDK ST Yoseph 4 Kupang City. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Teacher Training Faculty and Citra Bangsa University Education Sciences. Supervisor: Kristina E. Noya Nahak S.Pd., M.Pd & Fembrianus S. Tanggur S.Pd., M.Pd.* Spin wheel learning media is a means of conveying information created or used in accordance with learning theory, can be used for learning purposes in channeling messages, stimulating thoughts, students' feelings, attention and will so that it can encourage its occurrence a learning process that is deliberate, purposeful, and controlled. Learning outcomes are a number of experiences obtained by students which include cognitive, affective and psychomotor domains. Learning is not just mastery of concepts learning theory only, but also mastery of habits, perceptions, pleasures, interests, talents, social adjustment, various skills, aspirations, desires, and hopes. The aim of this research is to determine student learning outcomes through the media learning about spinning wheels in class

IV students at SDK ST Yoseph 4, Kupang City. The research method used was an experimental method with research design used in this research was one group pretest-posttest design. This research uses data collection techniques, namely tests and observation. The research results are presented as statistical data. Research shows that results student pretest calculations taught without using a model low spin wheel learning, namely 58.26 and posttest results after using the spinning wheel learning media was higher, namely 86.74. It can be concluded that there is an influence of the rotating wheel learning media on learning outcomes of class IV students at SDK St Yoseph, Kupang City.

Keywords: Learning Media, Spin Wheel, Student Learning.

PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, tercantum tentang pengertian pendidikan sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Feni (2014:13) mengemukakan bahwa Pendidikan merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan orang lain. Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan dalam pendidikan pada umumnya.

Guru adalah salah satu unsur penting dalam kegiatan pembelajaran. Guru yang baik, selain mempunyai kemampuan untuk memberikan pengajaran tentang pemecahan masalah, ia juga perlu memberikan suatu bimbingan dalam kegiatan pembelajarannya (Nahak, 2023). Guru merupakan subjek yang paling penting dalam keberlangsungan pendidikan. Tanpa guru, sulit dibayangkan bagaimana pendidikan dapat berjalan. Guru diharapkan supaya mempunyai kemampuan dalam membantu siswa dalam proses pembelajaran, karena guru memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara paedagogis pada diri peserta didik, berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses pembelajaran dikelas akan berhasil dan berdampak ketika guru bisa mendesain proses pembelajaran yang diinginkan bisa tercapai Rafli (2022:148). Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta

didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif, begitupun dalam pembelajaran matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dari berpikir karena matematika merupakan sarana untuk mengembangkan logis, penalaran dan sistematis cara berpikir. Penyajian pelajaran matematika di SD, SMP dan SMA sangat berbeda, di SD konsep matematika dijelaskan dari hal yang konkret kemudian hal yang abstrak. Pembelajaran matematika pada hakikatnya adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana memungkinkan untuk seseorang melaksanakan kegiatan belajar matematika dan proses tersebut berpusat pada siswa untuk belajar dan berpusat pada guru untuk mengajar (Siti Hawa, 2014:4). Dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika materi bangun ruang. Pembelajaran matematika materi bangun ruang akan lebih mudah dipahami dan siswa menjadi senang apabila terdapat kenyamanan dari guru itu sendiri, baik dalam penyampaian, gaya pembelajaran, metode pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan. Salah satu media yang digunakan agar siswa tidak merasa bosan adalah media roda putar. Media roda putar (Rotar) adalah suatu alat berbentuk bundar yang bisa bergerak atau berputar-putar atau berkeliling dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Rotar ini adalah salah satu inovasi dalam pembelajaran, permainan Rotar ini juga permainan yang sangat menarik sehingga dengan menggunakan media Rotar ini siswa dapat tertarik dan semangat untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media rotar juga memiliki banyak sekali manfaat jika diterapkan bagi guru dan siswa, manfaat yang dirasakan oleh guru ketika menggunakan media ini yaitu, guru tidak perlu menghabiskan waktu lama dalam menjelaskan materi pembelajaran, dan media ini juga lebih memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Kemudian manfaat yang dirasakan oleh siswa yaitu siswa menjadi tertarik dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga permainan ini merupakan alternatif yang menarik yang dapat digunakan sebagai *starting point* untuk mengajarkan konsep matematika.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, media pembelajaran Roda Putar dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SDK St Yoseph 4 Naikoten Kota Kupang dengan kelebihan yang dimiliki media pembelajaran roda putar, untuk itu peneliti

tertarik melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDK St Yoseph 4 Naikoten”.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen. Mengenai penelitian eksperimen Sugiyono (2019:72) menjelaskan bahwa “metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Pada desain ini dilakukan pretest sebelum diberikan perlakuan. Alasan peneliti mengambil penelitian ini karena peneliti ingin melihat hasil yang akurat melalui beberapa tes yang dilakukan, yaitu dengan adanya pretest (sebelum perlakuan) dengan posttest (sesudah perlakuan).

Tabel 3.1 One Group Pretest-posttest Desain

Pre-test	Perlakuan	Post-test
0 ₁	X	0 ₂

Keterangan:

0₁ : Tes awal (Pre test) dilakukan sebelum memberikan perlakuan

X : Perlakuan (Treatment) diberikan kepada siswa dengan menggunakan menggunakan media pembelajaran roda putar

0₂ : Test akhir (Post test) dilakukan setelah diberikan perlakuan

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

➤ Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IVSDK St Yoseph 4 Naikoten Jl Herewila NO 31,Naikoten II, Kec. Kota Raja-Kota Kupang, provinsi Nusa Tenggara Timur Alasan memilih lokasi tersebut dikarenakan SDK St Yoseph 4 belum ada yang meneliti tentang Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika.

➤ Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan $\pm$ (kurang lebih) 4 bulan dari bulan Desember 2023 April 2024.

C. Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional

Variabel ini mempunyai variable bebas (variable *independent*) dan variable terikat (variable *dependent*).

➤ Variabel Penelitian

Penelitian ini mempunyai variabel bebas (variable *independent*) dan variabel terikat (variabel *dependent*). Variabel bebas adalah variabel yang menjadi sebab munculnya variabel bebas (X) adalah media roda putar. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah hasil belajar matematika siswa kelas IV SDK St Yoseph 4 Naikoten.

➤ Defenisi Operasional

Sesuai dengan judul proposal yang dipilih tentang pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 4 maka terdapat 2 variabel penelitian yaitu: Media Pembelajaran Roda putar (X) dan Hasil Belajar (Y)

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut.

➤ Observasi

Observasi, yaitu peneliti mengamati secara langsung terhadap objek yang sedang ditelaah adapun data yang dapat diobservasi adalah mengenai kegiatan guru dalam melaksanakan tugas mengajar serta kegiatan peserta didik dalam belajar. Observasi dilakukan saat kegiatan pembelajaran matematika berlangsung dengan menggunakan media roda putar untuk materi bangun ruang pada siswa kelas IV SDK St Yoseph 4 Naikoten.

➤ Tes

Tes terdiri dari serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, atau bakat individu atau kelompok (Tersiana, 2018:86). Dalam penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa berdasarkan perlakuan yang diberikan kepadanya adalah tes tertulis. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui

seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa setelah di beri perlakuan atau dengan menggunakan media roda putar. Untuk memenuhi kriteria alat penilaian yang baik yang dapat mencerminkan kinerja sebenarnya dari tes yang dinilai, alat penilaian harus memenuhi kriteria berikut: (1) Validitas/ kesahihan, (2) reliabilitas/ keterandalan, (3) tingkat kesukaran, (4) daya pembeda (di uji menggunakan aplikasi SPSS 16.0 *for windows*).

E. Teknik Analisis Data

a. Uji normalitas data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Uji Liliefors. Hipotesis yang diajukan adalah: H_0 = Sampel berdistribusi normal, H_1 = Sampel berdistribusi tidak normal. Dalam menentukan uji normalitas, penguji menggunakan Nilai N-Gain dalam mengolah data.

b. Uji Homogenitas

Uji kesamaan dua variansi dilakukan untuk melihat apakah data *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen homogen atau tidak, uji ini dilakukan dengan bantuan Nilai N-Gain.

c. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Analisis data dalam penelitian eksperimen pada umumnya menggunakan metode statistik, hanya saja penggunaan statistik tergantung kepada jenis penelitian eksperimen yang dipakai, dimana penulis melakukan pengukuran sebanyak dua kali yakni sebelum dan sesudah perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini berupa *pretest* dan *posttest* dari siswa kelas IV dengan jumlah siswa 23 orang yang dalam pembelajarannya terdapat perlakuan yang berbeda yaitu pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran roda putar. Data yang diperoleh dari penelitian di SDK St Yoseph 4 tersebut kemudian diolah untuk mengetahui nilai mean, median, modus. Penyajian menggunakan tabel dengan tujuan agar data mudah untuk dipahami serta memperjelas makna dari data tersebut.

1. Hasil Belajar *Pretest* dan *Posttest*

Pretest dan *posttest* merupakan tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran roda putar pada kelas IV SDK St Yoseph 4 dengan jumlah seluruh siswa sebanyak 23. Perolehan hasil *Pretest* dan *posttest* pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah siswa (N)	23	23
Range	30	20
Minimum	40	80
Maximum	70	100
Sum	1550	2495
Mean	58.26	86.74
Standar <i>deviation</i>	8.996	7.325
<i>Variance</i>	80.929	53.656

Sumber: Hasil Analisis *SPSS 16.0 for Windows* Tahun 2024

Berdasarkan tabel 4.1 di atas sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa maka siswa diberi *pretest* sebanyak 20 butir soal pilihan ganda dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 58.26 setelah diketahui kemampuan awal siswa, selanjutnya siswa diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran roda putar kemudian pada akhir pertemuan siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata *posttest* sebesar 86.74. Hal ini didukung dengan hasil observasi yang dilakukan pada saat pembelajaran aspek yang diamati yaitu keaktifan belajar siswa yaitu ada 8 checklist “Ya” dan 2 tidak dari 10 aspek sehingga dapat dikatakan bahwa ada pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa.

Distribusi frekuensi nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi *Pretest*

<i>Pretest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40	3	13.0	13.0	13.0
	45	1	4.3	4.3	4.3
	50	1	4.3	4.3	4.3
	55	1	4.3	4.3	4.3
	60	8	34.8	34.8	34.8
	65	8	34.8	34.8	34.8
	70	1	4.3	4.3	4.3
	Total	23	100.0	100.0	100.0

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.00 Tahun 2024

Nilai hasil *pretest* pada tabel diatas diketahui siswa yang mendapat nilai dari 40-45 sebanyak 4 siswa, yang mendapat nilai 50-55 sebanyak 2 siswa, 60-65 sebanyak 16 siswa, dan 70 sebanyak 2 siswa.

Tabel 4.3. Distribusi Frekuensi *Posttest*

<i>Posttest</i>					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80	9	39.1	52.2	52.2
	85	6	26.1	26.1	26.1
	90	2	8.7	8.7	8.7
	95	3	13.0	13.0	13.0
	100	3	13.0	13.0	13.0
	Total	23	100.0	100.0	100.0

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.00 Tahun 2024

Nilai hasil *posttest* dapat di lihat pada tabel diatas diketahui siswa yang mendapat nilai 80 sebanyak 9 siswa, siswa yang mendapat nilai 85 sebanyak 6 siswa, siswa yang mendapat 90-95 sebanyak 5 siswa, siswa yang mendapat nilai 100 sebanyak 3 siswa.

2. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas dilakukan menggunakan *kolmogorov-smirnov* dengan program spss versi 16.0. Pada taraf *signifikan* 0,05. Jika normalitas *Sig* >0,05 maka datanya berdistribusi normal, sebaliknya jika dilakukan dikelas eksperimen pada *posttest* dan *pre test sig* <0,05 maka datanya tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.4 Rangkuman Hasil Uji Normalitas Data Penelitian

	Unstandardized Residual
N	23
Normal Parameters ^a Mean	.0000000
Std. Deviation	7.11512961
Most Extreme Absolute Differences	.231
Positive	.231
Negative	-.129
Kolmogorov-Smirnov Z	1.107
Asymp. Sig. (2-tailed)	.172

a. Test distribution is Normal.

Sumber: Hasil Analisis SPSS 16.0 for Windows Tahun 2024

3. Uji Homogenitas Varians

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan variansi atau untuk menguji bahwa data yang diperoleh berasal dari populasi yang homogen

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas *Pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variances

Hasil Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.453	1	44	.504

4. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap kemampuan menyimak siswa kelas IV SDK St Yoseph 4 Kupang.

Tabel 4.6 Rangkuman Hasil Uji T

Paired Samples Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest – Posttest	-28.043	9.856	2.055	-32.305	-23.782	-13.646	22	.000

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh nilai *sig*, pada kedua tes dengan nilai *signifikansi* (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$ sehingga hasil tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) mengalami perubahan yang *signifikansi* (berarti), maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDK St Yoseph 4 Kupang menggunakan kelas IV dengan sampel yang digunakan seluruh populasi sebanyak 23 siswa. Hasil penelitian ini di dapatkan melalui beberapa analisis yang dapat menunjukkan hasil belajar peserta didik dari *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini dapat menjawab rumusan masalah dan menerima hipotesis, hal ini dapat diketahui dari beberapa analisis data pada penelitian ini yaitu validitas tes, reliabilitas tes, tingkat kesukaran, daya pembeda soal, analisis statistik inferensial dengan beberapa uji yaitu menggunakan SPSS 16.0 uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar *pretest* dan *posttest* berbeda karena adanya perbedaan perlakuan. Pada *pretest* diberikan perlakuan menggunakan pembelajaran konvensional sedangkan pada *posttest* menggunakan media pembelajaran roda putar nilai rata-rata pada *pretest* yaitu 58.26 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 84.72 Dengan demikian dapat

disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* lebih tinggi dari hasil belajar *pretest*. Pada uji hipotesis dengan menggunakan Uji-T dilakukan dengan SPSS versi 16 dengan menggunakan *paired samples test*, diperoleh nilai sig.(2-tailed) yang lebih kecil dari nilai α . Sehingga hipotesis yang diajukan diterima. Setelah diberikan perlakuan berbeda pada proses pembelajaran yaitu sebelum menggunakan media pembelajaran roda putar dan sesudah menggunakan media pembelajaran roda putar kemudian diberikan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan. Hasil uji analisis statistik dengan menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Untuk uji hipotesis dengan menggunakan SPSS versi 16 dengan menggunakan *paired samples test*, diperoleh hasil belajar peserta didik yaitu 0,000 maka nilai signifikansi $>0,05$ artinya H_0 ditolak atau H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini di terima yaitu ada pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDK St Yoseph 4 Kota Kupang.

Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDK St Yoseph 4 pada mata pelajaran matematika. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experimental*) dimana terdapat dua kelompok yang digunakan yakni kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Pendekatan penelitian adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di SDK St Yoseph 4 Kota Kupang. Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV yang berjumlah 23 orang yang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen berjumlah 11 dan kelompok kontrol berjumlah 12 orang. Pengumpulan datanya menggunakan tes dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis menggunakan statistik yaitu Anova satu jalur. Hasil analisis data nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelompok eksperimen atau kelompok yang menerapkan media pembelajaran roda putar dan kelompok kontrol atau kelompok yang menerapkan media pembelajaran diperoleh nilai *pretest* kelompok eksperimen atau menerapkan media pembelajaran roda putar diperoleh rata-rata atau *mean* sebesar 58,26 dan untuk nilai *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,74. Sementara untuk kelas kontrol atau media pembelajaran konvensional untuk *pretest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 58,26 dan *posttest* diperoleh nilai rata-rata sebesar 86,74. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari nilai *pretest* dan post test. Hasil analisis

data pengujian hipotesis yaitu nilai $\text{sig} = 0,000 < 0,05$ pada taraf signifikan (α) = 0,05. Hal ini berarti pengaruh media pembelajaran roda putar lebih tinggi dari pada model pembelajaran konvensional pada pelajaran matematika kelas IV SDK St Yoseph Kota Kupang. Hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa penggunaan media pembelajaran roda putar telah mampu memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDK St Yoseph Kota Kupang. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan satu alternatif pembelajaran kreatif dan inovatif dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji hipotesis serta pembahasan dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran roda putar dan pembelajaran konvensional diantaranya dapat dilihat dari hasil *pretest* siswa yang diajarkan tanpa menggunakan media pembelajaran roda putar adalah 58.26. dan hasil *posttest* setelah diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran roda putar adalah 84.74. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran roda putar tersebut terbukti memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDK St Yoseph 4 Kota Kupang.

Saran

Saran yang dapat diambil peneliti berdasarkan penelitian yang telah dilakukan adalah:

1. Peneliti Lanjutan

Disarankan kepada peneliti yang akan melakukan penelitian dapat melanjutkan media pembelajaran roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif siswa pada mata pelajaran yang berbeda di kelas yang sama di sekolah yang sama atau di sekolah yang berbeda

2. Guru

Disarankan kepada guru dapat menggunakan model pembelajaran

3. Siswa

Disarankan kepada siswa untuk saling bekerja sama dalam memecahkan suatu yang ada di dalam maupun di luar kelas serta dapat menciptakan rasa kebersamaan dalam proses pembelajaran agar mampu meningkatkan hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Abdoludin, (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Roda Berputar di Kelas IV B SDN 60/II Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi. STKIP Muhammadiyah Muara Bung.* Volume 03 Nomor 01 (2022) hal 2720-9725
- Ahmad & Susanto. (2013). *Teori Belajar dan pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- _____ (2018). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Predana Media Group.
- Andra Tersiana. (2018). *Metode Penelitian*. Yogyakarta:Yogyakarta.
- Aulia. (2016). *Penerapan Metode Pembelajaran Tanya-Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*.
- Ahmad Susanto. (2018). *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenadamedia.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Depdiknas, *Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional*.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2015). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Fahrurrozi & Syukrul Hamdi. (2017). *Metode Pembelajaran Matematika*. Pancor selong Lombok Timur NTB. Universitas Hamzanwandi Press.
- Fatria Fita Listari. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia*.Volume 2. Nomor 1 (hlm 142).
- Feni. (2014:13). *Pendidikan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses pada 27 April 2019 dalam
- I Riyani. (2019). *Pengaruh Penggunaan penggunaan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 56 KotaBengkulu*.
- Isro'atun, & Amelia Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kdise, Eduard. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Media Pembelajaran Kreatif

- Roda pada Materi Segi Empat di Kelas VII SMP Kristen Batu Putih. *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)* Vol. 2 No. 12 Desember 2021
- Nasution, S. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT Dalam Mata Pelajaran PKN Kelas VI SDN 097 Gunung Barani. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 1(3), 145-146
- Noni, I. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Berbantu Media Roda Putar untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI Akuntansi I SMKN 1 Tempel Tahun Ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nahak, K. E. N. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa dengan Pembuatan Media Belajar di SD Inpres Fatufeto 2. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 2(2), 38–41.
- Nahak, K. E. N. (2023). Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Mengoptimalisasi Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD Inpres Labat Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 139–150.
- Nitte, Y. M., & Bulu, V. R. (2020). Pemetaan implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar se-kota Kupang. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(1), 38-47
- Putri & Serli. (2020). Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Anak dengan Spektrum Autis. *Jurnal Pendidikan Khusus Universitas Negeri Surabaya Fakultas Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Luar Biasa*.
- Rafli, M. F. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SDN 050763 Gebang. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 148.
- Rahmah, Nur. 2013. Hakikat Pendidikan Matematika. *Jurnal Al-Khawarizmi*, 1(2).
- Rohman, N. (2021). *Model pembelajaran Flipped classroom untuk meningkatkan kemandirian dan tanggung jawab siswa SDN 1 Ampelgading*. Mastersthesi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Rustanti, vita. (2017). *Peningkatan Keterampilan Menulis Aksara Jawa melalui Model Team Games Tournament berbasis Media Rotar pada Siswa Kelas V SDN Karanganyar Tahun 2016/2017*. Skripsi Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Cetakan Keenam. Jakarta:

- PT Rineka Cipta.
- Siti Hawa. 2014. *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*.
- Sudjana & Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
-(2019) *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suryani & Agung (dalam Nunuk Suryani, 2018). *Media Pembelajaran Inovatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syaiful Bahari Djamarah & Aswan Zain. 2020. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Wahidin, Unang.2018. *Implementasi Literasi Media dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Edukasi Islami 7 (2).
- Wardah Khairunnisa, *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis WEBSITE untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA Angkasa Adisutjipto*. Skripsi pada Program Studi Pendidikan Bahasa Prancis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2017.
- Yolandasari, M. B. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Daring Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II A MI Unggulan Miftahul Huda*.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81