

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 66
REJANG LEBONG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat- Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (SI)
Dalam Ilmu Tarbiyah**



OLEH:

SINTA NOVIA FALUVI

NIM. 19591219

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
IN'STITUT AGAMA ISLAM NEGRI CURUP
2023**

Hal : Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Di

Curup

Assalammu 'alaikum Warohmatullahi Wab arakatuh

Setelah diadakan pemeriksaan dan perbaikan dari pembimbing terhadap skripsi ini, maka kami berpendapat bahwa skripsi atas nama :

Nama : Sinta Novia Faluvi

NIM : 19591219

Fakultas : Tabiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Judul : "Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong"

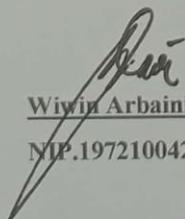
Sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Tarbiyah, Institut Agama Islam Negeri Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalammu 'alaikum Warahmatullahi Wabaraktuh

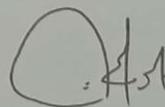
Curup, 15 Juli 2023

Pembimbing I



Wiyin Arbaini W, M.Pd
NIP.197210042003122003

Pembimbing II



Dini Palupi Putri, M.Pd
NIP.198810192015032009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani NO. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 1074 /In.34/FU/PP.00.9/03/2023

Nama : **Sinta Novia Faluvi**
NIM : **19591219**
Fakultas : **Tarbiyah**
Prodi : **Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)**
Judul : **Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong**

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

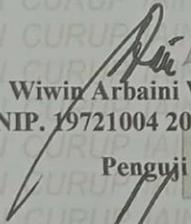
Hari/Tanggal : **Senin, 07 Agustus 2023**
Pukul : **11.00 s/d 12.30 WIB**
Tempat : **Ruang Kuliah PGMI Ruang 05 IAIN Curup**

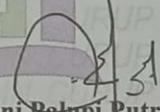
Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua

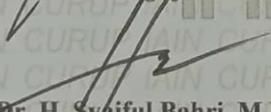
Sekretaris

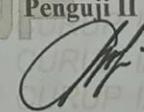

Wiwin Arbaini W, M. Pd
NIP. 19721004 200312 2 003


Dini Palupi Putri, M. Pd
NIP. 19881019 201503 2 009

Penguji I

Penguji II


Dr. H. Syaiful Bahri, M. Pd
NIP. 19641011 199203 1 2002


Anisya Septiana, M. Pd
NIDN. 2020099002



**Mengetahui,
Dekan**


Prof. Dr. H. Hamengkubuwono, M. Pd
NIP. 19650826 199903 1 001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sinta Novia Faluvi

NIM : 19591219

Jurusan : Tarbiyah

Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diakui atau dirujuk dalam naskah ini disebutkan dalam referensi.

Apabila dikemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atas sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 15 Juni 2023

Penulis

METERAN
TEMPEL
37AKX246953853

Sinta Novia Faluvi

NIM. 19591219

MOTTO

“Allah SWT Tidak Akan Membebani Seorang
Hamba Melainkan Sesuai Dengan
Kemampuannya”

(Q.S Al- Baqarah:286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rasa syukur dan kerendahan hati penulis mempersembahkan skripsi ini untuk:

1. Ayahanda tercinta Bambang Rianto dan Ibunda tercinta Sri Suarni S.Sos yang selalu mendoakanku dan mengorbankan segalanya demi keberhasilanku.
2. Mbah ku tersayang H. Suparman, Hj Suryati, Aslamiyah yang selalu memberikan bantuan, doa, dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini
3. Kakak terkasih Anggi Oktavia S.Pd.I , Lukman Mubarak S.Pd, Reza Puspita S.Pd, Efrizen Mey Saputri. Yang selalu memberikan bantuan dan memotivasiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Adik terkasih Haura Inaya Azaliya, Naura Faqiha, M. Yusuf, Wahyu, Acha, Bima, Jihan, Rara, Kinan, Talita yang selalu membuatku semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Keluarga besar Ayah dan Ibuku yang selalu mendoakan dan memberi dorongan untuk kelancara studiku dan bibi ku yani, yati serta Ning yang selalu memberi untaian doa dan semangat disetiap gerak dan langkahku.
6. My lovely Friends Ririn, Aldi, Tisa, Rani, Sri, Syahdia, Tasya, Sinta Putri, Sinta Olvi, Ocha, Lalak, dan Dhea yang terus memberikan masukan, dorongan, motivasi, serta semangat baik dalam keadaan suka maupun duka selalu menemaniku.
7. Teman- teman seperjuangan Prodi PGMI angkatan 2011 khususnya PGMI H.
8. Teman- teman KKN dan PPL yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
9. Almamaterku.
10. Semua yang telah mendoakan dan memotivasiku untuk menyelesaikan S.I

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN RODA PUTAR
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 66
REJANG LEBONG**

**Sinta Novia Faluvi
NIM: 19591219**

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi sebelum menggunakan media pembelajaran Roda Putar hasil belajar siswa tergolong kurang baik. Khususnya pada pelajaran matematika menunjukkan 70% nilai siswa dari hasil nilai ulangan hariannya masih rendah di bawah KKM yang seharusnya dan hanya sedikit siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran menggunakan media Roda Putar pada mata pelajaran Matematika di SDN 66 Rejang Lebong, untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran Matematika setelah menggunakan media pembelajaran Roda Putar di SDN 66 Rejang Lebong, dan membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran Roda Putar dalam pembelajaran Matematika memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar di kelas IV SDN 66 Rejang Lebong.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong yang berjumlah 35 orang. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Uji t dua sampel berpasangan..

Kesimpulan penelitian adalah. 1) Penggunaan media pembelajaran Roda Putar dikategorikan baik, karena yang mendapat nilai pada kategori baik paling banyak diantara kategori lainnya yaitu sebanyak 11 orang dengan nilai 82 sampai 85. 2) Dilihat dari perhitungan nilai hasil belajar, terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika hasilnya dikategorikan baik juga karena yang mempunyai hasil tes dengan kategori baik paling banyak yaitu sebanyak 10 orang dengan nilai 78 sampai 85. 3) Sedangkan penggunaan media pembelajaran Roda putar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dibuktikan dengan uji t sebesar 5,080. Dengan nilai r_{xy} 0,72 artinya terdapat hubungan yang kuat atau tinggi dan memberikan pengaruh sebesar 51,8%.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Roda Putar, Hasil Belajar Matematika.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah- Nya kepada penulis sehingga Penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong.”** Shalawat dan salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Program Strata 1 pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Institut Agama Islam Negeri Curup pada tahun 2023.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan dan penyusunan skripsi ini banyak sekali bahan dari semua pihak, baik dalam bimbingan, bantuan, dan dorongan motivasi yang dapat membangun semangat untuk menyelesaikan skripsi ini secara langsung. Oleh karena itu, ucapan terimakasih yang sebesar- besarnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Rektor IAIN Curup, Prof. Idi Warsah, M. Pd.I dan para wakil Rektor dan seluruh tenaga edukatif maupun administratif pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. H. Hamengkubuwono. M. Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah (IAIN) Curup dan wakil dekan.
3. Ibu Tika Meldina, M.Pd selaku Ketua Prodi PGMI IAIN Curup.
4. Ibu Aida Rahmi Nasution, M.Pd.I selaku Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis menempuh perkuliahan.
5. Ibu Wiwin Arbaini Wahyuningsih, M.Pd. selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dini Palupi Putri. M. Pd. Selaku pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
7. Bapak Eko Winarto S.Pd.SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 66 Rejang Lebong yang telah memberikan bantuan selama ini.
8. Ibu Jumiarti S.Pd.SD guru Matematika dan juga Wali Kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong yang telah membantu dan mnembimbing selama penelitian.
9. Ayahanda Bambang Rianto dan Ibunda Sri Suarni S.Sos yang telah memberikan motivasi, doa, semangat, nasehat, biaya dan pengorbanan yang tak ternilai harganya.
10. Seluruh mahasiswa/i senasib seperjuangan dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran untuk pembuatan skripsi ini.

Atas segala bantuan dan motifasinya semoga Allah SWT Melimpahkan segala Rahmat dan Hidayah- Nya. Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan baik dari segi isi, penyusunan maupun teknik penulisan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat bpenulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini swlanjutnya.

Curup, 15 Juli 2023
Penulis

Sinta Novia Faluvi
Nim: 19591219

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR	
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pengertian Media Pembelajaran dan Alat Peraga Matematika.	11
2. Fungsi Alat Peraga Atau Media Pembelajaran.....	12
3. Manfaat Media Pembelajaran.....	13
4. Media Pembelajaran Roda Putar.....	15
5. Pembelajaran Matematika	19
6. Hasil Belajar	24
B. Kerangka Berfikir.....	31
C. Kajian Literatur	32
D. Hipotesis	35

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian	36
B. Populasi Dan Sampel	36
C. Instrumen Penelitian.....	37
D. Jenis Data Dan Sumber Data	40
E. Definisi Oprasional	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen	42
H. Analisis Data	51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan	74

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	76
B. Saran.....	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN- LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

1. Tabel 3.1 Sampel Penelitian	37
2. Tabel 3.2 Daftar Kisi- Kisi Instrumen Penelitian.....	39
3. Tabel 3.3 Hasil Uji Angket Validitas Analisis Intem Instrumen Variabel	43
4. Tabel 3.4 Hasil Uji Tes Validitas Analisis Intem Instrumen Variabel Y	44
5. Tabel 3.5 Data Untuk Intem Ganjil Variabel X	45
6. Tabel 3.6 Data Untuk Intem Genap Variabel X.....	45
7. Tabel 3.7 Korelasi Nilai Ganjil dan Nilai Genap Variabel X	46
8. Tabel 3.8 Data Untuk Intem Ganjil Variabel Y	48
9. Tabel 3.9 Data Untuk Intem Genap Variabel Y	49
10. Tabel 3.10 Korelasi Nilai Ganjil dan Nilai Genap Variabel Y	49
11. Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Angket Siswa SDN 66 Rejang Lebong.....	59
12. Tabel 4.2 Penentuan Kategori Media Pembelajaran Roda Putar	61
13. Tabel 4.3 Nilai Angket Siswa SDN 66 Rejang Lebong	61
14. Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Angket Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong	62
15. Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong	63
16. Tabel 4.6 Penentuan Kategori Media Pembelajaran Roda Putar	65
17. Tabel 4.7 Nilai Angket Siswa SDN 66 Rejang Lebong	66
18. Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi Postes Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 “SK Pembimbing”
2. Lampiran 2 “ Rekomendasi Izin Penelitian”
3. Lampiran 3 “Rekomendasi Penelitian Dari Diknas Rejang Lebong”
4. Lampiran 4 “ SK penelitian dari SD Negeri 66 Rejang Lebong”
5. Lampiran 5 “ Kisi- kisi angket dan angket penelitian”
6. Lampiran 6 “ Uji Validitas”
7. Lampiran 7 “ Peta Korelasi dan Perhitungannya”
8. Lampiran 7 “ Hasil angket”
9. Lampiran 8 “ RPP”
10. Lampiran 9 “ Hasil belajar siswa”
11. Lampiran 10 “ Dokumentasi”
12. Lampiran 11 “ Kartu konsultasi Pembimbing Skripsi”

BAB I

PENDAHULUAN

G. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan juga disebut kebutuhan pokok yang harus ada dalam kehidupan manusia yang berpikir bagaimana menjalani kehidupan di dunia ini dalam mempertahankan hidup dan mengemban tugas dari sang khaliq untuk beribadah. Pendidikan juga memiliki peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk memiliki kemampuan potensial, kecerdasan dan ketrampilan yang baik melalui proses pembelajaran.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, 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.

Pendidikan juga memiliki fungsi dan tujuannya, dalam undang-undang di atas Bab II pasal 3, yang berbunyi:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam

rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.¹

Secara singkat dikatakan bahwa tujuan pendidikan nasional ialah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya.² Dengan pengaruh orang-orang di sekitar yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat yang sesuai dengan cita-cita pendidikan yang diharapkan.³

Tujuan pendidikan Nasional dapat diwujudkan melalui pelaksanaan pendidikan diberbagai jenjang pendidikan. Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu jenjang pendidikan formal di Indonesia. Sekolah Dasar ditempuh paling lama 6 tahun, dari kelas 1 sampai kelas 6. Pendidikan di Sekolah Dasar mengacu pada fungsi pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan masyarakat Indonesia dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Tujuan kegiatan belajar mengajar ini dapat terwujud melalui seorang guru. Guru merupakan suatu profesi yang keberadaannya sangat di butuhkan sampai kapan pun, untuk menjadi seorang guru dibutuhkan keterampilan dan keahlian khusus.⁴ Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan

¹Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2011), h.8.

²Hasbullah, *Dasar- Dasar Ilmu Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya,2011),h.10.

³Sugiatno, *Filasafat Pendidikan Islam*, (Curup LP2 STAIN CURUP),h.4.

⁴ Adinda Qintan Banowati, *Provesi Guru*,(Banjarmasin,2022),h.1.

dalam pendidikan pada umumnya, karena guru memegang peranan dalam proses pembelajaran, dimana proses pembelajaran merupakan proses pendidikan secara keseluruhan. Guru sekolah dasar dituntut mahir dalam menciptakan serta mengembangkan berbagai metode dan media yang bervariasi serta menarik di dalam kegiatan belajar mengajar⁵.

Dalam menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas guru seringkali kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Apalagi bagi guru matematika pada saat memberikan gambaran kongkrit dari materi pembelajaran yang disampaikan masih menunjukkan kekurangan dan keterbatasan.

Matematika merupakan matapelajaran yang wajib diberikan untuk semua peserta didik atau siswa mulai dari Sekolah Dasar sampai kejenjang pendidikan berikutnya.⁶ Hal ini agar siswa dapat berpikir secara logis, analitis, sistematis, dan kritis. Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah untuk mempersiapkan siswa dalam menghadapi berbagai perubahan keadaan dalam kehidupan, mengembangkan ketrampilan berhitung, dan menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi (*contextual problem*). Dengan

⁵Annisatul mufarrokah, M. Pd.I., Strategi Belajar Mengajar, (Yogyakarta: Sukses offset, 2009), h. 20

⁶Sri Mulyati, *Pendidikan Matematika*, (Bojonegara, 2020),h.4.

⁷Endang Setyo Winarni & Sri Harmini, *Matematika Untuk PGSD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), h. 113

mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran, sekolah diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi serta komputer, alat peraga, atau media lainnya.⁸

Kurang tepatnya memilih media pembelajaran akan membuat siswa merasa jenuh, bosan, bahkan mengantuk pada saat melangsungkan proses pembelajaran. Hal inilah yang mengakibatkan pelajaran matematika dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit, membosankan, monoton, bahkan tidak diherankan siswa tersebut merasa ketakutan pada saat melaksanakan proses pembelajaran matematika tersebut. Sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan permainan. Menurut Ngalim Purwanto bermain dan belajar memiliki persamaan yaitu keduanya terjadi perubahan, yang dapat mengubah tingkah laku, sikap dan pengalaman. Perubahan tingkah laku dan sikap yang positif dapat berpengaruh dalam proses meningkatnya motivasi yang dimiliki siswa.

Keberadaan permainan dalam pelaksanaan proses pembelajaran akan meningkatkan minat siswa dalam melakukan proses pembelajaran matematika tersebut. Dan penggunaan permainan dalam proses pembelajaran dapat

⁸Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi

membantu guru menyampaikan materi, sehingga dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi siswa dalam memahami suatu konsep, menguatkan konsep yang telah dipahami atau memecahkan masalah. Salah satu permainan yang dapat dimanfaatkan pada pembelajaran matematika adalah permainan roda putar.



Sumber Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, DKK,
Media Pembelajaran, Yayasan Kita Menulis, 2022

Roda putar 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. 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 alternative yang menarik yang dapat digunakan sebagai starting point untuk mengajarkan konsep matematika.⁹

Namun berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas IV SDN 66 Rejang Lebong khususnya pada pembelajaran matematika menunjukkan 70% nilai siswa dari hasil nilai ulangan hariannya masih rendah di bawah KKM (70) yang seharusnya dan hanya sedikit siswa yang mendapat nilai di atas KKM.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan hal semacam ini dikarenakan proses pembelajaran matematika yang masih bersifat konvensional seperti halnya ceramah tanpa divariasikan dengan penggunaan media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar guru hanya menjelaskan konsep dan operasi matematika dengan memberikan contoh mengerjakan soal kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sudah diterangkan guru. Selama proses belajar siswa tidak dilibatkan secara aktif, sehingga siswa cenderung pasif, sedikit bertanya, suasana kelas yang membosankan, dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep- konsep dasar

⁹Mar'atus Solichah, Akhwani, Dkk, *Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Disekolah Dasar*, (Surabaya: Wahana Sekolah Dasar, 2021), h. 86

pembelajaran. Untuk itu guru berinisiatif menginteraksikan permainan Roda Putar sebagai alat penyampaian materi, sebagai upaya mendongkrak pengetahuan dan hasil belajar siswa.

Dengan sebuah inovasi yang dilakukan oleh guru ini bersamaan ditandai dengan melonjaknya antusiasme siswa dalam belajar tentunya ada kaitannya terhadap prestasi atau hasil belajar, hasil belajar inilah yang akan penulis teliti sebagai bahan pembuktian bahwa dengan penerapan permainan Roda Putar memang meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang meneliti tentang perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media roda putar yaitu penelitian Desi Indriani, Program Studi PGMI, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Hidayatullah tahun 2008 dengan judul "*Pengaruh Alat Peraga Roda Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media roda putar dibandingkan dengan tidak menggunakan media roda putar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapat adalah $sig. 0,001 < 0,05$. Dengan demikian penggunaan alat peraga roda bangun datar mampu mempengaruhi hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi bangun datar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti terdorong untuk mengangkat permasalahan yang muncul dalam bentuk suatu bentuk penelitian dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Pada Pelajaran*

*Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 66 Rejang
Lebong”*

H. Identifikasi Masalah

1. Proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah yang tidak divariasikan dengan media pembelajaran.
2. Dalam kegiatan pembelajaran guru hanya menjelaskan konsep matematika dengan memberikan contoh mengerjakan soal kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sudah diterangkan guru.
3. Selama proses belajar siswa tidak dilibatkan secara aktif, sehingga siswa cenderung pasif, sedikit bertanya, suasana kelas yang membosankan, dan membuat siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep dasar pembelajaran.

I. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, dalam mengantisipasi luasnya cakupan peneliti ini, maka tidak semua masalah dapat diteliti, karena keterbatasan sarana dan prasarana, waktu dan lain-lain, penulis hanya membatasi masalah ini fokus pada:

1. Alat peraga yang digunakan dalam pembelajaran menggunakan Roda Putar.

2. Hasil belajar siswa kelas IV di SDN 66 Sindang Rejang Lebong. Pada materi Bangun Datar, dan difokuskan pada hasil belajar pengetahuan siswa.

J. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, untuk lebih memfokuskan penelitian ini, maka penulis merumuskan:

1. Bagaimana pembelajaran matematika menggunakan media roda putar pada pembelajaran Matematika di SDN 66 Rejang Lebong?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran matematika setelah menggunakan media roda putar di SDN 66 Rejang Lebong?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan media roda putar dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar dikelas IV SDN 66 Rejang Lebong?

K. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui pembelajaran menggunakan media roda putar pada pelajaran matematika di SDN 66 Rejang Lebong.
2. Mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada pelajaran matematika setelah menggunakan media roda putar di SDN 66 Rejang Lebong.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh media roda putar dalam pembelajaran matematika terhadap hasil belajar dikelas IV SDN 66 Rejang Lebong.

L. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini, dapat memberikan informasi pada setiap pembaca baik dari berbagai pihak ataupun dalam dunia pendidikan yang menyatakan bahwa hasil belajar matematika kelas IV SD materi bangun datar dapat dioptimalkan dengan menggunakan alat peraga roda putar.

2. Manfaat praktis

Manfaat yang dapat dipetik dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru untuk mengajarkan dan menerangkan pelajaran matematika
- 2) Menjelaskan guru dalam menjelaskan materi bangun datar yang membuat siswa lebih memperhatikan dan menyenangkan

b. Bagi siswa

- 1) Siswa tidak mudah jenuh dan bosan dengan alat peraga roda putar yang digunakan oleh guru
- 2) Membuat siswa cepat tanggap dan mudah mengingat pelajaran matematika

c. Bagi sekolah.

Penelitian ini diharapkan sebagai masukan bagi guru disekolah dengan digunakannya media pembelajaran roda putar dalam mengajarkan matematika materi bangun datar

BAB II

LANDASAN TEORI DAN KERANGKA PIKIR

A. Deskripsi Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran dan Alat Peraga Matematika

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan wahana informasi belajar atau penyalur pesan. Gerlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, teks dan lingkungan sekolah merupakan media.¹⁰

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.¹¹

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dasarnya semua pendapat tersebut memposisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Media didalam pembelajaran juga

¹⁰ Garlace dan Ely, *Theacing & Media: A systematic Approach*. H.5

¹¹ *Ibid* h.30

dikatakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat didalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut dengan media pembelajaran.¹²

2. Fungsi Alat Peraga Atau Media Pembelajaran

Alat peraga pembelajaran matematika merupakan bagian dari media pembelajaran. Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad, mengemukakan terdapat empat fungsi media pembelajaran menggunakan alat peraga, khususnya media visual , yaitu :

a. Fungsi atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran yang tidak disenangi sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. Fungsi afektif

Media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau

¹²Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani,DKK, *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis,2020),h.4

lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi menyangkut masalah sosial.

c. Fungsi kognitif

Media dapat terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan bahwa lambang visual atau Alat Peraga Pembelajaran Matematika.

d. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹³

3. Manfaat Media Pembelajaran.

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan, setiap guru mungkin punya penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.

¹³S Annisah, *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*, (Metro: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2017),h.169.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melebihi suara, gambar, gerak dan warna baik secara alami maupun manipulasi.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
- d. Efisien dalam waktu dan tenaga, guru sering menghasilkan banyak waktu untuk menjelaskan materi pelajaran. hal ini seharusnya tidak terjadi jika guru dapat memanfaatkan maka visual secara verbal akan terasa.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media membuat proses pembelajaran lebih efisien, selain itu juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh sehingga pemahaman siswa pasti akan lebih baik.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa. Kapanpun dan dimanapun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
- g. Media dapat menumbuhkan setiap siswa terhadap materi dan proses belajar. Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik

sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan itu akan menanamkan sikap pada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.¹⁴

4. Media Pembelajaran Roda Putar

a. Roda Putar

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.

Gagasan Rotar dalam pembelajaran di sekolah dasar memiliki banyak keunggulan jika diimplementasikan dalam pembelajaran, antara lain: menyenangkan, menghibur dan menarik untuk dilakukan. Rotar memungkinkan akan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar.

Rotar sebagai media pembelajaran merupakan salah satu inovasi dalam pembelajaran. Rotar dijadikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran Rotar berbentuk lingkaran bergambar yang diputar, bergerak pada porosnya hingga

¹⁴Drs. H. Rostiana Sundayana, M.Pd, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015), h.4

berhenti disalah satu bagian gambar.

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.¹⁵

Media permainan Roda Putar ini merupakan pengembangan dari permainan Roulette salah satu permainan papan yang paling terkenal didunia khususnya dalam dunia judi yang biasa disebut permainan “roda kecil”. Dalam permainan roda putar ini terdiri jarum penunjuk arah dan petak-petak nomor yang urut. Isi dari roda putar ini disesuaikan dengan masalah yang akan dibahas pada setiap nomor.¹⁶

b. Manfaat Media Roda Putar

Media Roda Putar dapat membangkitkan semangat anak dalam mengikuti proses pembelajaran karena dapat memutar roda putar serta dapat bermain sesuai dengan kantung yang didapatkan. Karena setiap

¹⁵ Mar'atus Solichah , Akhwani, DKK, *Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Surabaya: Wahana Sekolah Dasar, 2021),h.80-92

¹⁶Yuli Wulan Sari Dan Durinta Puspasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Putar Pada Pembelajaran Adminitrasi Kepegawaian Kelas Xi*,(Surabaya),h.1

kantung terdapat permainan yang dimainkan diselesaikan oleh anak. Bahan yang digunakan berwarna-warni dan tidak membahayakan bagi anak. Media roda putar melatih ingatan serta kecepatan berpikir anak karena melatih anak memvisualisasikan media yang terdapat dalam kantung serta melakukan spasial yaitu menuangkan bentuk geometri ke dalam media yang sudah disediakan.¹⁷ Menurut Arsyad 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 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

¹⁷Putri Anggraini dan Mallevi Agustin Ningrum, *Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun*, (Surabaya: Paud Teratai, 2018), h.18

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.¹⁸

c. Proses Pembuatan Media Roda Putar

Proses pembuatan media roda putar ini diawali dengan menganalisis kurikulum. Analisis kurikulum dimulai dengan, menganalisis Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), indikator, materi, tujuan pembelajaran, dan media dalam pembelajaran guna memfasilitasi kecerdasan verbal linguistik yang akan dibuat, peneliti juga membuat dasar pengembangan produk yang merupakan ide dasar dari media yang akan diaplikasikan, serta membuat *storyboard* yang berisi desain dari media yang akan dibuat oleh peneliti. Produk media roda putar memiliki dua bagian yakni lingkaran sebagai roda yang akan diputar dan kayu penyangga sebagai penopang lingkaran sehingga nantinya dapat diputar. Media roda putar dibuat dengan menggunakan bahan utama yaitu triplek, kayu, kain flanel dan

¹⁸Mar'atus Solichah, Akhwani, DKK, *Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Surabaya: Wahana Sekolah Dasar, 2021), h.80-92

impraboard. Triplek itu sendiri dibentuk menjadi lingkaran dan akan dijadikan sebagai roda yang dapat diputar, sementara kayu dibuat menyerupai huruf A yang akan dijadikan sebagai kayu penyangga sehingga lingkaran dapat digantung dan diputar dengan penopang kayu penyangga. Kain flanel dijadikan sebagai alas pada lingkaran, terdapat empat warna pada lingkaran yaitu merah, kuning, hijau dan biru. Sedangkan *impraboard* digunakan sebagai bangun datar dan akan dilapisi kembali dengan kain flanel berwarna abu, setelah itu gambar bangun datar ditempel pada bagian sampingnya dan dibentuk kantung untuk meletakkan soal yang akan di berikan kepada siswa. Pada bagian depan lingkaran setelah diberi alas oleh kain flanel, lalu diberi katagori untuk roda putar, bisa rumus maupun soal. Kemudian setelah itu diberi jarum dan ditempel dibagian tengah lingkaran untuk mengetahui tantangan apa yang akan dilakukan ketika media tersebut diputar.¹⁹

5. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Belajar Matematika

Pada umumnya guru mengajarkan matematika dengan menerangkan konsep dan oprasi matematika, memberi contoh mengerjakan soal, serta meminta siswa untuk mengerjakan soal yang sejenis dengan soal yang sudah diterangkan guru. Model ini

¹⁹ Tina Kristina , Elan, DKK,*Desain Media Roda Putar Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B*,(Tasik Malaya: Jurnal Paud Agapedia,2020),h.4

menekankan pada menghafal konsep dan prosedur matematika guna menyelesaikan soal. Model pembelajaran ini disebut model mekanis. Guru menekankan pembelajaran matematika bukan pada pemahaman siswa terhadap konsep dan oprasinya, melainkan pada pelatihan simbol-simbol matematika dengan penegakan pada pemberian informasi dan latihan penerapan algoritma. Guru bergantung pada metode ceramah, siswa yang pasif sedikit tanya jawab, dan siswa mencatat dari papan tulis.²⁰

Matematika juga disebut dengan ilmu deduktif, sebab dalam matematika tidak menerima generalisasi yang berdasarkan pada observasi, eksperimen, coba- coba (induktif) seperti halnya ilmu- ilmu pengetahuan umumnya. Kebenaran generalisasi matematika harus dapat dibuktikan secara deduktif.²¹

Menurut Johnson dan Rising, matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, Matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat- sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak

²⁰Drs, H. Rostina Sundayana, M.Pd, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2015),h.24

²¹Ibrahim Suparni, *Strategi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Teras, 2009),h.2.

didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide, dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.²²

Jadi dapat dikatakan belajar matematika adalah melibatkan diri yang berhubungan dengan pola atau ide, proses dan penalaran yang semuanya telah tersusun dari konsep yang rendah ke konsep yang tinggi.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Sesuai amanat pasal 38 UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) maka setiap sekolah/madrasah mengembangkan kurikulum sekolah (K13) masing-masing. Penyusunan K13 jenjang pendidikan dasar dan menengah berpedoman pada panduan dari BSNP, dan K13 serta silabusnya disusun berdasarkan kerangka dasar kurikulum (yang dimuat pada SI) dan SKL (pasal 16 dan 17 PP Nomor 19 Tahun 2005).

Pada SI Mata Pelajaran Matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar dan menengah dinyatakan bahwa tujuan mata pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa mampu:

- 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara

²²Nur Rahma, *Hakikat Pendidikan Matematika*, (Papopo: Al Khwarizmi, 2013),h.1-10.

luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan 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 memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan 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.

Tujuan itu dapat dicapai dengan baik bila setiap unsur yang berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran matematika di sekolah memahami makna dari SI dan SKL mata pelajaran matematika dalam kaitan dengan tujuan mata pelajaran matematika tersebut.²³

c. Pendekatan Pembelajaran Matematika

Ruseffendi mendefinisikan pendekatan dalam pembelajaran adalah suatu jalan, cara atau kebijaksanaan yang ditempuh oleh guru

²³ Dra. Sri Wardhan, *Analisis SI Dan Skl Matapelajaran Matematika Smp/Mts Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan*, (Yogyakarta: Pusan pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan pemberdayaan matematika, 2018), h.1-2

atau siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran dilihat dari sudut bagaimana proses pembelajaran atau materi pembelajaran dikelola, yang artinya siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukan.²⁴

Secara teknis pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai jalan atau cara berfikir guru sebagai pembelajar untuk menciptakan suasana yang memungkinkan siswa sebagai pembelajar mengalami perilaku yang diharapkan sebagai hasil dari siswa, peristiwa belajar tersebut. Lebih jauh lagi, pendekatan pembelajaran diartikan sebagai konsep yang mencakup asumsi dasar tentang siswa . tentang proses belajar dan tentang suasana yang menciptakan terjadinya peristiwa belajar.

Soedjadi membedakan pendekatan pembelajaran Matematika menjadi dua yakni:

- 1) Pendekatan materi yaitu proses menjelaskan topik matematika tertentu menggunakan materi matematika lain.
- 2) Pendekatan pembelajaran yaitu proses penyampaian atau penyajian topik matematika tertentu agar mempermudah siswa memahaminya. Oleh karena itu pendekatan pembelajaran matematika yang dimaksud adalah suatu cara dalam menyampaikan

²⁴ Heruma, Log.Cit.,h.4.

bahan pelajaran matematika untuk mencapai tujuan pembelajaran.²⁵

6. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar menjadi sebuah cara bagi peserta didik untuk mengasah keterampilan, kemampuan dan sikap baik. Melalui ilmu pengetahuan, peserta didik mulai mendapatkan informasi baru yang digunakan untuk mengembangkan kecakapan jasmani dan rohani. Untuk mengetahui perkembangan sejauhmana peserta didik dalam mencapai tujuan belajar, perlu dirumuskan sebuah proses untuk mengukur hasil dari belajar.²⁶

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.²⁷ Hermawan menyatakan bahwa hasil belajar mengacu pada segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat kegiatan pembelajaran.²⁸

Ranah kognitif menurut Bloom, ranah kognitif adalah ranah yang mencakup pencapaian (otak) yaitu kemampuan yang dimiliki oleh seseorang siswa yang mencakup menghafal/remember (C1), memahami/understand (C2), menerapkan/applay (C3),

²⁵Heruma, *Log. Cit.*,h.4.

²⁶Nursalim, M.Pd.I, *Manajemen Belajar Dan Pembelajaran*,(Yogyakarta: Lontar Mediatama,2018),.h.51

²⁷Ibid, h.62

²⁸Hermawan, Asep Herry, Dkk, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbukswdva,2007), h. 10-21

menganalisis/analyse (C4), mengevaluasi (C5), membuat (C6).

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2008: 30). Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Howard Kingsley (Nana Sudjana, 2005: 85) membagi 3 macam hasil belajar:

- 1) Keterampilan dan kebiasaan
- 2) Pengetahuan dan pengertian.
- 3) Sikap dan cita-cita.

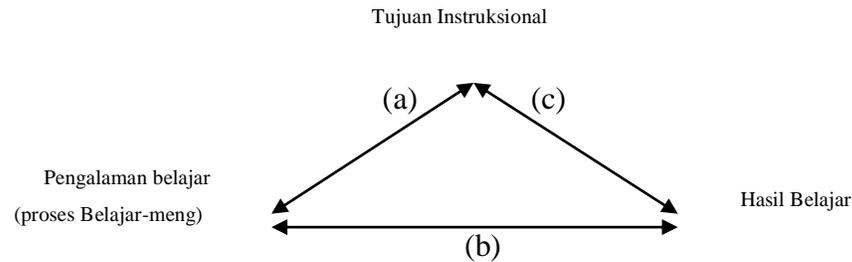
Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut. Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta

menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.²⁹

Menurut Nana Sujiana hasil belajar adalah “suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan”. Untuk mengetahui hasil belajar dilakukan suatu penilaian terhadap siswa yang bertujuan untuk mengetahui apakah siswa telah menguasai suatu materi atau belum penilaian merupakan upaya sistematis yang dikembangkan oleh suatu institusi pendidikan yang ditujukan untuk menjamin tercapainya kualitas kemampuan peserta didik sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki peserta didik akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran yaitu tes yang disusun terencana baik tes tertulis maupun tes lisan. Belajar mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yaitu dapat dibedakan, yakni tujuan pengajaran (*intruksional*), pengalaman (*peones*) belajar- mengajar, dan hasil belajar. Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam diagram dibawah ini.

²⁹Sulastrri, Imran Dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, (Limbo Makmur: Kreatif Tadulako,2006).h.92



Garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan intruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar. Dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan intruksional dengan hasil belajar.

Dari diagram di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan- tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar- mengajar). Sedangkan garis (b) merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.³⁰

Dengan mengetahui tercapai tidaknya tujuan-tujuan intruksional, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan. Misalnya, dengan melakukan perubahan dalam strategi mengajar, memberikan bimbingan bantuan

³⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2010), Cet. Ke-15,h2.

belajar kepada siswa.

Penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapat informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³¹

b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi yang ingin dijelaskan di sini adalah faktor yang mempengaruhi belajar dari sisi sekolah yang meliputi:

- 1) Metode mengajar. Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri menurut Ign. S. Ulih B.Karo (M. Joko, 2006) adalah menyajikan bahan pelajaran kepada orang lain itu diterima, dikuasai dan dikembangkan. Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar.
- 2) Kurikulum. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu.
- 3) Relasi guru dengan siswa. Proses belajar mengajar terjadi antara guru dengan siswa. proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi

³¹Eveline Siregar, M.Pd Dan Hartini Nara, M.Si, Op.Cit,h. 144

yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan gurunya.

- 4) Relasi siswa dengan siswa. Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah dan dapat minggu belajarnya.
- 5) Disiplin sekolah. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah juga dalam belajar. hal ini mencakup segala aspek baik kedisiplinan guru dalam mengajar karena kedisiplinan pendidik juga dapat memberi contoh bagi siswa atau peserta didik.³²

c. Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi aspek pembentukan watak peserta didik. Untuk mengetahui hasil belajar tentunya harus melakukan suatu penilaian. Adapun tujuan penilaian hasil belajar adalah :

- 1) Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang telah diberikan.
- 2) Untuk mengetahui kecakapan, motivasi, bakat, minat, dan sikap peserta didik terhadap program pembelajaran,

³²Sulastri, Imran Dkk, *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya*, (Limbo Makmur: Kreatif Tadulako,2006).h.92

- 3) Untuk mengetahui tingkat kemajuan dan kesesuaian hasil belajar peserta didik dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan.
- 4) Untuk mendiagnosis keunggulan dan kelemahan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Keunggulan peserta didik dapat dijadikan dasar bagi guru untuk memberikan pembinaan dan pengembangan lebih lanjut, sedangkan kelemahannya dapat dijadikan acuan untuk memberikan bantuan atau bimbingan.
- 5) Untuk seleksi, yaitu memilih dan menentukan peserta didik yang sesuai dengan jenis pendidikan tertentu.
- 6) Untuk menentukan kenaikan kelas.
- 7) Untuk menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat penulis pahami bahwa tujuan dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan, kecakapan, motivasi, dan untuk mengetahui tingkat kemajuan peserta didik setelah melakukan proses pembelajaran yang kemudian untuk mengetahui kelemahan-kelemahan dan menempatkan peserta didik sesuai dengan potensi yang dimilikinya.³³

³³*Ibid*, h. 30

B. Kerangka Berfikir

Sekolah memiliki banyak potensi yang dapat ditingkatkan untuk menunjang keberhasilan suatu program pengajaran untuk menunjang suatu program pengajaran, potensi yang ada di sekolah, yaitu semua sumber daya yang dapat mempengaruhi hasil dari proses pembelajaran misalnya guru, siswa, dan fasilitas yang ada.

Mengajar dapat dipandang sebagai usaha yang dilakukan guru agar siswa belajar. Sedangkan yang dimaksud dengan belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Pengalaman itu dapat berupa pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung.

Pada umumnya setiap kelas terdiri dari beberapa siswa yang kemampuan daya serap, latar belakang dan pengalaman yang berbeda. Dalam proses pembelajaran guru hendaknya menggunakan media yang tepat sehingga siswa menumbuhkan minat belajar dan membuat pelajaran menjadi lebih inovatif.

Keberhasilan suatu program pembelajaran tidak hanya disebabkan oleh guru saja tetapi perlu adanya pendukung seperti buku- buku, media pembelajaran atau bahkan pembelajaran yang melibatkan permainan. Dalam hal ini penerapan media pembelajaran roda putar dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan mengetahui rumus bangun datar secara mudah sehingga hasil belajar peserta didik di kelas IV SDN 66 Rejang Lebong dapat ditingkatkan.

C. Kajian Literatur

1. Penelitian yang pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Desi Indriani NIM:1113018300074, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Tadris UIN Syarif Hidayatullah tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Alat Peraga Roda Bangun Datar Terhadap Hasil Belajar Geometri Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media roda putar dibandingkan dengan tidak menggunakan media roda putar. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji t didapat adalah $\text{sig. } 0,001 < 0,05$. Dengan demikian penggunaan alat peraga roda bangun datar mampu mempengaruhi hasil belajar matematika siswa khususnya pada materi bangun datar. Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan Desi Indriani pada media bangun datar dimana saya menggunakan gambar dan rumus sedangkan Desi Indriani menggunakan sifat-sifat bangun datar dan nama bangun datar, tapi persamaan penelitian ini pada materi bangun datar dan sama-sama meneliti kelas IV serta sama-sama menggunakan alat peraga rodaputar.
2. Penelitian yang kedua adalah skripsi yang ditulis oleh Siti Muslikah NIM: 11513026, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan IAIN Salatiga tahun 2017 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Datar Melalui Permainan Roda Jenius Pada Siswa Kelas V Mi Ma’arif

Kumpulrejo 02 Argomulyo Salatiga Tahun Pelajaran 2017/2018". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang digunakan mempengaruhi hasil belajar dengan ditunjukkan adanya peningkatan nilai dari sebelum tindakan hingga siklus II yang mencapai hasil 85%. Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan Siti Muslikah pada jenis penelitiannya, Siti Muslikah menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan saya menggunakan jenis penelitian Korelasional, tapi persamaan penelitian ini pada materi bangun datar dan meneliti hasil belajar siswa.

3. Penelitian yang ketiga adalah skripsi yang ditulis oleh Suroto, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Bandar Lampung tahun 2016 dengan judul "Penggunaan Media Bangun Datar Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sd Negeri 3 Budi Lestari Kecamatan Tanjung Bintang Lampung Selatan Tp. 2015/2016". Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media bangun datar dari siklus I sampai siklus III. Terjadi peningkatan dalam pemahaman materi dan siswa mengerjakan tes evaluasi dengan hasil yang baik. Pada siklus III hasil belajar siswa mencapai target penelitian dengan 86,66% siswa tuntas KKM sekolah. Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan Suroto pada jenis penelitiannya, Suroto menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan saya

menggunakan jenis penelitian korelasional, tapi persamaan penelitian ini pada materi bangundatar. Penelitian

4. Keempat adalah penelitian yang ditulis oleh Ersya Yuniartien, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram tahun 2017 dengan judul “penggunaan media roda pintar untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas segitiga kelas IV SD Negeri 1 Dasan Tereng tahun ajaran 2017/2018” Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan media roda putar dari siklus I sampai siklus III. Terjadi peningkatan dalam pemahaman materi dan siswa mengerjakan tes evaluasi dengan hasil yang baik. Pada siklus III hasil belajar siswa mencapai target penelitian ketuntasan klasikal $\geq 85\%$,. Meningkatnya hasil belajar serta keaktifan siswa pada pelaksanaan pembelajaran di setiap siklusnya hingga mencapai ketuntasan klasikal 91,66%, dimana peneliti menetapkan bahwa jika pencapaian ketuntasan klasikal $\geq 85\%$ maka penelitian ini dianggap berhasil. Perbedaan penelitian yang saya teliti dengan Ersya Yuniartien yaitu pada jenis penelitiannya, Ersya Yuniartien menggunakan jenis penelitian tindakan kelas sedangkan saya menggunakan jenis penelitian korelasional, tapi persamaan penelitian ini pada mata pelajaran matematika dan sama-sama menggunakan media roda putar.

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada dan permasalahan yang ditemukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sementara sebagai Langkah awal dari penelitian ini. Namun untuk menguji kebenarannya sesungguhnya masih memerlukan penelitian. Adapun rumusan hipotesis yang diajukan untuk penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Ha: Terdapat pengaruh dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di SDN 66 Rejang Lebong
- b. Ho: Tidak terdapat pengaruh dalam pembelajaran dengan menggunakan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar Matematika kelas IV di SDN 66 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang data penelitiannya berupa angka-angka dan analisis menggunakan *statistic*, dengan menggunakan design penelitian korelasional, yaitu suatu penelitian yang bertujuan mencari pengaruh dari dua variable atau lebih. Dengan menggunakan metode ini peneliti berusaha memperoleh gambaran mengenai “*Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di SD Negeri 66 Rejang Lebong*”.

B. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah sekelompok subyek, baik manusia, gejala nilai tes, baik benda ataupun peristiwa. Ada pula yang mengatakan bahwa populasi itu adalah keseluruhan subyek penelitian.³⁴ Berdasarkan pengertian tersebut maka populasi adalah sekelompok individu yang menjadi pusat penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 66 Sindang Kelingi yang berjumlah 35 orang.

³⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Yogyakarta: Rineka Cipta, 2022), h.102

2. Sampel

Sampel adalah bagian jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sampel juga diartikan sebagian atau wakil dari populasi yang akan diteliti. Dalam penetapan jumlah sampel ini, peneliti berpedoman pada pendapat Suharsimi Arikunto yaitu apabila objeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua. Sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sehubungan dengan penelitian yang dijadikan sampel adalah siswa kelas IV di SD Negeri 66 Rejang Lebong.

Tabel 3.1
Sampel Penelitian

NO	Kelas	Jumlah siswa
1	IV	35
Jumlah		35

Sumber data dari SDN 66 Rejang Lebong Tahun 2023

C. Instrumen Penelitian

a. Media Roda Putar Variabel (X)

Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran adalah media roda putar. Adapun indikator dari media roda putar ini adalah kemampuan dalam mengingat, berhitung, berkreasi, perasaan siswa selama proses pembelajaran, sportifitas, konsentrasi, mengatur strategi.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau

sekelompok orang tertentu tentang fenomena sosial.³⁵ Dengan skala Likert maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan dan pertanyaan. Jawaban yang menggunakan skala Likert sebagai berikut:

- a) Selalu = 5
- b) Sering = 4
- c) Ragu- ragu = 3
- d) Jarang = 2
- e) Tidak Pernah = 1

Dengan nilai maksimum 100 dan Minimum 20

³⁵Ibid., h.134

Kisi-Kisi Instrumen Variabel X

Tabel 3.2
Daftar Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Variabel	Indikator	Sub-indikator	Item	Dimensi Kognitif
1.	Media Pembelajaran	Roda Putar	1. Berhitung	1,2,3,4,5	C2
			2. Berkreasi	6	C6
			3. Perasaan siswa pada saat pembelajaran	7,8,9,10	C2
			4. Melatih ingatan	11,12	C1
			5. Sportivitas	13,14	C3
			6. Ketelitian	15,16,17,18	C4
			7. Konsentrasi	19	C2
			8. Mengatur Strategi	20	C2

b. Hasil Belajar

Menurut Bloom, hasil belajar kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik. Dominan kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehesion* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Dominan efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Dominan psikomotorik meliputi *initiatiry*, *preroutine*,

dan routinized.³⁶ Yang dimaksud dengan hasil belajar dalam penelitian ini adalah capaian kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong dalam menguasai mata pelajaran matematika materi Bangun Datar.

D. Jenis Data dan Sumber Data

Data merupakan salah satu syarat dalam suatu penelitian, tanpa adanya data maka penelitian akan sulit dilakukan terutama pada penelitian kuantitatif, maka dari itu data merupakan sarana pendukung dalam suatu penelitian.

Adapun data yang diteliti didalam penelitian ini ada dua yaitu data primer dan data skunder, agar lebih jelasnya akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Sumber data primer

Data primer adalah data atau sumber yang diambil dari tangan yang pertama.³⁷ Data utama yang dikumpulkan di penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong.

2. Sumber data sekunder

Yang dimaksud data skunder adalah data yang diperoleh dari tangan kedua.³⁸ Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumentasi- dokumentasi.

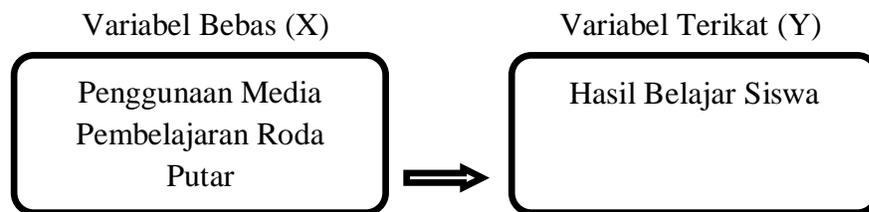
³⁶Agus Suprijino, *Cooperative Learning*,(Yogyakarta : Pustaka Pelajar,2011),h. 6-7

³⁷Winarno Tarsito, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, (Miran: Bandung: 1990), h.134

³⁸Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (JakartaL: Raja Grafindo Persada,2009),h.30

E. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kekeliruan judul skripsi ini yaitu: “*Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Di Sdn 66 Rejang Lebong*”. Dalam penelitian ini maka penulis beranggapan perlu adanya penjabaran defenisi sebagai berikut:



1. Media Pembelajaran Roda Putar

Adalah suatu media pembelajaran yang berbentuk bundar dan dapat berputar, dan media ini dapat digunakan dalam mata pelajaran Matematika untuk bermain sambil melatih ketrampilan siswa menghafal atau mengingat rumus dengan mudah. Ini sebagai Variabel Bebas (X)

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan dalam diri seseorang dan bukan hanya salah satu aspek potensi yang dimilikinya, serta hasil belajar tersebut pada akhirnya akan terlihat secara utuh dalam diri individu itu sendiri dan bukan sebuah perubahan yang terlihat terpisah. Ini sebagai Variabel Terikat (Y).

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Angket

Yang dimaksud dengan metode angket ini adalah “cara pengumpulan data berbentuk pengajuan pertanyaan tertulis melalui sebuah daftar pertanyaan yang sudah dipersiapkan sebelumnya.”³⁹

Angket untuk memperoleh data tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa di SDN 66 Sindang Kelingi, maka peneliti menyebarkan angket penelitian pada responden sesuai dengan kebutuhan.

2. Dokumentasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan “meneliti yang ada dan mempunyai relevansi dengan tujuan penelitian”. dokumentasi bermanfaat untuk mengetahui jumlah guru dan siswa di SDN 66 Sindang Kelingi.

G. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Penguji validitas tiap butir soal digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor butir. Dalam hal analisis item ini dengan menggunakan teknik korelasi product moment. Dalam memberikan

³⁹ *Ibid, h. 30*

interpretasi terhadap koefisien korelasi, Masrum dan Sugiyono menyatakan “item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah jika $r=0,3$.” Jadi kalau korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3 ($<0,3$) maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.⁴⁰ Berikut rumus untuk mencarinya:

Tabel 3.3
Hasil Uji Angket Validitas Analisis Intem Instrumen Variabel X

NO	Koefesien Korelasi	Keterangan
1	0,509>0,3	Valid
2	0,474>0,3	Valid
3	0,406>0,3	Valid
4	0,305>0,3	Valid
5	0,455>0,3	Valid
6	0,492>0,3	Valid
7	0,534>0,3	Valid
8	0,57>0,3	Valid
9	0,671>0,3	Valid
10	0,525>0,3	Valid
11	0,389>0,3	Valid
12	0,457>0,3	Valid
13	0,487>0,3	Valid
14	0,477>0,3	Valid
15	0,355>0,3	Valid
16	0,345>0,3	Valid
17	0,394>0,3	Valid
18	0,460>0,3	Valid
19	0,355>0,3	Valid
20	0,406> 0,3	Valid

⁴⁰Sugiyono, *Metodologi penelitian kuantitatif dan kualitatif*, (Bandung: Alfabeta,2011),h.188

Tabel 3.4

Hasil Uji Tes Validitas Analisis Intem Instrumen Variabel Y

NO	KOEFESIEN KORELASI	KETERANGAN
1	0,636>0,3	Valid
2	0,467>0,3	Valid
3	0,719>0,3	Valid
4	0,566>0,3	Valid
5	0,400>0,3	Valid
6	0,400>0,3	Valid
7	0,413>0,3	Valid
8	0,400>0,3	Valid
9	0,499>0,3	Valid
10	0,452>0,3	Valid
11	0,343>0,3	Valid
12	0,394>0,3	Valid
13	0,321>0,3	Valid
14	0,327>0,3	Valid
15	0,485>0,3	Valid
16	0,488>0,3	Valid
17	0,379>0,3	Valid
18	0,493>0,3	Valid
19	0,413>0,3	Valid
20	0,719> 0,3	Valid

Tabel di atas menunjukkan bahwa angket media pembelajaran roda putar dan hasil belajar yang terdiri dari 20 item pertanyaan mempunyai nilai kolerasi lebih besar dari 0,3, dengan demikian instrumen yang digunakan valid

2. Reliabilitas

Uji realibilitas atau uji kehandalan adalah pengujian tingkat konsistensi instrumen tersebut. Idealnya instrumen yang baik harus konsisten dengan

butir yang diukur. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan internal *consistency*.

Teknik instrumen internal *consistency*, pengujian reliabilitasnya dapat dilakukan dengan teknik belah dua dari Spearman Brown (*split half*), seperti pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Data Untuk Intem Ganjil Variabel X

No	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	Skor Total
1	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46
2	4	5	4	5	5	3	3	4	4	5	42
3	5	5	4	5	4	4	4	4	5	4	44
4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	46
5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	4	43
6	5	4	4	4	5	4	3	4	5	5	43
7	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	47
8	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	47
9	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	40
10	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	36
11	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	45
12	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	46
Total											525

Tabel 3.6
Data Untuk Intem Genap Variabel X

NO	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	Skor total
1	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	45
2	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	46
3	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	43
4	4	5	5	4	4	4	5	3	5	4	43

5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	42
6	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	46
7	4	4	4	5	5	5	5	5	4	5	46
8	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	46
9	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39
10	4	5	4	4	4	5	3	4	4	4	41
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
12	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	44
Total											531

Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan genap dicari korelasinya sebagai berikut:

Tabel 3.7
Korelasi Nilai Ganjil dan Nilai Genap Variabel X

No	Nilai Ganjil (X)	Nilai Genap (Y)	X ²	Y ²	XY
1	46	45	2116	2025	2070
2	42	46	1764	2116	1932
3	44	43	1936	1849	1892
4	46	43	2116	1849	1978
5	43	42	1849	1764	1806
6	43	46	1849	2116	1978
7	47	46	2209	2116	2162
8	47	46	2209	2116	2162
9	40	39	1600	1521	1560
10	36	41	1296	1681	1476
11	45	50	2025	2500	2250
12	46	44	2116	1936	2024
	525	531	23085	23589	23290

Selanjutnya dicari koefisien korelasinya dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum x)^2\}\{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{12(23290) - (525)(531)}{\sqrt{\{12(23085) - (525)^2\}\{12(23589) - (531)^2\}}} \\
 &= \frac{279480 - 278775}{\sqrt{\{277020 - 275625\}\{283068 - 281961\}}} \\
 &= \frac{705}{\sqrt{\{1395\}\{1107\}}} \\
 &= \frac{705}{\sqrt{154426}} \\
 &= \frac{705}{1242,68} \\
 &= 0,567
 \end{aligned}$$

Setelah dihitung didapat koefisien korelasi 0,567 koefisien korelasi ini selanjutnya dimasukkan dalam rumus Spearman Brown.

$$\begin{aligned}
 r_i &= \frac{2rb}{1+rb} \\
 &= \frac{2 \cdot 0,567}{1+0,567} \\
 &= \frac{1,134}{1,567}
 \end{aligned}$$

$$= 0,724$$

Jadi reliabilitas instrumen Roda Putar = 0,724. Karena berdasarkan uji coba instrumen ini sudah Valid dan Reliabel seluruh butirnya, yaitu $r_{\text{tabel}} > r_{\text{hitung}}$ (0,3) maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

Tabel 3.8
Data Untuk Intem Ganjil Variabel Y

NO	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19	Skor total
1	5	0	0	5	5	5	5	5	5	5	40
2	5	5	5	0	5	5	5	0	5	5	40
3	0	0	0	5	0	0	0	0	5	0	10
4	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	45
5	5	0	5	5	0	0	5	0	0	0	20
6	5	5	0	5	5	5	5	5	5	5	45
7	5	5	5	5	0	5	0	0	5	5	35
8	0	0	5	5	5	5	5	0	5	5	35
9	5	5	5	0	0	0	0	5	0	5	25
10	0	0	0	0	0	5	0	0	0	5	10
11	5	5	5	5	5	5	5	5	0	5	45
12	0	5	5	5	5	5	0	0	5	5	35
13	5	0	0	5	5	0	0	5	5	0	25
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Total											460

Tabel 3.9
Data Untuk Intem Genap Variabel Y

NO	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	Skor total
1	5	0	5	5	5	5	0	5	5	0	35
2	0	0	0	0	5	5	0	5	5	5	25
3	5	0	5	5	5	0	5	5	5	0	35
4	0	0	0	0	5	0	5	3	5	5	23
5	5	0	5	5	5	5	0	5	0	0	30
6	5	5	0	0	0	5	5	5	5	5	35
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
8	0	5	0	0	0	5	5	0	5	0	20
9	5	5	5	5	5	5	5	0	5	5	45
10	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	5
11	5	5	5	5	5	0	0	5	5	5	40
12	5	5	5	5	0	0	5	5	0	5	35
13	5	5	0	0	0	5	5	5	5	0	30
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Total											458

Selanjutnya skor total antara kelompok ganjil dan genap dicari korelasinya sebagai berikut:

Tabel 3.10
Korelasi Nilai Ganjil dan Nilai Genap Variabel Y

No	Nilai Ganjil (X)	Nilai Genap (Y)	X ²	Y ²	XY
1	40	35	1600	1225	1400
2	40	25	1600	625	1000
3	10	35	100	1225	350
4	45	23	2025	529	1035
5	20	30	400	900	600

6	45	35	2025	1225	1575
7	35	50	1225	2500	1750
8	35	20	1225	400	700
9	25	45	625	2025	1125
10	10	5	100	25	50
11	45	40	2025	1600	1800
12	35	35	1225	1225	1225
13	25	30	625	900	750
14	50	50	2500	2500	2500
	460	458	17300	16904	15860

Selanjutnya dicari koefesien korelasinya dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum x)^2\}\{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}} \\
 &= \frac{14(15860) - (460)(456)}{\sqrt{\{14(15860) - (460)^2\}\{14(16904) - (456)^2\}}} \\
 &= \frac{222040 - 179760}{\sqrt{\{222040 - 164836\}\{236656 - 207936\}}} \\
 &= \frac{42280}{\sqrt{\{77364\}\{28720\}}} \\
 &= \frac{42280}{\sqrt{2221894080}} \\
 &= \frac{42280}{47136,97} \\
 &= 0,89
 \end{aligned}$$

Setelah dihitung didapat koefesien korelasi 0,89 koefesien korelasi ini selanjutnya dimasukkan dalam rumus Spearman Brown.

$$r_i = \frac{2rb}{1+rb}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{2,0,89}{1+0,89} \\
 &= \frac{1,78}{1,89} \\
 &= 0,94
 \end{aligned}$$

Jadi reliabilitas instrumen Hasil Belajar = 0,94. Karena berdasarkan uji coba instrumen ini sudah Valid dan Reliabel seluruh butirnya, yaitu $r_{\text{tabel}} > r_{\text{hitung}}$ (0,3) maka instrumen dapat digunakan untuk pengukuran dalam rangka pengumpulan data.

H. Analisis Data

Sugiyono menjelaskan bahwa yang dimaksud analisis data adalah kegiatan data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumus masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.⁴¹ Terkait dengan hal itu maka diperlukan adanya teknik analisis data. Teknik data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mencari penggunaan Media pembelajaran Roda Putar pada pembelajaran Matematika (X)
 - a. Mencari Mean

⁴¹*Ibid.*,147

Rumusnya adalah: $M_x = \frac{\sum FX}{N}$

M_x = Mean

$\sum Fx$ = Jumlah Hasil Perkalian antara frekuensi masing- masing skor, dengan Deviasi Skor.

N = Number of Cases

- b. Mencari deviasi tiap- tiap skor yang ada

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N}}$$

Dimana:

SD = Standar Deviasi

$\sum Fx^2$ = Jumlah Perkalian antara frekuensi masing- masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

N = Number of cases

- c. Mencari hasil mean dan standar deviasi menggunakan patokan sebagaiberikut:

$\xrightarrow{M+1.SD}$ Sangat Baik

$\xrightarrow{M+0,5.SD}$ Baik

$\xrightarrow{M=0}$ Cukup

$\xrightarrow{M-0,5.SD}$ Kurang

$\xrightarrow{M-1.SD}$ Sangat Kurang

2. Untuk mencari hasil belajar siswa (Y), Langkahnya adalah:

a. Mencari Mean

$$\text{Rumusnya adalah: } M_x = \frac{\sum FX}{N}$$

M_x = Mean

$\sum FX$ = Jumlah Hasil Perkalian antara frekuensi masing- masing skor, dengan Deviasi Skor.

N = Number of Cases

b. Mencari deviasi tiap- tiap skor yang ada

$$SD = \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N}}$$

Dimana: SD = Standar Deviasi

$\sum FX^2$ = Jumlah Perkalian antara frekuensi masing- masing skor, dengan deviasi skor yang telah dikuadratkan.

N = Number of cases

c. Mencari hasil mean dan standar deviasi menggunakan patokan sebagai

berikut:

$\xrightarrow{M+1.SD}$ Sangat Baik

$\xrightarrow{M+0,5.SD}$ Baik

$\xrightarrow{M=0}$ Cukup

$\xrightarrow{M-0,5.SD}$ Kurang

$\xrightarrow{M-1.SD}$ Sangat Kurang

3. Untuk mencari pengaruh penggunaan Media pembelajaran Roda Putar pada pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa di SD Negeri 66 Rejang Lebong Maka peneliti menggunakan analisis kuantitatif yang menggunakan statistik, statistik yang digunakan untuk menganalisis data nilai penggunaan media roda putar dan nilai hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Matematika di SD Negeri 66 Rejang Lebong, karena jumlah sampelnya (N:35) Lebih dari 30 maka perhitungan yang dilakukan menggunakan alat bantu berupa peta korelasi atau diagram korelasi atau dikenal dengan *Scatter Diagram*, dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

a. Mencari C_x dengan rumus

$$C_x = \frac{\sum fx'}{N}$$

b. Mencari C_y dengan rumus:

$$C_y = \frac{\sum fy'}{N}$$

c. Mencari standar deviasi (SD_x) dengan rumus:

$$SD_x = \sqrt{\frac{\sum xy^2}{N} - \left(\frac{\sum xy'}{N}\right)^2}$$

d. Mencari standar deviasi (SD_y) dengan rumus:

$$SD_y = \sqrt{\frac{\sum fy^2}{N} - \left(\frac{\sum fy'}{N}\right)^2}$$

- e. Kemudian untuk mencari korelasi penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SDN 66 Rejang Lebong. Digunakan rumus Product Moment, seperti dibawah ini:

$$r_{xy} = \frac{\frac{\sum x'y'}{N} - (Cx')(Cy')}{(SDx')(SDy')}$$

Dimana:

r_{xy} : angka indeks korelasi "r" Product Moment

$\sum x'y'$: jumlah hasil perkalian silang (product of the moment) antara frekuensi sel (f) dengan x' dan y'

Cx' : nilai korelasi pada variabel x

Cy : nilai korelasi pada variabel y

SDx : Deviasi standar skor X

Sdy : Deviasi standar skor Y

N : jumlah sampel⁴²

3. Uji t sampel berpasangan

Adalah prosedur yang digunakan untuk membandingkan rata-rata dua variabel dalam satu grup. Analisis ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap satu sampel yang mendapat perlakuan yang kemudian akan dibandingkan rata-rata sampel tersebut antara sebelum dan sesudah

⁴²Anas Sudjiono, *Pengantar Statiska Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012),.h.220.

perlakuan. Dalam penelitian ini untuk menghitung uji t menggunakan rumus dibawah ini:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{n_1}\right) \left(\frac{s_2}{n_2}\right)}$$

X_1 = Rata-rata sampel 1

X_2 = Rata-rata sampel 2

S_1 = Standar Deviasi Sampel 1

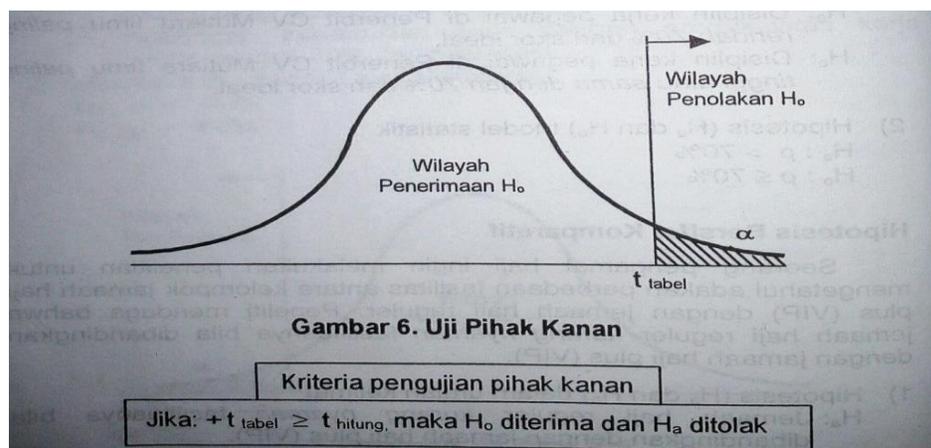
S_2 = Standar Deviasi Sampel 2

S_1^2 = Varians sampel 1

S_2^2 = Varians sampel 2

r = Korelasi 2 sampel

Kemudian mengambil keputusan dengan Uji hipotesis Pihak kanan



Gambar 3.1 Uji Pihak Kanan

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak dan jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima, Hipotesis yang diujikan menggunakan Uji t adalah:

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong

4. Kemudian dilanjutkan menghitung koefisien determinasi untuk melihat seberapa besar pengaruh variabel X terhadap Y dengan rumus:

$$D = r_{xy}^2 \times 100 \%$$

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diajukan diatas, penulis menggunakan 2 variabel antara lain:

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran Roda Putar (Variabel X)

Analisi perhitungan variabel X bertujuan untuk melihat kualitas penggunaan media Roda Putar di SD Negri 66 Rejang Lebong, dengan menghitung jawaban dari angket yang telah disebarakan dan di isi oleh siswa kelas IV SD Negri 66 Rejang Lebong.

Setelah dilakukan tabulasi data selanjutnya diberi skor penggunaan media Roda Putar dengan lima alternatif jawaban sangat setuju diberi nilai 5, setuju diberi nilai 4, kurang setuju diberi nilai 3, tidak setuju diberi nilai 2 dan sangat tidak setuju diberi nilai 1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran Roda Putar, maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan jawaban dari angket hal ini dianalisis melalui distribusi fekuensi pengaruh media Roda Putar. Agar lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Distribusi Frekuensi Angket Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong
Tentang Media Pembelajaran Roda Putar

No	Nilai (X)	F	FX	$(x-\bar{x})$	$(x-\bar{x})^2$	$F(x-\bar{x})$
1	69	1	69	12,17	148,109	148,109
2	70	2	140	11,17	124,769	249,538
3	71	1	71	10,17	103,429	103,429
4	76	3	228	5,17	26,7289	80,1867
5	78	4	312	3,17	10,0489	40,1956
6	80	6	480	1,17	1,3689	8,2134
7	81	2	162	0,17	0,0289	0,0578
8	82	3	246	-0,83	0,6889	2,0667
9	84	2	168	-2,83	8,0089	16,0178
10	85	3	255	-3,83	14,6689	44,0067
11	87	4	348	-5,83	33,9889	135,956
12	90	3	270	-8,83	77,9689	233,907
13	92	1	92	-10,83	117,289	117,289
JUMLAH		35	2841	-	-	1178,972

- a. Setelah diadakan pendistribusian, selanjutnya mencari nilai angket siswa tentang gambaran penggunaan Media Roda Putar di SDN 66 Rejang Lebong dengan rumus: M_x (Mean)

Mencari Mean

$$M_x = \frac{\sum fx}{N}$$

$$= \frac{\sum 2841}{35}$$

$$= 81,17$$

- b. Setelah diadakan nilai angket mengenai Roda Putar, berikutnya mencari penyimpangan nilai angket tersebut atau Standar Deviasi (DS), dengan Rumus:

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N}} \\
 &= \sqrt{\frac{\sum 1178,972}{35}} \\
 &= \sqrt{33,68} \\
 &= 5,80
 \end{aligned}$$

- c. Setelah diketahui rata-rata nilai angket siswa yaitu 81,17 dan standar deviasi sebesar 5,80 maka proses berikutnya penentuan kategori sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K) dan sangat kurang (SK) dengan rumus:

Kriteria

Sangat Rendah	$X < M - 1,5 \cdot SD$	$X < 72,47$
Rendah	$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$	$72,47 < X < 78,27$
Sedang	$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$	$78,27 < X < 84,07$
Tinggi	$M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$	$84,07 < X < 89,87$
Sangat Tinggi	$M + 1,5SD < X$	$89,87 < X$

Tabel 4.2
Penentuan Kategori Media Pembelajaran Roda Putar
di SDN 66 Rejang Lebong

No	Nilai	Kategori
1	$89,87 < X$	Sangat Baik
2	$84,07 < X < 89,87$	Baik
3	$78,27 < X < 84,07$	Cukup
4	$72,47 - 78,27$	Kurang
5	$X < 72,47$	Sangat Kurang

Tabel 4.3
Nilai Angket Siswa SDN 66 Rejang Lebong tentang Media
Pembelajaran Roda Putar

No	Jumlah	Ket
1	80	Cukup
2	84	Baik
3	87	Baik
4	85	Baik
5	90	Sangat baik
6	85	Baik
7	91	Sangat baik
8	80	Cukup
9	80	Cukup
10	81	Cukup
11	81	Cukup
12	76	Kurang
13	80	Cukup
14	70	Sangat Kurang
15	80	Cukup
16	71	Sangat Kurang
17	80	Cukup
18	70	Sangat Kurang
19	78	Kurang
20	82	Baik
21	90	Sangat baik
22	84	Baik
23	82	Baik
24	76	Kurang
25	78	Kurang
26	82	Baik
27	76	Kurang
28	85	Baik
29	87	Baik
30	78	Kurang
31	87	Baik
32	78	Kurang
33	87	Baik
34	90	Sangat baik
35	68	Sangat kurang

Tabel 4.4
Distribusi Frekuensi Angket Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong
Tentang Media Pembelajaran Roda Putar

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	5	14,29 %
2	Baik	11	31,34%
3	Cukup	8	22,86%
4	Kurang	7	20%
5	Sangat Kurang	4	11,43%
Jumlah		35	100%

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa angket siswa dalam katagori sangat baik sangat baik 5 orang (14, 29%) dengan nilai 86 ke atas, siswa yang mendapat nilai katagori baik sebanyak 11 orang (31,43%) dengan nilai 82 sampai 85, siswa yang mendapat nilai dalam katagori cukup 8 orang (22,86%) dengan nilai 79 sampai 81, siswa yang mendapat nilai dalam kkatagori kurang 7 orang (20%) dengan nilai 76 sampai 79, siswa yang mendapat nilai dalam katagori sangat kurang (11,43%) dengan nilai dibawah 75.

Dari pengklasifikasikan tentang data di atas, bahwa kategori baik menempati urutan tertinggi yaitu 31,43% sebanyak 11 siswa, dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan Media Pembelajaran Roda Putar di SDN 66 Rejang Lebong adalah “baik”.

2. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV di SD Negeri 66 Rejang Lebong. (Variabel Y).

Setelah dilakukan tabulasi data selanjutnya adalah memberi skor terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika hasil belajar siswa setelah mengikuti pelajaran dengan menggunakan media.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, pada mata pelajaran Matematika setelah menggunakan Media, maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan hasil belajar hal ini dianalisis melalui distribusi frekuensi hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong Pada Mata Pelajaran Matematika

No	Nilai (X)	F	FX	$(x-\bar{x})$	$(x-\bar{x})^2$	$F(x-\bar{x})$
1	95	5	475	-24	576	2880
2	90	3	270	-19	361	1083
3	85	5	425	-14	196	980
4	80	3	240	-9	81	243
5	75	1	75	-4	16	16
6	70	1	70	1	1	1
7	65	1	65	6	36	36
8	60	4	240	11	121	484
9	55	5	275	16	256	1280
10	50	7	350	21	441	3087
Jumlah		35	2485			10090

- a. Setelah diadakan pendistribusian, selanjutnya mencari nilai angket siswa tentang gambaran penggunaan Media Roda Putar di SDN 66 Rejang Lebong dengan rumus: M_x (Mean)

Mencari Mean

$$\begin{aligned} M_x &= \frac{\sum fx}{N} \\ &= \frac{\sum 2485}{35} \\ &= 71 \end{aligned}$$

- b. Setelah diadakan nilai angket mengenai Roda Putar, berikutnya mencari penyimpangan nilai angket tersebut atau Standar Deviasi (DS), dengan Rumus:

$$\begin{aligned} SD &= \sqrt{\frac{\sum FX^2}{N}} \\ &= \sqrt{\frac{\sum 10090}{35}} \\ &= \sqrt{228,28} \\ &= 15,10 \end{aligned}$$

- c. Setelah diketahui nilai angket siswa yaitu 81,17 dan standar deviasi sebesar 5,80 maka proses berikutnya penentuan kategori sangat baik (SB), baik (B), cukup (C), kurang (K) dan sangat kurang (SK) dengan rumus:

Kriteria

Sangat Rendah	$X < M - 1,5 \cdot SD$	$X < 48,35$
Rendah	$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$	$48,35 < X < 63,45$
Sedang	$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$	$63,55 < X < 71,55$
Tinggi	$M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$	$71,55 < X < 93,65$
Sangat Tinggi	$M + 1,5SD < X$	$93,65 < X$

Tabel 4.6
Penentuan Kategori Hasil Belajar
di SDN 66 Rejang Lebong

No	Nilai	Kategori
1	86,1 Keatas	Sangat Baik
2	72 -78,55	Baik
3	63,45 – 71	Cukup
4	55,10 – 63,45	Kurang
5	55,9 kebawah	Sangat Kurang

Tabel 4.7
Nilai Postes Siswa SDN 66 Rejang Lebong tentang Hasil Belajar Siswa

No	Jumlah	Ket
1	95	Sangat baik
2	80	Baik
3	75	Cukup
4	50	Sangat kurang
5	80	Baik
6	70	Kurang
7	95	Sangat baik
8	50	Sangat kurang
9	65	Kurang
10	50	Sangat kurang
11	60	Kurang
12	80	Baik
13	60	Kurang
14	95	Sangat baik
15	80	Baik
16	85	Baik
17	55	Sangat Kurang
18	95	Sangat baik
19	60	Kurang
20	85	Baik
21	50	Sangat kurang
22	85	Baik
23	60	Kurang
24	90	Sangat baik
25	85	Baik
26	90	Sangat Baik
27	60	Kurang
28	55	Sangat kurang
29	90	Sangat Baik
30	85	Baik
31	60	Kurang
32	80	Baik
33	50	Sangat kurang
34	55	Sangat kurang
35	55	Sangat kurang

Tabel 4.8
Distribusi Frekuensi Postes Siswa SD Negeri 66 Rejang Lebong
Tentang Media Pembelajaran Roda Putar

No	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Baik	7	20 %
2	Baik	10	28,58%
3	Cukup	1	2,86%
4	Kurang	8	22,86%
5	Sangat Kurang	9	25,71%
Jumlah		35	100%

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam katagori sangat baik 7 orang (20%) dengan nilai 86 keatas, siswa yang mendapat nilai katagori baik sebanyak 10 orang (28,58%) dengan nilai 78 sampai 85, siswa yang mendapat nilai dalam katagori cukup 1 orang (2,86%) dengan nilai 71 sampai 77, siswa yang mendapat nilai dalam k katagori kurang 8 orang (22,86%) dengan nilai 57 sampai 71, siswa yang mendapat nilai dalam katagori sangat kurang 9 orang (25%) dengan nilai dibawah 55.

Dari pengklasifikasikan tentang data diatas, bahwa kategori baik menempati urutan tertinggi yaitu 28,57% sebanyak 10 siswa, dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika di SDN 66 Rejang Lebong adalah “baik”.

3. Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD Negeri 66 Rejang Lebong.

Untuk dapat mengetahui bagaimana Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong tahun ajaran 2023/2024, maka digunakan rumus korelasi product moment (r_{xy}). Untuk mengetahui kuat atau lemahnya korelasi angka indeks korelasi antara Variabel X dan Variabel Y pertama- tama kita siapkan peta korelasi terlebih dahulu.

Langkah selanjutnya mencari nilai korelasi pada variabel x dan y setelah dicari peneliti mendapat nilai korelasi pada variabel x (c_x) sebesar 0,29, korelasi pada variabel y (c_y) sebesar 1,37. Setelah mendapat nilai korelasinya maka bisa dicari standar deviasi variabel x dan variabel y, dari hasil perhitungan standar deviasi variabel x sebesar 3,16 dan standar deviasi standar variabel y sebesar 3,16. Dan langkah terakhir yaitu mencari nilai produk moment (r_{xy}) sebesar 0,72. Perhitungannya dapat dilihat pada lampiran.

Setelah nilai produk moment diperoleh maka nilai tersebut akan dipresentasikan dengan cara mengkonsultasikan keadaan- keadaan tabel. Kemudian memberikan interpretasi secara sederhana terhadap angka indeks korelasi “r” product moment (r_{xy}). Pedoman dapat dilihat pada lampiran.

Dari hasil diatas telah diperoleh r_{xy} sebesar 0,72. Jika diperhatikan angka indeks korelasi yang diperoleh itu tidak bertanda negatif. Hal ini berarti korelasi antara Variabel X dan Variabel Y terdapat hubungan searah, dengan istilah lain terdapat korelasi positif diantara variabel tersebut. Artinya apabila penggunaan media pembelajaran itu baik maka peningkatan hasil belajar siswa pun akan baik.

Dilihat besarnya r_{xy} yang diperoleh yaitu 0,72 terletak diantara 0,40-0,70. Berdasarkan pedoman yang telah dikemukakan diatas dapat

dinyatakan bahwa korelasi antara Variabel X dan Variabel Y adalah korelasi yang tergolong kuat atau tinggi.

Untuk mengetahui apakah nilai korelasi product moment (r_{xy}) tersebut efektif atau tidak maka selanjutnya diinterpretasikan dengan menggunakan “r” tabel product moment pada taraf signifikan 5% dan 1%. Kemudian menyatakan besar kecilnya Sumbangan Variabel X dan Y digunakan rumus diterminasi.

Selanjutnya untuk menguji kebenaran atau kepalsuan dari hipotesis yang telah dibuat diatas dengan jalan membandingkan besar “ r_{xy} ” yang telah diperoleh dalam proses perhitungan dengan besar “r” yang tercantum dalam tabel nilai product moment. Terlebih dahulu mencari derajat besarnya (df) dengan rumus sebagai berikut:

$$df = N - nr$$

keterangan:

df : Degrees of Freedom

N : Number of cases

Nr : Banyaknya Variabel yang dikorelasi yaitu 2 Variabel

Maka untuk menguji hipotesisnya adalah sebagai berikut:

Telah diketahui $N = 35$, $nr = 2$ (2 Variabel yaitu X dan Y)

$$df = N - nr$$

$$= 35 - 2$$

$$= 33$$

Apabila $R_{xy} > r$ tabel maka pada taraf signifikansi 5%, berarti H_0 ditolak dan H_a diterima dan menunjukkan perbandingan yang signifikan. Dalam tabel ini dijumpai df sebesar 33. Dengan df sebesar 33, diperoleh “r” tabel (r_t) pada taraf signifikan 5% sebesar 0,344. Jika penulis bandingkan dengan hasil r_{xy} yang sebesar 0,72 maka r_{xy} lebih besar dari harga pada tabel nilai “r” untuk taraf signifikan 5% yang diperoleh sebagai berikut:

$$0,72 > 0,344$$

Karena r_{xy} lebih besar dari r_{tabel} maka hipotesis (H_a) dapat diterima karena ada pengaruh yang sedang atau cukup antara Variabel X dan Variabel Y (penggunaan media Roda Putar) dan Variabel Y (hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika). Sedangkan hipotesis (H_0) tidak dapat diterima karena terdapat korelasi yang positif antara penggunaan Media Roda Putar terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Matematika. Hingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Media Roda Putar memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Matematika Tahun Ajaran 2023/2024 di SD Negri 66 Rejang Lebong.

Kemudian melakukan Uji t dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \left(\frac{s_1}{n_1}\right) \left(\frac{s_2}{n_2}\right)}} \\
 &= \frac{81,17 - 71}{\sqrt{\frac{81,11}{35} - \frac{71,85}{35} - 2,0,72 \left(\frac{3,16}{\sqrt{35}}\right) \left(\frac{3,16}{\sqrt{35}}\right)}} \\
 &= \frac{10,11}{1,99} \\
 &= 5,080
 \end{aligned}$$

Harga t tersebut selanjutnya dibandingkan dengan harga t tabel dengan $df= 33$ dan bila taraf 5% maka t tabel adalah 1,697. Harga t hitung lebih besar dari t tabel, ($5,080 > 1,697$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Jadi dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran roda putar memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong.

Selanjutnya adalah mencari seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran Roda putar terhadap hasil belajar.

Dengan rumus determinasi sebagai berikut:

$$D = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

D = Determinasi

r^2 = Korelasi Product Moment

$$\begin{aligned} D &= r^2 \times 100\% \\ &= 0,72^2 \times 100\% \\ &= 51,8 \ % \end{aligned}$$

Dari perhitungan determinasi diperoleh angka sebesar 51,8% hal ini berarti penggunaan media pembelajaran Roda Putar memberikan sumbangan 51,8% terhadap hasil belajar siswa dikelas IV SDN 66 Rejang Lebong. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain penggunaan media pembelajaran Roda Putar yaitu: fasilitas belajar di SDN 66 Rejang Lebong, lingkungan belajar siswa, kemampuan siswa, pendidikan orang tua dan lain- lain. Faktor- faktor yang belum diteliti yang mempengaruhi hasil belajar dipersilahkan peneliti berikutnya untuk meneliti variabel- variabel yang belum diteliti.

B. Pembahasan

1. Menurut Van De Henvel Panhuizen “ bila anak belajar matematika terpisah dari pengalaman mereka sehari- hari maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika.” Karna matematika merupakan mata pelajaran yang menakutkan bagi siswa sehingga siswa banyak yang tidak menyukai pelajaran matematika. Hal ini dikarenakan konsep- konsep

dalam matematika merupakan konsep abstrak, sedangkan pada umumnya siswa berfikir dari hal- hal yang konkrit menuju hal- hal yang abstrak. Maka salah satu jembatannya siswa mampu berfikir abstrak tentang matematika., adalah dengan menginteraksikan media pembelajaran roda putar kedalam pembelajaran matematika. Manfaat dari Media Roda putar telah dibuktikan dalam penelitian Siti Muslikah Nim 11513026 dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Sifat- Sifat Bangun Datar Melalui Permainan Roda Jenius Pada Siswa Kelas V MI Ma’arif Kumpulrejo 02 Argomulyo Salat Tiga”

Adapun pelaksanaan penggunaan Media Roda Putar dilakukan pada hari Senin, tanggal 30 Mei 2023, dengan hasil penggunaan media roda putar memiliki nilai rata- rata 81,17 . dengan demikian nilai rata- rata penggunaan media roda putar pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SD Negeri 66 Rejang Lebong dapat dikategorikan “ baik” .

2. Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah capaian kemampuan siswa kelas IV SD Negeri 66 Rejang Lebong dalam menguasai mata pelajaran Matematika materi Bangun Datar. Menurut Nana Sudjana hasil belajar adalah “suatu akibat dari proses belajar dengan mengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

Selanjutnya untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SDN 66 Rejang Lebong memiliki nilai rata-rata 71. Dengan demikian nilai rata-rata hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SDN 66 Rejang Lebong adalah “baik”.

3. Product moment diperoleh sebesar 0,72 dan terletak diantara 0,40-0,70. Berdasarkan pedoman yang telah dikemukakan diatas dapat dinyatakan bahwa korelasi antara variabel X dan Variabel Y adalah korelasi yang tergolong kuat atau tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Roda Putar berpengaruh kuat atau tinggi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika, hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yaitu 0,72.

Setelah didapat kategori korelasi antara penggunaan media pembelajaran Roda Putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV, selanjutnya baru bisa mengetahui pengaruhnya dengan rumus determinasi, Dari perhitungan determinasi diperoleh angka sebesar 51,8% hal ini berarti penggunaan media pembelajaran Roda Putar memberikan sumbangan 51,8% terhadap hasil belajar siswa dikelas IV SDN 66 Rejang Lebong. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh faktor lain yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar selain penggunaan media pembelajaran Roda Putar yaitu: fasilitas belajar di SDN 66 Rejang Lebong, lingkungan belajar siswa, kemampuan siswa, pendidikan orang tua dan lain-lain. Faktor-

faktor yang belum diteliti yang mempengaruhi hasil belajar dipersilahkan peneliti berikutnya untuk meneliti variabel- variabel yang belum diteliti.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data tentang pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV di SD Negeri 66 Rejang Lebong tahun ajaran 2023/2024, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran Roda Putar di SDN 66 Rejang lebong pada matapelajaran Matematika kelas IV memiliki nilai rata- rata 81,11. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran Roda Putar pada mata pelajaran Matematika kelas IV di SDN 66 Rejang Lebong adalah “ baik”
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika kelas IV memiliki nilai rata- rata 71,54 dengan demikian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika di SDN 66 Rejang Lebong adalah “ baik”
3. Penggunaan Media pembelajaran Roda Putar pada pembelajaran Matematika terhadap hasil belajar siswa ini ternyata memberikan pengaruh/korelasi yang dikatagorikan kuat atau tinggi hal ini diketahui setelah dicari dengan menggunakan teknik korelasi product moment dari hasil penelitian menunjukkan bahwa r hitung = 0,72 dan r tabel pada taraf signifikan 5% = 0,344 dan diketahui nilai t yaitu sebesar 5,080, maka terdapat pengaruh yang signifikasi antara penggunaan media roda putar pada pembelajaran matematika terhadap hasil belajar.

4. siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong. Dan memberikan sumbangan atau pengaruh 51,8% terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 66 Rejang Lebong. Sedangkan selebihnya dipengaruhi oleh vaktor lain.

B. Saran.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis maka ada beberapa saran dalam penelitian ini, yaitu:

1. Kepada pemerintah Daerah Rejang Lebong, Kepala Sekolah dan seluruh pegawai sekolah Dasar Negeri 66 Rejang Lebong agar dapat merancang rencana pembelajaran yang baik dan benar. Sehingga anak tetap bersemangat untuk sekolah dan belajar lebih giat.
2. Kepada seluruh guru Sekolah Dasar Negeri 66 Rejang Lebong harus bisa memfariasikan media mengajar karena dengan bermacam- macam metode pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif dalam belajar.
3. Kepada para siswa SDN 66 Rejang Lebong agar kiranya jangan terlalu menganggap remeh sekolah, sebab dari sekolah itulah kalian akan mendapatkan apa yang ingin dicita-citakan.
4. Kepada para siswa agar lebih giat lagi dalam belajar karena dengan belajar lebih giat akan mendapat nilai yang baik. Tidak hanya matapelajaran ilmu pendidikan sosial saja tetapi mata pelajaran yang lain juga harus ditingkatkan. Dengan adanya lulusan dari SDN 66 Rejang Lebong dengan nilai yang memuaskan maka akan mencerminkan nama baik sekolah, khususnya SDN 66 Rejang Lebong.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Mustofa Hamid, Rahmi Ramadhani, DKK, *Media Pembelajaran*, Yayasan Kita Menulis, 2020
- iAdinda Qntan Banowati, *Provesi Guru*, Banjarmasin: 2022
- Anggraini Putri dan Mallevi Agustin Ningrum, *Pengembangan Media Roda Putar Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri Anak Usia 4-5 Tahun*, Surabaya: Paud Teratai, 2011
- Arifin Zaenal, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014
- Arikunto Suharsimi, *Prosedur Penelitian*, Yogyakarta: Rineka Cipta, 2022
- Hasan Chalidjah, *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*, Surabaya: 1994
- Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011
- Hermawan, Asep Herry, Dkk, *Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbukwsdva, 2007
- Kristina Tina, Elan, DKK, *Desain Media Roda Putar Untuk Memfasilitasi Kecerdasan Verbal Linguistik Anak Pada Kelompok B*, Tasik Malaya: *Jurnal Paud Agapedia*, 2020
- Mufarrokah Annisatul, M. Pd.I., *Strategi Belajar Mengajar*, Yogyakarta: Sukses offset, 2009
- Mulyati Sri, *Pendidikan Matematika*, Bojonegara, 2020
- Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010
- Nursalim, M.Pd.I, *Manajemen Belajar Dan Pembelajaran*, Yogyakarta: Lontar Mediatama, 2018
- Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi
- Prof. Dr. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan Rnd*, Bandung : Alfabeta, 2014
- S Annisah, *Alat Peraga Pembelajaran Matematika*, Metro: *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2017
- Setyo Endang Winarni & Sri Harmini, *Matematika Untuk PGSD*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011

- Solichah Mar'atus, Akhwani, Dkk, *Pemanfaatan Media Roda Putar Dalam Pembelajaran Disekolah Dasar*, Surabaya: Wahana Sekolah Dasar, 2021
- Sudjiono Anas, *Pengantar Statistik Pendidikan*, JakartaL: Raja Grafindo Persada,2009
- Sugiono, *Flasafat Pendidikan islam*, Curup LP2 IAIN Curup
- Sugiono, *metode penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: alfabeta, 2009
- Sundayana Rostiana, *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika*, Bandung: Alfabeta,2015
- Suprijino Agus, *Cooperative Learning*,Yogyakarta : Pustaka Pelajar,2011
- Tarsito Winarno, *Pengantar Penelitian Ilmiah*, Miran: Bandung: 1990
- Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar 2011
- Wardhan Sri, *Analisis SI Dan Skl Matapelajaran Matematika Smp/Mts Untuk Optimalisasi Pencapaian Tujuan*,Yogyakarta: Pusan pengembangan dan pemberdayaan pendidik dan pemberdayaan matematika, 2018
- Wulansari Yuli dan Durinta Puspasari, *Pengembangan Media Pembelajaran Roda*

LAMPIRAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : admin@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 700 Tahun 2022

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;
3. Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup ;
4. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B.11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026.
6. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
7. Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Memperhatikan : 1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.528/FT.05/PP.00.9/12/2022
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Rabu, 30 November 2022

MEMUTUSKAN :

Menetapkan

- Pertama : 1. Wiwin Arbaini, M.Pd 197210042003122003
2. Dini Palupi Putri, M.Pd 198810192015032009

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Sinta Novia Faluvi

N I M : 19591219

JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar pada Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SDN 66 Sindang Kelingi

- Kedua : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/22.b /IP/DPMPTSP/V/2023

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar :
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 314/Tn.34/FT/PP.00.9/05/2023 tanggal 15 Mei 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL : Sinta Novia Faluvi/ Sindang Jaya, 12 Desember 2000
NIM : 19591219
Pekerjaan : Mahasiswa
Program Studi/Fakultas : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri 66 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian : SD Negeri 66 Rejang Lebong
Waktu Penelitian : 17 Mei 2023 s/d 15 Agustus 2023
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

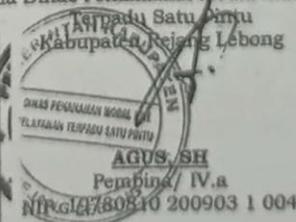
Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
Pada Tanggal : 17 Mei 2023

Pit Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan



- Tembusan :
1. Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
 2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 3. Kepala SD Negeri 66 Rejang Lebong
 4. Yang Berhubungan
 5. Arsip



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 66 REJANG LEBONG
Alamat: Desa Sindang Jaya, Kecamatan Sindang Kelingi,
Kabupaten Rejang Lebong, Pos 39181

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
Nomor : 424-2/59/DS/9066/RL/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri 66 Rejang Lebong Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong, Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Nama : Sinta Novia Faluvi
2. Nomor Induk Mahasiswa : 19591219
3. Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
(PGMI)
4. Fakultas : Tarbiyah

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 66 Rejang Lebong Kecamatan Sindang Kelingi, Kabupaten Rejang Lebong pada tanggal 15 Mei s.d 15 Agustus 2023 tentang “ Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SDN 66 Rejang Lebong”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar- benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sindang Jaya, 17 Juli 2023

Kepala Sekolah
SD Negeri 66 Rejang Lebong


Eko Wiaanto S.Pd. SD
Nip: 196510031991121001

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah media pembelajaran roda putar peserta didik dapat mengidentifikasi rumus bangun datar.
2. Setelah di tunjukkan rumus bangun datar peserta didik dapat menghafal dan menyelesaikan soal yang diberikan.
3. Setelah berdiskusi dengan kelompok kecil peserta didik lebih paham dan lebih mudah dalam menentukan rumus bangun datar dan lebih mudah dalam mengingat rumus bangun datar tersebut.

D. Materi Pembelajaran

Bangun Datar

E. Metode

1. Penugasan
2. Tanyajawab
3. Latihan

F. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi Waktu
1	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none">a. Membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a bersama dipimpin oleh salah seorang peserta didik dengan penuh khidmat;b. Memperllihatkan kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran;c. Mempersiapkan media/alat peraga/alat bantu bisa berupa tulisan di papan tulis/white board, gambar,	10 Menit

	jika memungkinkan melalui tayangan slide (media LCD projector).	
	<p style="text-align: center;">Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan materi bangun datar. b. Guru membagi kelompok menjadi 6 kelompok, tiap kelompok berjumlah 4 atau 5 orang. c. Guru menjelaskan cara menggunakan media Roda Putar. d. Kemudian secara bergantian perwakilan kelompok diminta untuk memutar roda soal. e. Perwakilan kelompok tersebut kembali ke meja kelompok dan mendiskusikan soal yang telah didapat oleh masing- masing kelompok. f. Siapa paling cepat menjawab akan menjadi pemenang dari permainan tersebut. g. Guru berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam belajar dan menggunakan media roda putar tersebut. h. Siswa mwngrjakan soal- soal yang diberikan guru. 	50 Menit
	<p style="text-align: center;">Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Dengan bimbingan guru, peserta didik menyimpulkan hasil belajar. b. Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. c. Guru melakukan penilaian. 	10 Menit

d. Guru memberikan penguatan	
e. Peserta didik diberikan tugas dirumah.	
f. Salam dan doa penutup	

G. Penilaian

1. Teknik Penilaian
 - a. Lisan
 - b. Tulisan
 - c. Perbuatan/performance
2. Bentuk penilaian
 - a. Uraian

Sindang Kelingi, Juni 2023

Mengetahui



Eko Nugroho, S.Pd.SD

NIP: 1965100319911121001

Guru Mapel MM

Jumiarti, S.Pd.SD

NIP: 196505091986042005



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 66 REJANG LEBONG
Alamat: Desa Sindang Jaya, Kecamatan Sindang Kelingi,
Kabupaten Rejang Lebong, Pos 39181

DAFTAR NILAI ANGKET SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA SD NEGERI 66
REJANG LEBONG

NAMA	NILAI
Alfiansyah	80
Alfira Khairunnafisa	84
Arjun Gian Jowsandi	87
Awai Adiansyah	85
Axelo Regian Ajeno	90
Beri Rian Sagota	85
Bilqis Lintang Senja	91
Bilqis Ramadani	80
Brilian Asha Wardana	80
Bunga Ayu Lestari	81
Bunga Fitri I	81
Denis Sailendra	76
Dwi Aska Maulani	80
Evan Rahmat Hidayat	70
Fatkhanfadillah	80
Fatkhurrahim	71
Jeseif	80
Khairun Nissa	70
Kirana Enjelita	78
M. Dzaki Natawan	82
M. Furqon Adillah	90
Muhamad Arfa Rifa'i Lubis	84
Muhamad Gibran Geovani	82
Miranda	76
Natasya Fadillah	78
Neza Al- Zahra	82
Ozi Okta Alfaro	76
Paska Parid Maulana	85
Rehan Pratama	87
Seha Rahma Dayanti	78
Shinta Dwi Anjani	87
Siti Nurhalizah	78
Sely Putri	87

Yogi Saputra	90
Viko Kurniawan	68

Mengetahui

Sindang Jaya, Juni 2023

Kepala Sekolah
PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
SMP NEGERI 1
REJANG LEBONG
Wiko Winarto S.Pd.SD
NIP. 196510031991121001

Guru Kelas

Jumiarty, S. Pd.SD

NIP: 196505091986042005

Angket Penelitian Media Roda Putar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV

I. Identitas Penelitian

Nama : Sinta Novia Faluvi
Nim : 19591219
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PGMI

II. Pendahuluan

Salam teriring doa kepada Allah SWT, atas rahmat dan hidayahnya, sehingga kita dapat melanjutkan aktivitas sehari- hari sebagaimana mestinya.

Dalam kesempatan ini peneliti mengharapkan kepada adik- adik agar kiranya dapat meluangkan waktunya untuk menjawab atau mengisi angket yang peneliti sebarakan ini. Adapun penyebaran angket ini adalah untuk melakukan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Iv Di Sdn 66 Rejang Lebong”**

Bobot nilai pada angket ini terdiri dari point 5,4,3,2, dan 1, nilai 5 diberikan untuk adik- adik yang memilih jawaban A pada tiap soal, nilai 4 diberikan untuk adik- adik yang memilih jawaban B, nilai 3 diberikan untuk adik- adik yang menjawab C pada tiap soal, nilai 2 diberikan untuk adik- adik yang memilih jawaban D pada tiap soal dan nilai 1 diberikan untuk adik- adik yang memilih jawaban E pada tiap soal. Point untuk nilai tertinggi adalah 100 sedangkan point terendah adalah 10.

Lembaran pertanyaan ini adalah sebagai alat pengumpulan data dan tidak ada pengaruhnya terhadap nilai dan nama baik adik- adik. Kejujuran dalam adik- adik menjawab sangat peneliti harapkan. Demikian pengantar dari peneliti, atas waktu dan kesediannya peneliti ucapkan banyak terimakasih.

III. Petunjuk Pengisian

1. Tulis nama, kelas dan tanggal
2. Pada angket ini terdapat 20 pertanyaan pertimbangkan baik- baik setiap pertanyaan ada kaitannya dengan pembelajaran kalian sehari- hari
3. Berilah tanda chek list (\checkmark) Pada kolom yang tersedia.

Pilihan Jawaban ADALAH

Sangat Setuju : (SS)

Setuju : (S)

Kurang Setuju : (KS)

Tidak Setuju : (TS)

Sangat Tidak Setuju : (STS)

IV. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Tanggal :

V. Pertanyaan

NO	PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN				
1.	Apakah dengan menggunakan media roda putar adik- adik merasa lebih mudah ketika belajar berhitung?					
2.	Apakah dengan menggunakan media roda putar adik- adik merasa lebih mudah dalam mengingat rumus Bangun Datar?					
3.	Apakah dengan permainan Roda Putar adik- adik merasa lebih mudah untuk menentukan rumus Bangun Datar?					
4.	Apakah dengan menggunakan permainan Roda Putar adik- adik merasa lebih mudah dalam menguasai rumus Bangun Datar?					
5.	Apakah dengan menggunakan media Roda Putar Adik- adik merasa lebih mudah dalam menghafal rumus Bangun Datar?					
6.	Apakah saat melakukan adik- adik dapat berkreasi Permainan Roda Putar?					

7.	Apakah dengan permainan Roda Putar suasana pelajaran lebih nyaman dan menyenangkan?					
8.	Apakah dengan permainan Roda Putar membuat adik- adik lebih menyukai materi pembelajaran yang diberikan?					
9.	Apakah melalui permainan Roda Putar Adik- adik merasa lebih senang dengan guru Matematika?					
10.	Apakah dengan permainan Roda Putar adik- adik lebih menyukai mata pelajaran matematika?					
11.	Apakah dengan permainan Roda Putar kerjasama adik- adik dengan teman meningkat?					
12.	Apakah selama melakukan permainan Roda Putar adik- adik membantu teman yang sedang kesulitan saat bermain?					
13.	Apakah dengan bermain Roda Putar adik- adik lebih mudah menerima kekalahan?					
14.	Apakah dengan permainan Roda Putar toleransi adik- adik terhadap teman meningkat?					
15.	Apakah adik- adik memperhatikan putaran roda yang diputar saat teman kalian bermain?					
16.	Apakah rumus yang diambil dari kantung bangun datar cocok untuk menghitung bangun datar?					
17.	Apakah adik- adik mengingat rumus bangun					

	datar terlebih dahulu sebelum menjawab soal yang ada dikantung bangun datar?					
18.	Apakah jawaban adik- adik sesuai dengan rumus yang terdapat dikantung bangun datar?					
19.	Apakah dengan permainan Roda Putar konsentrasi belajar adik- adik tertuju pada materi yang diajarkan?					
20.	Apakah saat permainan Roda Putar adik- adik menggunakan strategi?					

KISI- KISI INSTRUMEN ANGKET

No	Variabel	Indikator	Sub-indikator	Item	Dimensi Kognitif
1.	Media Pembelajaran	Roda Putar	9. Berhitung	1,2,3,4,5	C2
			10. Berkreasi	6	C6
			11. Perasaan siswa pada saat pembelajaran	7,8,9,10	C2
			12. Melatih ingatan	11,12	C1
			13. Sportivitas	13,14	C3
			14. Ketelitian	15,16,17,18	C4
			15. Konsentrasi	19	C2
			16. Mengatur Strategi	20	C2

KISI- KISI INSTRUMEN TES

No	Variabel	Indikator	Sub- indikator	Item	Jumlah
1.	Media Pembelajaran	Roda Putar	17. Mengingat jenis bangun datar.	1,6,12,19,18	5
			18. Mengingat Rumus bangun datar	2,5,8,11,14,16,20	7
			19. Bertlatih berhitung menggunakan rumus bangun datar.	3,4,6,9,10,12,15,17	8

**Peta Korelasi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar
Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Di SD
Negri 66 Rejang Lebong**

NO	Y/X	68	70	71	76	78	80	81	82	84	85	87	90	91
1	95										18 ¹	24 ¹	30 ¹	36 ¹
2	90									10 ¹	15 ¹		25 ¹	
3	85				-12 ¹		-4 ¹		4 ¹			16 ¹	20 ¹	
4	80						-3 ¹	0 ¹	3 ¹	6 ¹		12 ¹		
5	75											8 ¹		
6	70						-1 ¹							
7	65					0 ¹								
8	60		5 ¹	4 ¹		2 ¹	1 ¹	0 ¹	1 ¹					
9	55		10 ¹		6 ¹	4 ¹	2 ¹							
10	50	18 ¹			9 ¹	6 ¹	3 ¹				-9 ¹			
11	f(x)	1	2	1	3	4	6	2	3	2	3	4	3	1
12	x'	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6
13	fx'	-6	-10	-4	-9	-8	-6	0	3	4	9	16	15	6
14	fx'2	36	50	6	27	16	6	0	3	8	27	64	75	36
15	x'y'	24	-5	12	0	-2	11	0	-24	4	12	60	75	36

Melalui peta korelasi diatas, telah berhasil kita ketahui:

$$N = 35$$

$$\sum fx' = 10$$

$$\sum fy' = 48$$

$$\sum fx'^2 = 36$$

$$\sum fy'^2 = 416$$

$$\sum x'y' = 267$$

Langkah selanjutnya mencari nilai korelasi pada variabel X dan Y, mencari Deviasi standar skor X (Penggunaan media pembelajaran roda putar) dan Deviasi standar skor Y (Hasil belajar pada matapelajaran Matematika). Dan korelasi Produk Moment r_{xy} antara Variabel X dan Y sebagai berikut:

$$a. C_{x'} = \frac{\sum fx'}{N}$$

$$= \frac{10}{35}$$

$$= 0,29$$

$$b. C_{y'} = \frac{\sum fy'}{N}$$

$$= \frac{33}{35}$$

$$= 1,37$$

$$c. SD_{x'} = i \sqrt{\frac{\sum fx'^2}{N} - \left(\frac{\sum fx'}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{364}{35} - \left(\frac{10}{35}\right)^2}$$

$$= \sqrt{10,11 - 0,29^2}$$

$$= \sqrt{10,11 - 0,084}$$

$$=\sqrt{10,026}$$

$$= 3,16$$

$$\text{d. } SDy' = i \sqrt{\frac{\sum fy'^2}{N} - \left(\frac{\sum fy'}{N}\right)^2}$$

$$= \sqrt{\frac{427}{35} - \left(\frac{48}{35}\right)^2}$$

$$= \sqrt{11,88 - 1,37^2}$$

$$= \sqrt{11,88 - 1,8769}$$

$$= \sqrt{10,0031}$$

$$= 3,16$$

$$\text{e. } r_{xy} = \frac{\frac{\sum x'y'}{N} - (Cx')(Cy')}{(SDx')(SDy')}$$

$$= \frac{\frac{267}{35} - (0,29)(1,37)}{(3,16)(3,16)}$$

$$= \frac{7,62 - 0,397}{9,9856}$$

$$= \frac{7,23}{9,9856}$$

$$= 0,72$$

LEMBAR SOAL SISWA KELAS 4 SD NEGRI 66 REJANG LEBONG

I. Identitas Penelitian

Nama : Sinta Novia Faluvi
Nim : 19591219
Jurusan : Tarbiyah
Prodi : PGMI

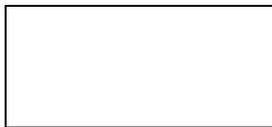
VI. Petunjuk Pengisian

4. Tulis nama, kelas dan tanggal
5. Berikan tanda Silang (X) pada jawaban yang menurut adik- adik paling tepat
6. Angket ini sama sekali tidak mempengaruhi nilai dan nama baik adik- adik

VII. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Tanggal :

VIII. Pertanyaan



1. Gambar diatas merupakan bangun?
A. Persegi Panjang
B. Persegi
C. Segitiga
D. Trapesium
E. jajargenjang
2. Rumus luas persegi panjang adalah?
A. $L = l \times P$
B. $L = P \times S$
C. $L = P \times l$
D. $L = \pi : l$
E. $L = S \times S$
3. Luas persegi panjang dengan panjang 12 cm dan lebar 4 cm adalah?
A. 36
B. 42
C. 48
D. 56
E. 60
4. Panjang persegi panjang 16 Cm dan lebarnya 13 cm. Tentukan luasnya?

- A. 648
- B. 208
- C. 173
- D. 180
- E. 146

5. Rumus keliling persegi panjang adalah?

- A. $K = 2 (P + l)$
- B. $K = 2 (P - l)$
- C. $K = P (2 + l)$
- D. $K = L (P - l)$
- E. $K = S + S$

6. Persegi panjang memiliki panjang 5 cm dan lebar 10 cm tentukan keliling persegi panjang tersebut?

- A. 70
- B. 60
- C. 50
- D. 40
- E. 30



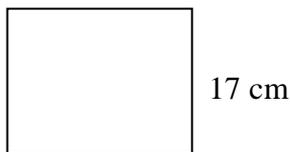
7. Nama bangun datar diatas disebut?

- A. lingkaran
- B. trapesium
- C. Persegi
- D. Persegi Panjang
- E. Jajargenjang

8. Rumus luas persegi adalah?

- A. $L = P + l$
- B. $L = S \times S$
- C. $L = 2 (P + l)$
- D. $L = P + l$
- E. $L = 2 (l - P)$

9.



17 cm

Tentukan Luas persegi diatas!

- A. 170
- B. 240
- C. 320
- D. 289
- E. 234

10. Keliling persegi yang mempunyai panjang sisi 20 cm adalah

- A. 60
- D. 90

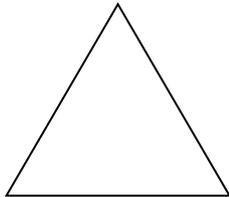
- B. 70
C. 80
- E. 100

11. Sebutkan rumus keliling persegi!

- A. $K = 4 \times S$
B. $K = 2 \times S$
C. $K = \pi \times 2$
- D. $K = P \times S$
E. $K = l + P$

12. Diketahui persegi memiliki $s = 28$ cm, tentukan keliling persegi tersebut?

- A. 100 cm
B. 112 cm
C. 190 cm
- D. 109 cm
E. 130 cm



13. Gambar diatas merupakan bangun datar segitiga, menurut kalian gambar tersebut segitiga apa?

- A. Segitiga sama kaki
B. Segitiga sembarang
C. Segitiga sama sisi
- D. Segitiga lancip
E. Segitiga siku- siku

14. Rumus keliling segitiga sembarang yaitu ?

- A. $K = a : b : c$
B. $K = a - c - b$
C. $K = a + b + c$
- D. $K = a \times b \times c$
E. $K = a + b - c$

15. Sebuah segitiga memiliki panjang sisi masing- masing 14 cm, 20 cm dan 15 cm, tentukan keliling segitiga sembarang tersebut!

- A. 30
B. 35
C. 40
- D. 45
E. 49

16. Sebutkan rumus luas bangun datar segitiga siku- siku!

- A. $L = \frac{a \times t}{2}$
B. $L = \frac{a + t}{2}$
- D. $L = \frac{a - t}{2}$
E. $L = \frac{l \times t}{2}$

C. $L = \frac{a:t}{2}$

17. Sebuah segitiga memiliki panjang alas 4 cm dan tinggi segitiga 20 cm, tentukan luas segitiga siku- siku tersebut

- A. 10
B. 20
C. 30
D. 35
E. 40

18. Dibawah ini yang merupakan bangun datar segi banyak beraturan adalah?

- A. Persegi, segitiga sama sisi, trapesium
B. Trapesium, persegi, jajargenjang
C. Persegi, Segitiga sama sisi, segi lima
D. Belah ketupat, trapesium, persegi
E. Jajargenjang, trapesium, persegi panjang

19. Uang koin 500 perak merupakan jenis bangun datar apa?

- A. Lingkaran
B. Persegi
C. Trapesium
D. Jajargenjang
E. Segitujuh

20. Rumus mencari luas lingkaran adalah?

A. $L = \frac{a \times t}{2}$

B. $L = \pi \times r^2$

C. $L = \pi - r^2$

D. $L = \frac{a-t}{2}$

E. $L = \pi : r^2$

DOKUMENTASI





