



PEMANFAATAN MEDIA RODA PUTAR DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Mar'atus Solichah¹, Akhwani², Sri Hartatik³, Syamsul Ghufron⁴

¹²³⁴Program Studi PGSD, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

maratussolichah83@gmail.com¹, akhwani@unusa.ac.id², titax@unusa.ac.id³,
syamsulghufron@unusa.ac.id⁴

ABSTRACT: This study aims to analyze the use of the wheel media on student learning outcomes in elementary schools. This research uses meta-analysis method. The data of the research results of the implementation of the rotary wheel media is analyzed in depth to find the effectiveness of the rotary wheel media on learning outcomes. This research begins by formulating research topics, exploring relevant research results for analysis. Data were analyzed using quantitative descriptive analysis. The results showed the use of the wheel media in some learning in elementary schools can improve student learning outcomes. The results of the average value before using the media wheel (Pretest = 41) and after using the media wheel (Posttest = 65). The score gain between the pretest and posttest scores is 24 points.

Keywords: Rotating Wheel Media; learning outcomes; Primary school

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode meta analisis. Data-data hasil penelitian implementasi media roda putar dianalisis secara mendalam untuk menemukan efektivitas media roda putar terhadap hasil belajar. Penelitian ini diawali dengan merumuskan topik penelitian, menelusuri hasil penelitian yang relevan untuk dianalisis. Data dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan media roda putar pada beberapa pembelajaran di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media roda putar (*Pretest*= 41) dan setelah menggunakan media roda putar (*Posttest*= 65). *Gain score* antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 24 poin.

Kata Kunci: Media Roda Putar; hasil belajar; Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sarana penting dalam menumbuhkembangkan generasi masa depan yang unggul, berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menginstruksikan supaya pendidikan didesain dengan suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini diperuntukkan supaya terciptanya peserta didik yang aktif, berpotensi dan memiliki akhlak mulia, selain itu supaya peserta didik memiliki keterampilan yang bermanfaat untuk diri sendiri, bangsa maupun negara. Guru harus mampu untuk memahami bahwa kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda, ada beberapa siswa yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga siswa yang menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya.

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat mengakibatkan siswa cenderung tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *games* daripada membaca materi pembelajaran (Akhwani, 2019: 44). Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada usia Sekolah Dasar, pembelajaran sewajarnya didesain dengan menarik. Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain membentuk suasana *active learning*, media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar. Keterkaitan antara penggunaan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dapat dilihat ketika menyampaikan materi pembelajaran, guru menggunakan media dengan baik sehingga pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat diterima dengan baik oleh siswa, dan hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik dan optimal (Wati, 2019 :8).

Ada banyak sekali jenis media pembelajaran, seperti media roda putar, media animasi, dan sebagainya. Menurut Khairunnisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi guru dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar. Media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan (Sutjipto, 2011:9).

Gagasan roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki banyak keunggulan. Arsyad (2014:10) mengungkapkan keunggulan roda putar jika diimplementasikan dalam pembelajaran, antara lain: Menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan. Roda putar memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Di sisi lain Ahmadi (2011) mengungkapkan bahwa bagi siswa yang malas mengikuti instruksi pembelajaran, tujuan dari roda putar ini tidak dapat tercapai. Selain itu, jam putar juga memerlukan pengaturan waktu yang cukup.

Dengan melihat pernyataan atau fakta tersebut, dikhawatirkan media roda putar justru akan memberikan dampak negatif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Artinya hasil belajar yang diinginkan bisa jadi tidak meningkat bahkan bisa jadi menurun. Tujuan pembelajaran akan tecarpai bagi siswa rajin, sementara itu siswa yang malas akan tetap tertinggal. Untuk menjawab dilema tersebut, perlu ada kajian mendalam terkait dengan implementasi media roda putar terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Guru seharusnya tidak asal-asalan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran. meskipun sudah disampaikan bahwa media roda putar memiliki banyak kelebihan, belum tentu cocok digunakan untuk semua jenjang pendidikan. Sebuah teori perlu diuji dan divalidasi untuk menemukan sebuah jawaban. Berdasarkan kondisi tersebut penelitian implementasi roda putar terhadap hasil belajar sangat diperlukan.

METODE

Desain penelitian ini menggunakan Meta-analisis. Meta-analisis merupakan suatu teknik statistika yang menggabungkan dua atau lebih penelitian sejenis sehingga diperoleh paduan data secara kuantitatif. Menurut Tjahjono (2008) meta analisis merupakan studi dengan cara menganalisis data yang berasal dari studi primer. Hasil analisis studi primer dipakai sebagai dasar untuk menerima atau mendukung hipotesis, menolak atau menggugurkan hipotesis yang diajukan oleh beberapa peneliti. Dengan kata lain, meta-analisis sebagai suatu teknik yang ditujukan untuk menganalisis kembali hasil-hasil penelitian yang diolah secara statistik berdasarkan pengumpulan data primer. Hal ini dilakukan untuk mengkaji keajegan atau ketidakajegan hasil penelitian yang disebabkan semakin banyaknya replikasi atau verifikasi penelitian, yang sering kali justru memperbesar terjadinya variasi hasil penelitian.

Dilihat dari prosesnya meta-analisis merupakan suatu studi observasional retrospektif, dalam arti peneliti membuat rekapitulasi fakta tanpa melakukan manipulasi eksperimental. Meta analisis merupakan teknik yang digunakan untuk merangkum berbagai hasil penelitian secara kuantitatif dengan cara mencari nilai *effect size*. *Effect size* adalah penggabungan dari masing-masing penelitian yang digunakan sebagai sumber data pada penelitian meta analisis, dengan melakukan teknik statistika tertentu (Dila: 2012). Jadi, dalam kegiatan penelitian meta analisis, data diperoleh dari hasil-hasil penelitian primer yang membahas permasalahan sejenis, untuk kemudian dianalisis hingga menghasilkan suatu kesimpulan umum. Data tersebut digunakan sebagai dasar untuk mendukung atau menolak hipotesis pada penelitian meta analisis.

Fokus penelitian ini adalah pembelajaran yang diselenggarakan di Sekolah Dasar. Subjek penelitiannya adalah siswa sekolah dasar. Adapun jenjang kelasnya adalah kelas III, IV, V, VI Sekolah Dasar. Penelitian ini terbagi menjadi beberapa langkah, penelitian dimulai dengan menetapkan domain penelitian yang akan dirangkum, memilih jenis publikasi yang akan dikumpulkan, mengumpulkan hasil penelitian atau literatur, mencatat data-data (variabel-variabel) penelitian, menghitung *effect size* per sumber atau penelitian, dan menginterpretasi rangkuman dan membuat laporan (Sutrisno, (2007). Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif. Penelitian ini memusatkan perhatian kepada masalah-masalah sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan. Hasil penelitian yang kemudian diolah dan dianalisis untuk diambil kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

Domain yang ditetapkan dalam penelitian ini fokus pada penggunaan media roda putar dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Terdapat delapan literatur jurnal yang diperoleh sesuai dengan variabel penelitian. Pertama, artikel hasil penelitian Novia Prinsa Anggarini, Sumarno, Ervina Eka Subekti (2019) dengan judul Model *Two Stay Two Stray* Berbantuan Media Roda Pintar Matematika Terhadap Hasil Belajar. Penelitian tersebut menunjukkan pengaruh yang signifikan antara *pretest* 55,20 dan *posttest* 76,20.

Pada penelitian kedua, Retno Kuswari & Rasiman (2019) meneliti tentang Keefektifan Model *Make a Match* dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. Hasil penelitiannya

menunjukkan pengaruh yang signifikan antara *pretest* 0,44 dan *posttest* 0,85. Pada penelitian ketiga, Benny Sulisty Nugroho (2017) menunjukkan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Roda Pengukuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Pengukuran Panjang SDN Lidah Wetan II/462 Surabaya memiliki pengaruh yang signifikan antara *pretest* 0,0658 dan *posttest* 0,0986. Di sisi lain, pada penelitian keempat, penelitian dari Alda Shafira, Feny Rosayanti, Sunan Baedowi (2018) menunjukkan bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Picture And Picture* Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Pada Konsep Daur Hidup hewan Siswa Kelas IV memiliki pengaruh yang signifikan antara *pretest* 1,990 dan *posttest* 4,452.

Hasil penelitian lain, pada penelitian kelima, Nike Kurniadewi (2019) menunjukkan bahwa Penggunaan Media Roda Putar *Puzzle* Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SD memiliki pengaruh yang signifikan antara *pretest* 55,4 dan *posttest* 77,6. Pada penelitian keenam, penelitian dari Andriani, Qoriati Mushafanah, M. Yusuf Setia Wardhana (2019) menunjukkan bahwa Media Roda Jelajah Indonesia efektif terhadap Hasil Belajar Materi Tematik memiliki pengaruh yang signifikan antara *pretest* 2,024 dan *posttest* 2,272.

Pada kondisi penelitian yang lain, penelitian ketujuh dari Isna Zulfa Arintasari, Intan Rahmawati, & Sukanto (2019) menunjukkan bahwa Media Roda Pecahan Berbantuan Model *Realistic Mathematic Education* (RME) pada Mata Pelajaran Matematika memiliki pengaruh yang signifikan antara *pretest* 12 dan *posttest* 25. Pada penelitian kedelapan, penelitian dari Izzatul Lailah Wijayanti (2015) menunjukkan bahwa Pengaruh Penggunaan Media Jam Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa Sekolah Dasar memiliki pengaruh yang signifikan antara *pretest* 48,792 dan *posttest* 85,000.

Dengan mencatat data-data variable penelitian dari delapan hasil penelitian di atas, data yang diperoleh nampak beragam, mulai dari pecahan, satuan dan puluhan. Peneliti mengkonversi dalam bentuk puluhan supaya data mudah dianalisis dan dibandingkan hasil *pretest* dan *posttestnya*. Peneliti tidak mengubah perbandingan hasil *pretest* maupun *posttest*, namun lebih untuk melihat perbandingannya. Berdasarkan perbandingan data, diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* seperti nampak pada diagram 1.1

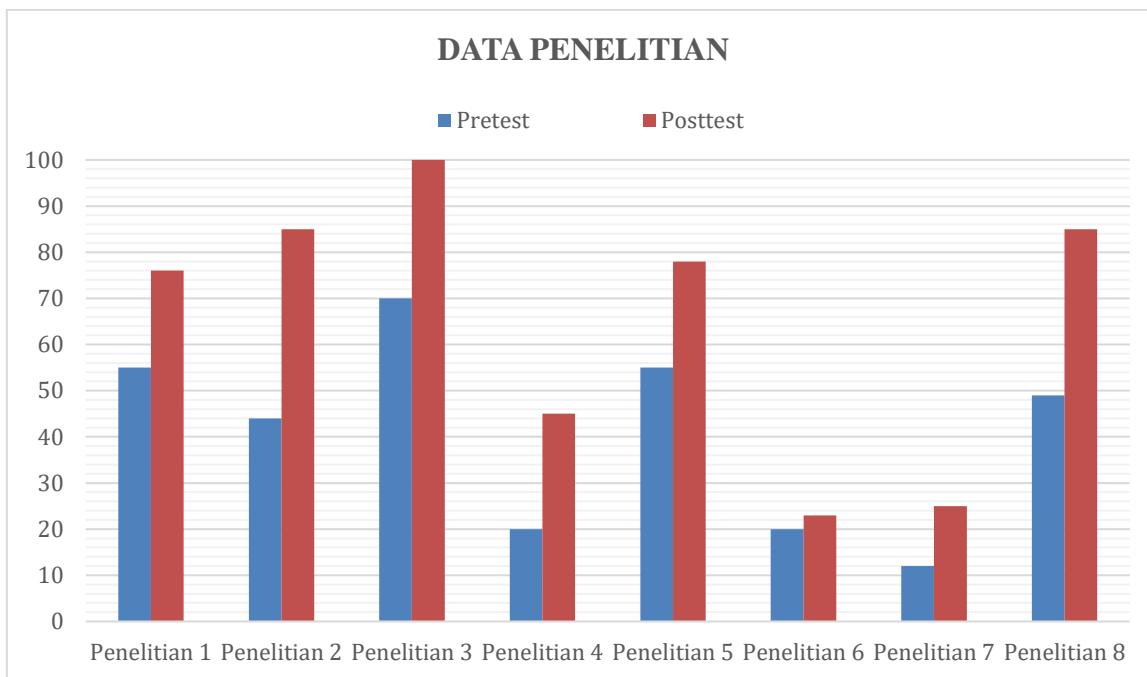


Diagram 1.1: Data Penelitian

Dengan mencermati diagram data penelitian di atas terdapat variasi hasil antara penelitian satu dengan penelitian yang lain. Terdapat perbedaan hasil penggunaan media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun demikian terdapat konsistensi data antara hasil *pretest* dan *posttest*. Jika delapan hasil penelitian tersebut digabungkan, dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* maka dapat diperoleh data pada diagram 2.2. di bawah ini.

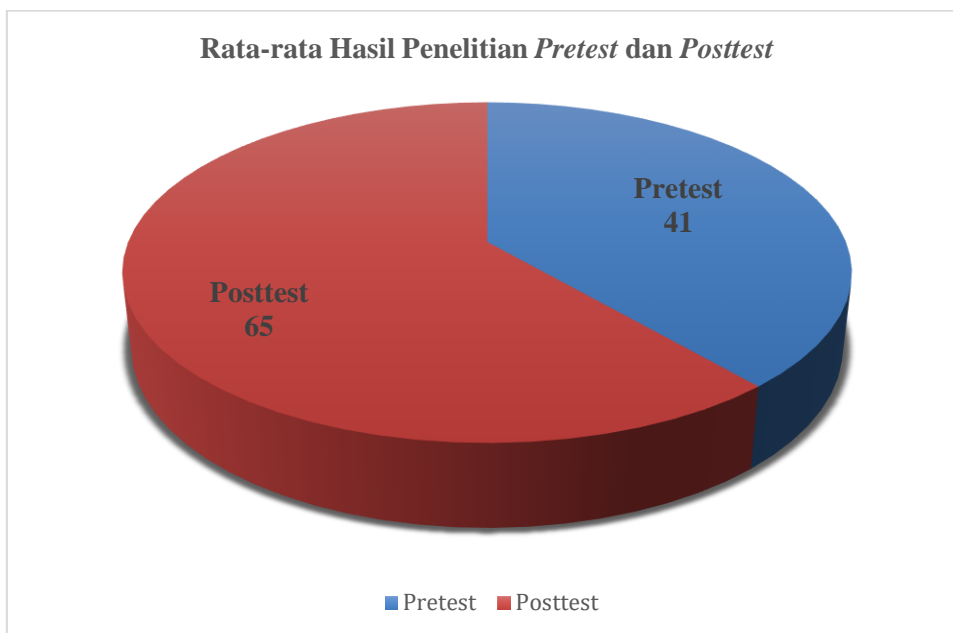


Diagram 2.2: Rata-rata Hasil Penelitian *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan diagram hasil rata-rata dari beberapa hasil penelitian pemanfaatan media roda putar terhadap hasil belajar siswa dengan mencermati hasil *pretest* dan *posttest* nampak bahwa hasil *posttest* lebih unggul. Hal ini terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media roda putar. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dapat mempengaruhi nilai rata-rata. Terlihat dari yang sebelum menggunakan media roda putar yaitu *Pretest* adalah 41 dan sesudah menggunakan media roda putar yaitu *Posttest* adalah 65. Ada kenaikan sebesar 24 poin yang artinya roda putar memberikan manfaat dalam meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pemanfaatan Media Roda Putar dalam Pembelajaran

Media pembelajaran bukanlah hal baru dalam dunia Pendidikan. Guru umumnya menggunakan media pembelajaran untuk mencapai hasil yang diinginkan. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran, misalnya media gambar, bagan, model, film, video, komputer dan sebagainya (Prasetyo: 2018). Pemanfaatan media pembelajaran digunakan sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswa. Dalam media pembelajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik. Media pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga merangsang pikiran, perhatian serta minat belajar.

Penggunaan media semestinya disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Tidak semua materi dapat menggunakan media yang sama. Menurut Suryani, dkk. (2018: 5) media pembelajaran 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.

Roda putar sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Roda putar dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran roda putar berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga berhenti disalah satu bagian gambar (Noni, 2016). ROTAR (Roda Putar) adalah suatu alat yang berbentuk bundar yang bisa bergerak dan dapat berputar-putar atau berkeliling yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Disamping itu media ROTAR ini dapat menyajikan pesan atau informasi mengenai mata pelajaran yang akan disampaikan. Media ROTAR ini juga termasuk media yang menarik, sehingga dengan menggunakan media ROTAR ini, siswa dapat tertarik dan semangat untuk belajar dan lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Menurut Sutjipto (2011:9) dan Arsyad (2011:10) ROTAR memiliki banyak manfaat jika digunakan dalam pembelajaran. Guru tidak perlu menghabiskan waktu lama untuk menjelaskan materi pembelajaran dan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

yang sedang berlangsung. Selain itu siswa menjadi tertarik dan semangat mengikuti proses pembelajaran. Pernyataan ini sejalan dengan manfaat media pembelajaran yang disampaikan oleh Sanaky (2009: 5) bahwa pemanfaatan media pembelajaran selain memberikan dan meningkatkan variasi belajar, memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar, merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis, menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran,

Pemanfaatan media roda putar pada pembelajaran siswa di sekolah dasar dapat dijadikan pilihan. Siswa sekolah dasar yang pada dasarnya suka bermain diajak untuk belajar sambil bermain. Guru memberikan suasana belajar yang menarik, siswa terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Proses belajar yang baik akan sangat mempengaruhi hasil belajar. Media roda putar banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena memiliki banyak kelebihan.

Implementasi Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar

Salah satu keberhasilan guru dalam pembelajaran adalah ketika ada perubahan positif pada peserta didik. Hal ini dapat diwujudkan melalui hasil belajar. Beragam cara yang dilakukan guru supaya pembelajaran mampu mencapai atau sesuai tujuan pembelajaran. Penggunaan roda putar menjadi salah satu cara supaya hasil belajar siswa dapat meningkat. Implementasi roda putar dalam pembelajaran telah banyak digunakan di sekolah. Khususnya pada jenjang sekolah dasar, roda putar bukan media yang asing lagi.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat delapan penelitian terkait roda putar terhadap hasil belajar siswa. Latar belakang penggunaan roda putar berbeda-beda, media pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat penting dan memberikan pengaruh besar dalam proses pembelajaran, diantaranya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Namun kenyataannya masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal pada saat menjelaskan materi ajar dalam pembelajaran. Menurut Prastowo (2013:398) pelaksanaan pembelajaran membutuhkan media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton.

Setiap media pengajaran memiliki kemampuan masing-masing maka diharapkan kepada guru agar menentukan pilihannya sesuai dengan kebutuhan pada saat suatu kali pertemuan. Hal ini dimaksudkan jangan sampai penggunaan media menjadi penghalang proses belajar mengajar yang akan guru lakukan di kelas. Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuannya, cara pembuatannya maupun cara penggunaannya. Media pembelajaran menentukan hasil belajar, keberhasilan menggunakan media pembelajaran pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada isi, cara menjelaskan apa maksud media tersebut, dan karakteristik peserta didik dalam menerima maksud materi yang ada di dalam media tersebut.

Proses pembelajaran yang dilakukan secara sederhana tidak akan memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik, maka peneliti memberikan alternatif untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan cara menggunakan media pembelajaran berupa media roda putar. Proses pembelajaran yang dilakukan secara verbal atau sederhana saja tidak akan memberikan pengalaman bermakna pada peserta didik, maka dibutuhkan media pembelajaran yang terintegrasi. Pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah seorang guru hendaknya mampu memilih dan mendayagunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pada umumnya guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam setiap proses pembelajaran, karena kurangnya pemahaman guru terhadap media-media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media perlu diperhatikan faktor tersebut. Berbagai manfaat media adalah menarik perhatian peserta didik, membuat peserta didik lebih fokus dalam belajar, dan memotivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Guru merupakan sopir bagi peserta didik kemana guru akan membawa peserta didik tersebut, apabila diajak ketempat yang enak peserta didik juga akan merasa enak begitu pula sebaliknya. Jadi intinya guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana kelas dan mengembangkan media yang menarik agar peserta didik di dalam kelas merasa nyaman dan senang. Apabila faktor tersebut sudah dilakukan dalam pembelajaran tentunya akan memberikan hasil yang maksimal.

Kendala tersebut dapat di atasi dengan mengimplementasikan roda putar dalam pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perubahan hasil *pretest* sebesar 41 dan *posttest* sebesar 65 implementasi media roda putar merupakan suatu proses penerapan dan pelaksanaan media dalam pembelajaran agar tercapai suatu pada diri peserta didik sesuatu tujuan belajar yang direncanakan (Abdul Majid, 2012). Hasil penelitian menunjukkan ada perubahan yang positif. Dari kedelapan penelitian tidak ada yang menunjukkan hasil yang buruk antara sebelum dan sesudah menggunakan media roda putar. Semua memberikan hasil yang bagus, dengan variasi yang berbeda.

Pada hasil penelitian yang sudah dianalisis terdapat selisih yang berbeda-beda, ada yang selisih tinggi ada juga yang selisih sedikit, menurut hasil penelitian terdapat perbedaan antara satu dengan yang lain pada peserta didik di Sekolah Dasar. Perbedaan ini menyangkut kapasitas intelektual, ketrampilan, motivasi, persepsi, sikap, kemampuan, minat, dan latar belakang keluarganya. Kesulitan yang dialami pada pembelajaran adalah pengetahuan peserta didik yang berbeda-beda sedangkan proses pembelajaran membutuhkan pengetahuan dan pengalaman yang banyak. Faktor pendukung peserta didik yaitu komunikasi, kerjasama dan diskusi. Guru merupakan sopir bagi peserta didik kemanapun guru akan membawa peserta didik tersebut, apabila guru mengajak peserta didik ketempat yang enak peserta didik juga akan merasa enak begitu pula sebaliknya. Jadi intinya guru harus selalu kreatif dan inovatif dalam menciptakan suasana kelas dan mengembangkan media yang menarik agar peserta didik di dalam kelas merasa nyaman dan senang.

Dengan menggunakan media roda putar hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan, hal ini terbukti dari nilai rata-rata yang sebelum menggunakan media roda putar dan sesudah menggunakan media roda putar. Pada hasil analisis di atas terdapat presentase yang berbeda-beda dari yang terendah hingga tertinggi. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor diantaranya faktor internal dan faktor eksternal pada siswa. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu siswa itu sendiri, seperti halnya kemampuan kognitif, cara berfikir, kemampuan minat dan bakat, serta kesehatan. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu itu sendiri, seperti lingkungan sekolah, keluarga, teman sebaya, kondisi sekolah, letak sekolah, waktu, dan subjek penelitian (Muhibbin Syah, 2006: 144)

Dalam proses pembelajaran, tujuan digunakan media adalah untuk menjadikan proses pembelajaran dan hasil belajar mengajar lebih berdaya dan berhasil serta menimbulkan semangat belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar. Jadi, penggunaan media yang tepat akan mencapai tujuan yang diinginkan (Mujib: 2007). Pernyataan ini sangat mendukung dari hasil-hasil penelitian tentang pengaruh roda putar terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.

Adapun tujuan penerapan media roda putar ini secara umum adalah untuk mendorong siswa berfikir aktif, melatih percaya diri yaitu dengan berbicara dan mengemukakan pendapatnya, melatih daya ingat peserta didik dan mendengar pendapat orang lain serta bertanggungjawab dan bekerjasama (Riyani: 2019). Berdasarkan tujuan tersebut, maka dengan penerapan media ini peserta didik dilatih untuk berfikir kritis, kreatif dan percaya diri dalam memecahkan masalah serta membangun rasa saling menghargai pendapat orang lain.

Dalam penerapan media roda putar dilakukan dengan sintak yang variative, secara garis besar dimulai dengan memilih tema atau materi ajar yang akan disampaikan menggunakan media roda putar. Guru memberikan penjelasan tentang materi yang akan diajarkan sebagai bekal siswa sebelum menggunakan media roda putar. Satu set kartu dengan berbagai macam pertanyaan dan diberi angka dibelakangnya. Kemudian membuat "Roda Putar" dari karton atau kardus, bagi roda menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan dan beri angka pada sektor tersebut, buat pemutar dari anak panah kardus atau karton dan paku pines, hasil akhirnya nampak mirip roda. Kemudian peserta didik duduk dalam lingkaran besar dan kartu disebar menghadap ke bawah menutupi lantai dengan angka jelas terlihat, satu sukarelawan mulai ambil roda dan putar, angka ditunjukkan (Paul: 2008).

Dalam implementasi pembelajaran, siswa tersebut berdiri mengambil kartu sesuai dengan angka di roda dan menjawab pertanyaan yang ada, diskusi singkat berlangsung antara guru dan seluruh peserta didik, jika mereka memutuskan bahwa siswa tersebut telah menjawab dengan lengkap dan akurat, kartu diletakkan kembali menghadap ke atas, angka itu sekarang hangus, jika jawaban tidak lengkap atau tidak benar maka kartunya dikembalikan menghadap ke bawah untuk orang lain yang mencoba kesempatannya dan roda diberikan untuk siswa selanjutnya, begitu waktu berlalu lebih bnyak kartu terbuka. Saat angka yang hangus

muncul, pemain hanya perlu memberikan roda ke peserta didik berikutnya mereka bebas, jadi permainan semakin cepat (Paul: 2008).

SIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan Media roda putar efektif digunakan pada siswa Sekolah Dasar. Hal ini terbukti dari meningkatnya hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. Meningkatnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil nilai rata-rata sebelum menggunakan media roda putar (*Pretest*= 41) dan setelah menggunakan media roda putar (*Posttest*= 65). *Gain score* antara nilai *pretest* dan *posttest* adalah 24 poin. Dari hasil penelitian, maka saran yang dapat diajukan adalah menggunakan media roda putar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, oleh karena itu guru perlu menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media roda putar dengan baik agar siswa lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdul Mujib, A. M., & Jusuf Mudzakkir, J. M. (2007). *Ilmu pendidikan islam*. Kencana Prenada Media Group.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). Strategi pembelajaran sekolah terpadu. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). Strategi pembelajaran sekolah terpadu. *Jakarta: Prestasi Pustaka*.
- Ahmed Patria Umma, Z. I. A. H., & PERDANA PRASETYA, S. U. K. M. A. (2018). Pengembangan Media Paludarium Pada Materi Ekosistem Hutan Hujan Tropis Mata Kuliah Ekologi Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Negeri Surabaya. *Swara Bhumi*, 5(8).
- Akhwani, A. (2019). Strategy Of Digital Etiquette Education Of Elementary School Students. *PrimaryEdu-Journal of Primary Education*, 3(2), 43-54.
- Andriani, A., Mushafanah, Q., & Wardhana, M. Y. S. (2019). Keefektifan Media Roda Jelajah Indonesia terhadap Hasil Belajar Materi Tematik. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 194-201.
- Anggarini, N. P., Sumarno, S., & Subekti, E. E. (2019). Keefektifan Model Two Stay Two Stray Berbantu Media Roda Pintar Matematika Terhadap Hasil Belajar. *Janacitta*, 2(1).
- Arends, R. I. (2013). Belajar untuk mengajar. *Jakarta: Salemba Humanika*.

- Arintasari, I. Z., Rahmawati, I., & Sukamto, S. (2019). Keefektifan Media Roda Pecahan Berbantu Model Realistic Mathematic Education (RME) pada Mata Pelajaran Matematika. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 366-372.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran.
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran (edisi ke-17). Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Aulia, A. (2016). Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Bentuk Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir (Skripsi) (Doctoral dissertation, UIN Raden Fatah Palembang).
- DA, I. W. S. (2016). Ketrampilan Pengelolaan Kelas Guru Pendidikan Agama Islam Di SMK N 2 Purwokerto (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Dila, K. A. S. (2012). Telaah Kritis Artikel Review Sistematis Dan Meta Analisis.
- Ginnis, P. (2008). Trik dan taktik mengajar. Jakarta: PT Indeks.
- Indriana, D. (2011). Ragam alat bantu media pengajaran.
- Khairunnisa, W. (2017). Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI SMA AngkasaAdisutjipto. Skripsi. Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis Universitas Negeri Yogyakarta.
- Krismawati, N. U., Wanto, W., & Suryani, N. (2018). Kebutuhan Bahan Ajar Sejarah Lokal di SMA. *Cendekia: Jurnal Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 16(2), 355-374.
- Kurnia Dewi, N. (2020). Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ips Siswa SD. *Jurnal Teknodik*, 79-89.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). Media pembelajaran manual dan digital. Bogor: Ghalia Indonesia, 173.
- Kuswari, R. (2019). Keefektifan Model Make A Match Dengan Media Rorumat Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Mimbar Ilmu*, 24(1), 20-27.
- Muhsetyo, G. Mengembangkan Masalah Sederhana Mencari Luas Bangun Datar Menjadi Masalah Open-Ended Konseptual. *Tahun III, Nomor 1, Januari 2016*, 69, 84.
- Mulyasa, E. (2003). Kurikulum Berbasis Kompetensi Konsep, Karakteristik, dan Implementasinya.
- Poerwadarminta, W. J. S. (1954). *Kamus umum bahasa Indonesia*. Perpustakaan Perguruan Kementerian PP dan K..

- Rina, N. I., & Sukanti, S. (2016). Penerapan Pembelajaran Tgt Dengan Roda Putar Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Akuntansi Siswa Smkn 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Riyani, I. (2019). *Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Sd Negeri 56 Kota Bengkulu* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Rostina, S. (2015). Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. *Bandung: Alfabeta*.
- Sanaky, H. A. (2009). Media pembelajaran.
- Shafira, A., Rosayanti, F., & Baedowi, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Permainan Roda Keberuntungan Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Pada Konsep Daur Hidup Hewan Siswa Kelas IV. *Janacitta*, 1(2).
- Sulistyo N, B. E. N. N. Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Roda Pengukuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Materi Pengukuran Panjang Sdn Lidah Wetan Ii/462 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3).
- Sutrisno, L., & Kresnadi, H. (2007). Kartono. *Pengembangan Pembelajaran IPA SD. Pontianak: LPJJ PGSD*.
- Syah, M. (2006). Psikologi Belajar, Jakarta: PT. *Raja grafindo persada*.
- Tjahjono, H. K. (2008). Studi literatur pengaruh keadilan distributif dan keadilan prosedural pada konsekuensinya dengan teknik Meta Analisis. *Jurnal psikologi*, 35(1), 21-40.
- Wati, E. R. (2019). Ragam media pembelajaran.
- Wijayanti, I. L. Pengaruh Penggunaan Media Jam Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Pengukuran Sudut Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).

