

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 28 MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan skripsi
Sarjana Strata satu (S1) Pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

OLEH
MUHAMMAD TAUFIK
NIM. 2019A1H001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA KELAS V SDN 28 MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

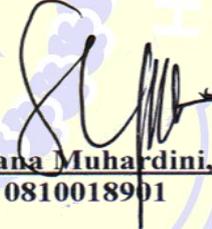
Telah memenuhi syarat dan disetujui
Tanggal, 04 Januari 2023

Dosen Pembimbing I



Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN. 0821078501

Dosen Pembimbing II



Sintayana Muhandini, M.Pd.
NIDN. 0810018901

Menyetujui:

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
KETUA PROGRAM STUDI**



Haifaturrahmah, M.Pd.
NIDN. 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA RODA BERPUTAR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA SISWA KELAS V SDN 28 MATARAM
TAHUN PELAJARAN 2022/2023**

Skripsi atas nama Muhammad Taufik telah dipertahankan didepan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram
Tanggal, 13 Januari 2023

Dosen Penguji

1. **Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.** (Ketua) 
NIDN. 0821078501
2. **Nursina Sari, M. Pd** (Anggota I) 
NIDN. 0825059102
3. **Baiq Desi Milandari, M.Pd** (Anggota II) 
NIDN. 0808128901

Mengesahkan;

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan


Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
NIDN. 0821078501

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Muhammad Taufik

NIM : 2019A1H001

Alamat : BTN Pagesangan Indah Gang Cery Pagesangan Mataram

Memang benar skripsi yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023" adalah asli karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik ditempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan kedalam daftar pustaka.

Jika dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, saya siap mempertanggungjawabkannya, termaksud bersedia menanggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, 01 Januari 2023

Yang membuat pernyataan



Muhammad Taufik
NIM.2019A1H001



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS
PLAGIARISME

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufik
NIM : 2019A1H001
Tempat/Tgl Lahir : Dompu, 23. february. 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
No. Hp : 085.339.458.884
Email : muhammادتaufikk184@gmail.com

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi/KTI/Tesis* saya yang berjudul :

Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Minat Belajar Siswa
Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2021/2022

Bebas dari Plagiarisme dan bukan hasil karya orang lain. 49%

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian dari Skripsi/KTI/Tesis* tersebut terdapat indikasi plagiarisme atau bagian dari karya ilmiah milik orang lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dan disebutkan sumber secara lengkap dalam daftar pustaka, saya **bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum** sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Mataram.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Mataram, ...16... Januari ...2023

Penulis



Muhammad Taufik
NIM. 2019A1H001

Mengetahui,

Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT



Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

*pilih salah satu yang sesuai



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN H. LALU MUDJITAHID UMMAT

Jl. K.H.A. Dahlan No.1 Telp.(0370)633723 Fax. (0370) 641906 Kotak Pos No. 108 Mataram
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : perpustakaan@ummat.ac.id

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Taufik
NIM : 2019A1H001
Tempat/Tgl Lahir : Pempu, 23 Februari 2000
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
No. Hp/Email : 085 339 458 884 / muhammادتaufik704@gmail.com
Jenis Penelitian : Skripsi KTI Tesis

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama **tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta** atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh penggunaan Media Rada Berputar Terhadap minat Belajar Siswa kelas V SDN 28 Mataram tahun Pelajaran 2022/2023

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila dikemudian hari terbukti ada pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Mataram, 16 - Januari - 2023

Penulis

Muhammad Taufik
NIM. 2019A1H001

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

Motto

” Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar”. (QS.

Al-Baqarah: 153)

Tidak akan ku temui kegagalan selama aku masih berusaha, dan tidak akan ku rasakan kegelisahan dalam diri selama aku tidak berhenti berdo'a. Dan aku percaya bahwa keberhasilan yang sesungguhnya adalah akumulasi dari ikhtiar dan do'a yang tiada henti. Melihat senyum ina dan ama adalah surga kecil yang selalu ku rindukan. (Peneliti)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillahillobilalamin atas segala nikmat, taufik serta karunia yang Allah Subhanahu wa Ta'ala berikan, sholawat serta salam selalu saya ucapkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi wasallam, semoga kita semua termasuk umat yang mendapatkan syafa'at darinya, Aamiin.

Karya ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuangan saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Teruntuk kedua orang tuaku tercinta Bapak Syafrudin Arrahim dan Ibu ST. Hajar yang telah menjadi motivator terhebat, sumber penyemangat hidup saya dan tidak pernah bosan mendoakan saya, membimbing, menyayangi serta tidak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup dan pendidikan saya. Mereka yang selalu terpatrit dalam jiwa saya. Terima kasih atas semua pengorbanan, cinta dan kasih sayangnya yang mampu membuat saya sampai pada titik ini.
2. Teruntuk kakak, adik-adik dan keponakanku tercinta, kakanda Fifi Fidianti, kakanda Firlena Wulandari, abangnda Herianto, abangnda Darmawansyah, abangnda Mu'awid Alfajrin, kakanda Lisa Indrianti dan adikku tercinta Muhamad Ashari Erlangga serta keponakanku Anul, Daffa, Afika, Salsa, Salwa, Humairah, dan Aqila, Azka, Bilqis, dan Nurul Qur'ain yang selalu mendukungku dan memberikan semangat selama ini untuk bisa meraih cita-citaku.

3. Teruntuk keluargaku tercinta abu, ina bo'i, bibi dau serta keluarga besar ayah dan ibu terima kasih atas do'a dan motivasi yang tiada henti.
4. Teruntuk para guru dan dosen-dosenku tercinta yang selalu membimbing, mendidik dan mengajarkan. Terima kasih untuk jasa-jasa yang tidak mampu terbalaskan.
5. Teruntuk sahabatku tercinta, Rini, Diany, Ismawati, Andri, Afini, dan Fikri yang selalu memberikan saran dan motivasi serta membantu dalam penlisan karya ini. Terima kasih atas semua kebersamaan kita selama ini.
6. Teruntuk sepupuku tercinta, wulan, Putri, Arida, Uswatun, dan yuli terima kasih untuk semua cinta dan kasih sayangnya terlebih selama ditanah rantua sering bersama.
7. Teruntuk teman-teman kelas, PGSD kelas A dan teman-teman seperjuangan PGSD UMMAT angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan do'a, penulis ucapkan terimakasih banyak. Kalian hebat, sangat hebat.

Semoga apa yang saya peroleh selama kuliah di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram bisa bermanfaat bagi pembaca khususnya dan bagi saya pribadi. Disini Penulis masih sebagai manusia biasa yang tak pernah luput dari dosa dan jauh dari kesempurnaan.

Mataram, 20 Desember 2022

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya, Sehingga Proposal Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023 dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Proposal ini mengkaji pengaruh media pembelajaran roda berputar yang dapat diacu oleh para guru SD dimanapun berada. Proposal ini disusun sebagai salah satu sarat menyusun skripsi dalam hal perolehan Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya proposal ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Drs. Abdul Wahab, MA. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Mataram.
2. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.,Si sebagai Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Mataram.
3. Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.
4. Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd. Si sebagai Dosen Pembimbing I

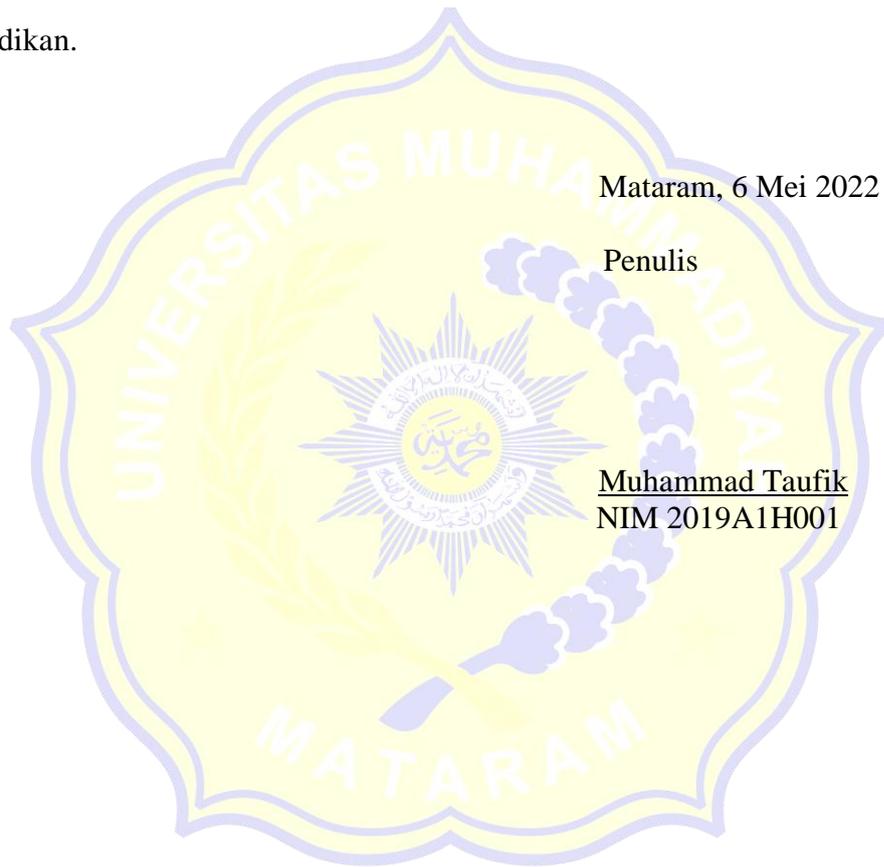
5. Sintayana Muhardini, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperlancar penyelesaiannya proposal ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap proposal ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, 6 Mei 2022

Penulis

Muhammad Taufik
NIM 2019A1H001



Taufik, Muhammad, 2019A1H001. **Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023**. Skripsi. Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.

Pembimbing 2 : Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRAK

Pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi experimental design tipe Non-equivalen Control Group Design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 28 Mataram. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 28 Mataram yang berjumlah 213 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh dimana anggota populasi dijadikan sampel sebanyak 40 siswa, dengan jumlah sampel kelas eksperimen 20 siswa dan sampel kelas kontrol berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa hasil uji t yang dilakukan $t_{hitung} = 4.712$ sedangkan $t_{tabel} = 2.024$ karena $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya media roda berputar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas V atau dapat dikatakan media roda berputar berpengaruh dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas V.

Kata Kunci : Penggunaan Media, Media Roda Berputar, Minat Belajar Siswa

Taufik, Muhammad, 2019A1H001. *The Effect of Using a Spinning Wheel Media on the Learning Interests of Class V Students at SDN 28 Mataram in the 2022/2023 Academic Year*. Thesis. Mataram: Muhammadiyah University of Mataram.

Consultant 1: Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.

Consultant 2: Sintayana Muhardini, M.Pd

ABSTRACT

The effect of using spinning wheel media on students' learning interest. The purpose of this study was to evaluate the importance of the effect of spinning wheel media on the learning interest of fifth-grade students at SDN 28 Mataram. For this study, a quantitative methodology was applied. Quasi-experimental Non-equivalent Control Group Design is the method of research that was used. SDN 28 Mataram is where this study was carried out, with 213 students making up the population. The sample employed in this study was obtained using a saturation sampling strategy, in which 40 students were drawn from the population as a whole, 20 of whom were drawn from the experimental class and 20 from the control class. In this study, observation, questionnaires, and documentation were the methods for gathering data. Based on the results of data analysis, it can be concluded that the results of the t-test conducted $t\text{-count} = 4,712$ while $t\text{-table} = 2,024$ because $t\text{-count} > t\text{-table}$, then H_a is accepted and H_0 is rejected, meaning that the rotating wheel media can increase the learning interest of fifth-grade students or it can be said that the rotating wheel media has an effect in increasing the learning interest of class V students.

Keywords: Use of Media, Spinning Wheel Media, Student Learning Interest



DAFTAR ISI

LEMBAR Sampul.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	x
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT	xiii
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Operasional.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian pustaka	10
2.2.1 Media Pembelajaran	10
2.2.2 Media Roda Berputar	14
2.2.3 Minat Belajar	19
2.2.4 Karakter Siswa SD	25
2.3 Kerangka Berpikir	30
2.4 Hipotesis	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Rancangan Penelitian	33
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	35
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	35
3.4 Populasi dan Sampel	36
3.5 Variabel Penelitian	37
3.6 Metode Pengumpulan Data	37
3.7 Instrument Penelitian.....	39
3.8 Metode Analisis Data	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Deskripsi Data	49
4.2 Pembahasan	59
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan.....	62
5.2 Saran	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosentasi Keterlaksanaan Pembelajaran.....	38
Tabel 3.2 Lembar Obsevasi kelas eksperimen.....	40
Tabel 3.3 Lembar Obsevasi kelas kontrol.....	41
Tabel 3.4 Lembar Angket	42
Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validitas.....	45
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	50
Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar.....	51
Tabel 4.3 Hasil Uji Realibilitas Angket Minat Belajar	52
Tabel 4.4 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Eksperimen.....	53
Tabel 4.5 Hasil Angket Minat Belajar Siswa Kelas Kontrol	54
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas	56
Tabel 4.7 Hasil Uji Homogenitas.....	57
Tabel 4.8 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Roda Berputar.....	16
Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir.....	31



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	67
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	68
Lampiran 3. Lembar Validasi Media dan Materi.....	69
Lampiran 4. Lembar Validasi RPP	75
Lampiran 5. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen ...	78
Lampiran 6. Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	80
Lampiran 7. RPP Kelas Eksperimen.....	82
Lampiran 8. RPP Kelas Kontrol.....	94
Lampiran 9. Pertanyaan Angket Minat Belajar.....	105
Lampiran 10. Jawaban Respon Siswa Pada Angket Minat Belajar	107
Lampiran 11. Tabulasi Angket.....	119
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar	120
Lampiran 13. Hasil Uji Realibilitas Angket.....	123
Lampiran 14. Hasil Uji Normalitas dan Homogenitas.....	125
Lampiran 15. Hasil Uji Hipotesa	128
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan	129
Lampiran 17. Lembar konsultasi	131

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Proses pembelajaran yang terjadi didalam kelas dapat berjalan dengan baik apabila seorang pendidik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Terlebih pada guru yang dituntut banyak untuk memahami bahwa kemampuan setiap siswa itu berbeda-beda, ada beberapa siswa yang menyukai belajar sambil bermain, ada juga siswa menyukai belajar sambil menggunakan media pembelajaran yang menarik dan lain sebagainya. Seiring berkembangnya teknologi yang begitu pesat mengakibatkan siswa cenderung tertarik menghabiskan waktu untuk bermain *games* daripada membaca materi pembelajaran (Akhwani, 2019). Untuk mengatasi dan mengantisipasi hal tersebut guru dituntut untuk kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Terlebih lagi pada usia Sekolah Dasar, pembelajaran sewajarnya didesain dengan menarik.

Penggunaan media pembelajaran sering dijadikan alternatif untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa. Selain membentuk *active learning*, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar. Pembelajaran juga dapat berjalan dengan baik apabila didukung pula oleh adanya buku pembelajaran, LKS, modul, pemilihan metode pembelajaran yang tepat, minat belajar siswa dan penggunaan media pembelajaran. Namun pada kenyataannya yang terjadi di sekolah-sekolah masih banyak kegiatan pembelajaran yang tidak menggunakan media, dan kurang dalam pemilihan metode sehingga mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa

seperti yang terjadi di SDN 28 Mataram.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 28 Mataram ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu : (1) proses pembelajaran yang mengarahkan siswa mengerjakan soal-soal yang banyak seperti yang terdapat pada buku siswa maupun di LKS membuat siswa menjadi bosan , (2) sedikitnya kreativitas guru dalam pengadaan media pembelajaran, (3) banyak siswa yang merasa kesulitan untuk memahami materi yang dijelaskan, sehingga materi yang diterima siswa masih kurang jelas atau abstrak, (4) dan masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam penyampaian materi oleh gurunya karena kurang dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Beliau mengaku mayoritas guru tetap menerapkan pola pembelajaran klasikal berdasarkan temuan wawancara dengan kepala sekolah. Pengamatan ini dilakukan untuk memantau proses pendidikan yang sedang berlangsung di kelas V. Ternyata, pengajarannya masih klasikal dan tidak semua siswa mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru. Hanya beberapa siswa yang merespon ketika guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang diajarkan. Beberapa siswa lain sibuk dengan kegiatannya sendiri, seperti membuat sketsa di buku catatan yang seharusnya digunakan untuk pekerjaan rumah. Siswa lain mungkin melamun karena bosan. Wawancara dengan guru dilakukan selain mengamati kondisi kelas. Guru kelas mengatakan bahwa pembelajaran pernah menggunakan media gambar atau media pembelajaran lainnya, dan ternyata dengan media tersebut siswa tidak membantu konsentrasi belajar siswa dan cepat merasa bosan karena tidak ada

unsur yang menarik dari media tersebut. Hal ini dikarenakan guru sudah memiliki banyak tanggung jawab sehingga kurang bisa membuat media pembelajaran yang lebih inovatif.

Selain beberapa masalah-masalah diatas penggunaan media yang kurang di kelas mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Semiawan (Susilowati, 2010:29) menyatakan Minat adalah keadaan mental yang menyebabkan reaksi terfokus pada situasi atau objek tertentu yang menurutnya menyenangkan dan memuaskan (*satisfiers*). Artinya minat menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran dan memberikan perubahan tingkah laku seseorang. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu situasi belajar, sikap guru, keluarga, bahan media pembelajaran. Artinya minat belajar sangat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka guru sebagai pendidik harus mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan di dalam kelas sehingga para siswa mampu berkonsentrasi dan memiliki minat yang tinggi dalam pembelajaran. Salah satu caranya dengan penggunaan media yang tepat dan menarik dalam pembelajaran. Media dapat menarik perhatian dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa. Arsyad (2011: 5) menyatakan bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, di samping itu bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif.

Melalui penggunaan media, anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial emosi, dan

perkembangan fisik, seperti penggunaan media roda berputar. Menurut Aulia (2016;36) roda putar merupakan obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Artinya penggunaan media roda berputar akan memberikan kesempatan belajar yang berkesan terhadap anak terlebih pada media roda berputar untuk materi organ gerak hewan dan manusia yang akan digunakan dalam penelitian ini dan di desain dalam bentuk mudah untuk digunakan dan warna-warna yang menarik serta pada media yang akan digunakan oleh peneliti akan membuat beberapa muatan materi pembelajaran seperti muatan materi IPA, dan Bahasa Indonesia sehingga sangat efektif untuk digunakan, dan kehadiran media roda berputar dengan kelebihan-kelebihannya ini diharapkan akan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram tahun pelajaran 2022/2023”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, adalah “Bagimanakah pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023”?

1.3. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023.

1.4. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Kontribusi teoretis yang dibuat oleh penelitian ini akan membantu memajukan pendidikan sains di sekolah dasar, berkontribusi pada studi sains, dan berfungsi sebagai landasan teoretis untuk proyek penelitian di masa depan, khususnya yang melibatkan penggunaan media roda putar untuk merangsang minat belajar siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun Manfaat praktis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Kontribusi temuan penelitian dapat digunakan untuk memberikan informasi dan merefleksikan efektivitas proses pendidikan di sekolah.

b. Bagi Guru

Meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran sebagai kegiatan yang menyenangkan bagi siswa, dan menggunakan media roda putar sebagai alternatif alat pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Agar siswa lebih antusias dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan sendiri pengetahuan konsep, bidang minatnya melalui kerjasama kelompok, dan agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang terbaik dengan memanfaatkan media roda putar pada tema 1 gerak organ hewan dan manusia serta tema mata pelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti

Guna memaksimalkan kegiatan pembelajaran di kelas dan sebagai upaya mendongkrak minat belajar, peneliti dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran roda berputar sebagai kontrol. Peneliti juga dapat memastikan dampak media pembelajaran roda berputar terhadap preferensi belajar siswa sehingga mereka dapat memilih pendekatan terbaik ke depannya.

1.5. Batasan Operasional

Istilah-istilah yang perlu didefinisikan secara operasional tentang penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1.1.1 Media merupakan sarana pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk memperluas wawasan siswanya. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan

media sebagai saluran transmisi informasi menghasilkan proses komunikasi antara pengirim dan penerima pesan.

1.1.2 Roda yang berputar adalah benda yang memiliki bentuk bulat atau lingkaran dan dapat diputar. Ini berisi materi pembelajaran untuk tema 1 dan menawarkan kepada siswa kesempatan belajar yang tak terlupakan.

1.1.3 Minat belajar adalah salah satu yang memotivasi seseorang untuk belajar lebih banyak tentang subjek yang mereka rasa penting untuk dipahami.



BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Yang Relevan

Judul penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Media Roda Berputar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023. Sejalan dengan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan oleh:

1. Indun Riyani (2019) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 56 Kota Bengkulu”. Berdasarkan temuan penelitian, penggunaan alat peraga roda putar berdampak pada hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu. Hasil uji “t” menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 6,796$ dan t_{tabel} dengan $df = 58$ ($60-2$) signifikan pada 5% atau 2,002 dan 2,096. Dengan demikian, hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh penggunaan alat peraga roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu diterima karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($6,796 > 2,002$).
2. Nur Wahyuni (2022) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Media Roda Putar Bergambar Terhadap Pemahaman Konsep Tema 2 Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Tahun Ajaran 2021/2022”. Berdasarkan temuan penelitian ini, H_0 ditolak dan H_a diterima ketika hasil uji Independent Sample T-Test dihitung dengan menggunakan program SPSS 20.00 for Windows pada taraf signifikansi 5%. Teknik ini menghasilkan nilai t_{hitung} t_{tabel} ($3,614$ $2,048$), dan nilai sig 0,05 ($0,001$ $0,05$) Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis nol

alternatif (H_0) yang menyatakan bahwa penggunaan media roda putar bergambar tidak berpengaruh pada siswa kelas III SD pemahaman siswa terhadap tema 2 tahun pelajaran 2021/2022 dinyatakan benar Hipotesis (H_a) yang menyatakan bahwa penggunaan media roda putar bergambar berpengaruh terhadap pemahaman konsep tema 2 pada siswa kelas III SD mahasiswa tahun ajaran 2021/2022, dinyatakan diterima.

3. Vivi Putri (2019) dengan judul “Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Pemahaman Konsep Siswa” Disimpulkan dari hasil penelitian bahwa rasio jumlah thitung terhadap jumlah tanda adalah sekitar 5.655 berbanding 1.000. Panjang tabel untuk $N = 47$ kira-kira 2.014. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai thitung $>$ ttabel yaitu $5,655 > 2,014$ dan nilai sig. $0,000 < 0,05$ Jadi terdapat perbedaan pemahaman antara metode pembelajaran konvensional dan metode eksperimen dengan menggunakan media belajar roda putar CTL. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual (CTL) penggunaan media putative batang dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berkaitan dengan variasi penelitian, peneliti saat ini menggunakan tema dan cakupan konten pembelajaran yang beragam berbeda dengan peneliti sebelumnya yang hanya menggunakan satu konten pembelajaran, seperti mata pelajaran pembelajaran matematika. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Indun Riyani (2019), Nur Wahyuni (2022) dan Vivi Putri (2019), dari ketiga penelitian relevan tersebut dengan peneliti, sama-sama mencari

pengaruh pada penerapan media roda berputar terhadap hasil belajar siswa.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Media Pembelajaran

2.2.1.1 Pengertian media pembelajaran

Kata Latin medias, yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar, adalah sumber kata bahasa Inggris media. Menurut Gerlach & Ely dalam (Arsyad, 2017: 3), media jika dilihat secara luas terdiri dari orang, benda, atau peristiwa yang menciptakan keadaan yang memungkinkan siswa untuk mengambil pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Pengaturan sekolah, buku teks, dan hal-hal lain yang membantu pembelajaran semuanya dianggap sebagai media.

Menurut Djamarah & Zain (2006: 123) mengatakan bahwa media ialah salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Artinya bahwa istilah media sebagai saluran penyampai informasi yang menyebabkan terjadinya proses komunikasi antara penyampai dan penerima pesan.

Suparman mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima dalam (Faturahman, 2010: 65). Akibatnya, dimungkinkan untuk mendefinisikan media sebagai sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi selama interaksi antara guru dan siswa.

Berbagai teori yang telah dibahas di atas membawa pada kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang memudahkan penyampaian ilmu pengetahuan selama pembelajaran sehingga dapat menunjukkan peningkatan hasil

belajar siswa.

2.2.1.2 Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, menurut Hamalik (Arsyad, 2017: 19), dapat menginspirasi dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, serta memberikan dampak psikologis bagi mereka. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pendidikan secara signifikan akan meningkatkan keefektifan proses pembelajaran dalam menyebarkan pesan dan materi pendidikan. Media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman selain membangkitkan motivasi dan minat siswa.

Nana Sudjana dalam (Djamarah & Zain, 2006: 152) merumuskan fungsi media pembelajaran kategori sebagai berikut :

- a. Dalam penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan isi dan tujuan pembelajaran. Ini artinya bahwa penggunaan media pembelajaran harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- b. Penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- c. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya media tidak hanya sekedar melengkapi proses belajar mengajar tetapi juga harus menarik perhatian siswa.
- d. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Artinya bahwa melalui penggunaan media akan membuat siswa memiliki ingatan yang kuat sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Dari pandangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa peran media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Selain sebagai sarana penyebaran informasi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, membuat mereka senang dan bersemangat, dan yang terpenting membangkitkan kembali semangat mereka.

2.2.1.3 Manfaat media pembelajaran.

Sudjana & Rivai dalam (Arsyad, 2017: 28) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut

- 1) Siswa akan lebih tertarik untuk belajar, yang akan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar.
- 2) Makna bahan ajar akan diperjelas sehingga siswa dapat memahaminya dengan lebih baik dan menggunakannya untuk menguasai dan menyelesaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Agar siswa tidak bosan dan guru tidak kelelahan, teknik mengajar akan lebih bervariasi, terutama jika guru mengajar setiap mata pelajaran.
- 4) Siswa dapat lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan; mereka juga terlibat dalam kegiatan lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, bermain, dan sebagainya.

Dari pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran akan memberikan kejelasan makna pembelajaran yang dipahami oleh siswa, serta dapat memusatkan perhatian siswa.

Encyclopedia of Education Research dalam (Arsyad, 2017: 28) merinciikan manfaat media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Membangun landasan konseptual yang kuat untuk mengurangi verbalisme
- 2) Meningkatkan fokus siswa
- 3) Menetapkan landasan yang diperlukan untuk pertumbuhan pembelajaran, sehingga memperkuatnya
- 4) Memberi siswa pengalaman praktis yang dapat mendorong wirausaha.
- 5) Mengembangkan pemikiran yang konsisten dan berkelanjutan, terutama melalui gambar hidup
- 6) Mempromosikan peningkatan pemahaman, yang dapat membantu dalam peningkatan kemampuan bahasa
- 7) Dengan menawarkan pengalaman yang sulit diperoleh dengan cara lain, kita dapat meningkatkan efisiensi dan keragaman pembelajaran.

Beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat disimpulkan dari uraian dan pandangan para ahli tersebut di atas, antara lain (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi guna memperlancar dan meningkatkan proses pembelajaran dan hasil, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dalam rangka menumbuhkan motivasi belajar, dan (3) media pembelajaran

dapat mengatasi minat yang tertinggal pada sebagian siswa.

2.2.1.4 Jenis- jenis media pembelajaran

Arsyad (2017:35) menyatakan bahwa media pembelajaran berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Percetakan, yang beroperasi dengan prinsip mekanis, merupakan teknologi tertua yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Kemudian datanglah perkembangan teknologi audio-visual, yang menyatukan penemuan mekanik dan elektronik untuk tujuan pendidikan. Teknologi mikroprosesor, teknologi yang paling baru muncul, memunculkan penggunaan komputer dan aktivitas interaksi (Seels & Richey, 1994). Berdasarkan kemajuan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat kategori yaitu media yang dibuat dengan menggunakan teknologi cetak, teknologi audiovisual, teknologi berbasis komputer, dan media yang dibuat dengan menggunakan teknologi baik cetak maupun digital. komputer. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang termasuk dalam kategori teknologi antara lain buku dan bahan visual statis, yang utamanya dicetak menggunakan metode mekanis atau fotografis. Teks, grafik, foto, atau representasi atau reproduksi fotografi semuanya termasuk dalam kategori media yang dihasilkan oleh teknologi cetak. Penggunaan perangkat mekanik dan elektronik untuk menyajikan pesan audio dan visual dikenal sebagai teknologi audio visual. tape recorder, proyektor layar lebar, dan mesin proyektor film adalah contoh peralatan audio visual.

Perbedaan antara teknologi berbasis komputer dengan media teknologi lainnya adalah bahwa informasi atau materi disimpan secara digital dan bukan

dalam bentuk cetak atau visual.

Metode pembuatan dan pendistribusian konten yang menggabungkan berbagai media yang dikendalikan komputer dikenal sebagai teknologi campuran. Metode paling canggih untuk menggabungkan berbagai jenis media adalah yang dikendalikan oleh komputer dengan kemampuan hebat, seperti banyak memori akses acak, hard drive besar, dan monitor yang sangat maju yang digabungkan dengan priparel (alat tambahan seperti pemutar videodisc, perangkat perifer), yang sulit digabungkan dalam satu jaringan dan sistem audio.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 124) mengelompokan jenis-jenis media kedalam tiga kelompok yaitu media auditif, media visual serta media audio visual. Media auditif ialah media yang hanya dapat mengendalikan suara saja, media visual merupakan media yang hanya mengendalikan indera penglihatan, sedangkan media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Pengelompokan media pembelajaran dapat disimpulkan dari pendapat berbagai ahli di atas yang terdiri dari media visual, media audio, media audio visual, media hasil komputer, dan media gabungan.

2.2.2 Media Roda Berputar

2.2.2.1 Pengetian roda berputar

Kamus Bahasa Indonesia menyatakan bahwa “roda adalah benda bulat (melingkar dan beruas-ruas)” (Jaelani, 2012: 11). Roda dengan demikian merupakan benda melingkar atau bulat. Sebaliknya, pengertian “berputar” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jaelani, 2012: 12) adalah “gerakan

memusingkan atau memutar; Oleh karena itu, belokan adalah perputaran atau perubahan arah. Kesimpulan logisnya adalah roda yang berputar adalah benda bulat atau lingkaran yang dapat menyebabkan putaran atau perubahan arah. Dengan kata lain, roda yang berputar adalah benda yang dapat diputar dengan bentuk bulat atau lingkaran.

Sebagai pengembangan dari media kincir yang juga menggunakan roda sebagai medianya, maka peneliti membuat media roda kincir untuk penelitian ini. Media roda bertuah menurut Wahyuni (2017:2) merupakan media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor/bagian yang terdapat kartu soal. Menurut Aulia (2016:12), roda rejeki adalah alat ajar yang menggunakan lingkaran yang disegmentasi menjadi beberapa sektor. Siswa akan menjawab pertanyaan pada sektor tersebut yang tertera dalam bentuk angka tertentu pada sektor yang ada di dalam lingkaran. Hal ini menunjukkan bahwa roda berputar merupakan alat pengajaran yang menggunakan partisipasi kelompok untuk menjadikan pembelajaran lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan bagi semua siswa.

Penegasan tersebut mengarah pada kesimpulan bahwa media roda putar adalah sebuah roda atau lingkaran yang terbagi menjadi beberapa sektor atau bagian yang masing-masing berisi sekumpulan pertanyaan terbuka. Selain itu, media ini dikemas sebagai permainan (*game*). Untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan memastikan proses pembelajaran menyenangkan dan efektif, media permainan roda berputar ini harus menarik perhatian, membangkitkan minat mereka, dan menginspirasi mereka untuk belajar.

2.2.2.2 Langkah-langkah Penggunaan Media Roda Berputar

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media roda berputar yang merupakan pengembangan dari media roda keberuntungan. Seperti pada gambar dibawah ini:



(Gambar 2.1 Roda Berputar)

Ginnis dalam Aulia (2016: 28-29) menyebutkan langkah-langkah penggunaan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- 1) Cetak beberapa kartu remi dengan pertanyaan di bagian depan dan nomor di bagian belakang. Kartu dibuat sebanyak jumlah siswa di kelas.
- 2) Potong media "Roda Pemintal" dari karton, bagi menjadi beberapa sektor atau bagian berdasarkan jumlah kartu yang diproduksi, dan beri nomor untuk setiap sektor. Selanjutnya, buat pemutar media berbasis karton dan pin dalam bentuk panah.
- 3) Siswa duduk membentuk lingkaran besar. Sisi nomor kartu dibentangkan terlebih dahulu.

- 4) Seorang perwakilan siswa memasuki ruangan dan memutar roda media di depan kelas. Siswa mengambil kartu sesuai dengan nomor yang ditentukan dari media roda setelah anak panah menunjuk ke sebuah nomor. Siswa kemudian menanggapi pertanyaan kartu.
- 5) Guru melakukan diskusi dengan setiap siswa dalam kelompoknya. Kartu dianggap hilang jika siswa memberikan jawaban yang akurat. Jika tidak, kartu tersebut dikembalikan sehingga siswa tambahan dapat mencoba menjawab pertanyaan kartu tersebut.
- 6) Siswa secara bergantian memutar roda media. Peserta yang sudah bermain dan menjawab pertanyaan menominasikan peserta lain untuk bermain. Siswa tersebut harus tetap bermain sampai mendapatkan nomor yang belum dibakar jika siswa selanjutnya menerima nomor yang dibakar.

Tata cara penggunaan media dalam penelitian ini berbeda dengan tata cara penggunaan media roda keberuntungan yang disarankan Ginnis. Oleh karena itu, berikut langkah-langkah penggunaan media roda putar:

- 1) Guru memberikan pengarahan tentang tata cara memainkan media roda berputar.
- 2) Siswa memperhatikan cara penggunaan media roda berputar yang di contohkan oleh guru sebelumnya.
- 3) Kemudian siswa memutar media untuk menentukan teks yang didapat.
- 4) Selanjutnya, siswa membaca teks dan menjawab pertanyaan yang telah tersedia.
- 5) Apabila pertanyaan dapat dijawab dengan benar, maka siswa akan mendapatkan reward. Apabila sebaliknya, maka siswa tersebut tidak mendapatkan reward maupun tidak mendapatkan hukuman.

2.2.2.3 Kelebihan Media Roda Berputar

Ginnis dalam Aulia (2016: 29) menyatakan keunggulan yang diperoleh roda keberuntungan sebagai berikut:

- 1) Media roda keberuntungan ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi.
- 2) Media roda keberuntungan merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti *game show* di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat siswa.
- 3) Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian.
- 4) Melatih ingatan dan kecepatan berpikir siswa.
- 5) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi siswa, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Selain kelebihan yang dikemukakan oleh Ginnis, media roda berputar juga memiliki kelebihan sebagai berikut:

- 1) Media roda berputar ini termasuk media baru untuk pembelajaran organ gerak hewan dan manusia.
- 2) Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik dengan angka dan warna, sehingga dapat menarik perhatian siswa.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.
- 4) Fleksibel dan luwes, karena media ini dapat dikembangkan dan dimodifikasi sesuai dengan materi dan keterampilan lain.
- 5) Membuat siswa lebih aktif, karena siswa dilibatkan langsung dalam kegiatan.
- 6) Memberikan umpan balik langsung, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

2.2.2.4 Kekurangan Media Roda Berputar

Aulia (2016: 29) mengungkapkan kekurangan media roda keberuntungan sebagai berikut:

- 1) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.

- 2) Guru memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual.
- 3) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Dari uraian di atas terlihat jelas bahwa media roda berputar memiliki kekurangan antara lain membutuhkan fasilitas, peralatan, dan biaya yang memadai, serta membutuhkan waktu, tenaga, dan tempat yang banyak untuk memainkannya. Peneliti mengembangkan media berbentuk manual menjadi media roda berputar berbentuk permainan untuk mengatasi dan meminimalisir kekurangan tersebut. Karena ada umpan balik langsung dalam media ini, siswa tidak perlu banyak waktu untuk memainkannya. Media roda putar ini juga dapat digunakan dimana saja dan nyaman untuk dibawa kemana-mana.

Sehingga media ini tidak memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Tetapi, media ini membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang memadai, karena media roda berputar berbentuk roda bundar ini dapat dimainkan dengan cara memutar roda yang menunjukkan anak panah pada salah satu sektor yang sudah di beri angka.

2.2.3 Minat Belajar

2.2.3.1 Pengertian Minat belajar

Menurut Muhibbin Syah (2008. 151) minat belajar merupakan sensasi yang mendorong seseorang untuk bertindak dengan cara yang menyenangkan tanpa menerima perintah. Ini menunjukkan kecenderungan yang kuat, antusiasme, atau keinginan yang kuat untuk sesuatu.

Menurut S. Nasutuoin (2000:46) mengemukakan bahwa Ketekunan dalam belajar akan mengungkapkan minat seseorang terhadap pelajaran. Ini berarti bahwa dengan memperhatikan seorang siswa saat dia terlibat dalam pembelajaran aktif, kita dapat menentukan tingkat minatnya selama proses belajar mengajar.

H.C. Whiterington (1972: 10) Minat adalah kesadaran bahwa situasi yang bersifat pribadi bagi diri sendiri diciptakan untuk memenuhi kebutuhan orang tersebut. Ini berarti bahwa keinginan seseorang untuk belajar memotivasi mereka untuk belajar lebih banyak tentang suatu topik yang mereka yakini penting untuk diketahui.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah keinginan atau rasa ketertarikan seseorang terhadap pembelajaran. Tolak ukur minat belajar tidak terlepas dari proses belajar yang dilewati.

2.2.3.2 Indikator Minat Belajar

Sebenarnya minat terdiri dari tiga komponen: kondisi, kondisi kognisi (mengetahui), dan kondisi emosi (perasaan) (kehendak). Ketiga komponen tersebut dibagi menjadi beberapa indikator yang mengukur minat seseorang terhadap suatu hal tertentu menurut Hidayat (2014:89), antara lain:

a) Keinginan

Siapa pun yang ingin melakukan sesuatu pasti akan melakukannya atas kemauannya sendiri. Jika tujuannya adalah sesuatu yang nyata, keinginan adalah tanda ketertarikan yang berasal dari motivasi diri. Sehingga timbul keinginan dan minat untuk bekerja dari dorongan tersebut.

b) Perasaan Senang

Seseorang yang mengalami kesenangan atau yang menikmati hal-hal tertentu lebih mungkin memahami hubungan antara emosi dan minat.

c) Perhatian

Fokus atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pemahaman, dan aktivitas lain dengan mengesampingkan orang lain merupakan wujud dari perhatian.

d) Perasaan Tertarik

Minat dapat merujuk pada pola gerak yang membuat kita cenderung tertarik atau merasa tertarik pada orang, benda, atau aktivitas tertentu, atau dapat merujuk pada pengalaman berdampak yang dipicu oleh aktivitas itu sendiri. Individu dengan minat tinggi memiliki kecenderungan untuk tertarik pada instruktur dan mata pelajaran yang diajarkan. Oleh karena itu, perasaan tertarik adalah tanda ketertarikan.

e) Giat Belajar

Kegiatan di luar kelas merupakan indikator yang baik dari tingkat motivasi siswa.

f) Mengerjakan Tugas

Salah satu tanda minat siswa adalah kecenderungan untuk menyelesaikan tugas guru.

g) Menaati Peraturan

Karena mereka sadar akan akibatnya, orang yang tertarik untuk menemukan apa yang dapat mereka pelajari tentang diri mereka sendiri

memiliki kecenderungan yang kuat untuk mengikuti aturan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, mengikuti aturan merupakan tanda ketertarikan seseorang.

Indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberikan petunjuk atau informasi, menurut Ningsih (2014:29). Ini berfungsi sebagai alat pemantauan yang dapat menawarkan arahan terhadap minat belajar siswa. Proses pembelajaran di kelas dan di rumah dapat mengungkap sejumlah tanda-tanda siswa sangat berminat belajar. Melalui rasa suka, minat, perhatian, dan minat yang tumbuh, seseorang dapat menentukan seberapa besar minat seorang siswa untuk belajar.

Guru dapat menggunakan insentif untuk membantu mereka mencapai tujuan pengajaran mereka jika metode yang disebutkan di atas tidak berhasil. Untuk membuat seseorang melakukan sesuatu yang tidak ingin mereka lakukan atau tidak lakukan dengan baik, insentif adalah alat yang berguna. Memberikan reward kepada siswa dengan harapan agar mereka lebih termotivasi dan mungkin mengembangkan minat terhadap materi yang diajarkan, Slameto (2013: 181).

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu keinginan atau perasaan yang berasal dari diri individu itu sendiri terhadap sesuatu, terlepas dari tekanan atau dorongan dari luar. Preferensi seseorang untuk satu hal atas yang lain dapat diungkapkan dalam sebuah pernyataan, dan minat juga dapat ditunjukkan dengan terlibat dalam preferensi itu.

2.2.3.3 Jenis minat

Djali (2019: 122) mengungkapkan bahwa Minat dibagi menjadi beberapa kategori jenis yang memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai,

pengerahan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati berikut dapat dijelaskan :

1. Realistis

Kepentingan realistis biasanya menyukai masalah nyata daripada yang tidak berwujud. Koordinasi otomatis yang dimiliki baik dan terampil, tetapi mereka tidak menikmati interaksi sosial sebanyak orang lain karena mereka biasanya kurang mahir dalam komunikasi verbal.

2. Investigatif

Orientasi ilmiah, yang biasanya berorientasi pada tugas, introspeksi, dan asosial, adalah kecenderungan minat investigasi. Minat ini senang bekerja sendiri, tidak menyukai pekerjaan yang berulang-ulang, kurang memahami sebagai pemimpin akademis, dan selalu ingin tahu.

3. Artistik

Orang-orang yang memiliki ketertarikan pada seni biasanya menikmati kegiatan kreatif yang terstruktur, tidak terbatas, dan membutuhkan lingkungan yang memungkinkan ekspresi individu.

4. Sosial

Orang dengan minat sosial adalah komunikator yang lebih baik, mahir secara sosial, bertanggung jawab, senang bekerja dalam tim, dan senang berbagi aktivitas.

5. Enterprising

Adalah orang yang memiliki minat yang mampu mengambil inisiatif, percaya diri, ceria, agresif, dan aktif.

6. Konvensional

Kepentingan konvensional lebih teratur, tepat waktu, dan komunikatif secara verbal daripada kelompok lain. Mereka juga menikmati semua hal yang bersifat matematis.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan penelitian masuk pada jenis minat investigatif dimana siswa lebih cenderung untuk mencari tahu apa yang perlu ia ketahui tanpa ada paksaan ataupun dorongan dari orang lain melainkan ia sendiri yang menciptakannya.

2.2.3.4 Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Suryakarta S (2009, 15) mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar seseorang yaitu sebagai berikut:

- a) Situasi Belajar
Situasi belajar yang menarik dan menyenangkan juga bisa menumbuhkan minat siswa dalam belajar.
- b) Pengetahuan
Belajar akan membantu siswa menambah pengetahuannya, dengan bertambahnya pengetahuan siswa akan terus mencari tahu pengetahuan yang berkaitan dan yang lebih luas lagi. Sehingga hal ini bisa menjadikan dorongan, motif dan respon emosional diri.
- c) Pengalaman
Apabila siswa mengalami sendiri peristiwa yang terjadi, maka minat akan bertambah. Karena dengan tujuan yang ingin dicapai siswa akan mempelajari peristiwa yang harus dilalui.
- d) Bahan Media Pelajaran
Minat siswa dapat pula dipengaruhi oleh bahan media pembelajaran dengan daya tarik untuk dipelajarinya. Penggunaan bahan media yang menyimpan memori saat belajar
- e) Sikap Guru
Guru berperan penting dalam membangkitkan minat siswa. Tugas guru tidak hanya untuk menyampaikan materi, namun juga untuk memberi motivasi atau dorongan-dorongan agar siswa bisa lebih minat dalam belajar.
- f) Cita-cita
Minat belajar dapat dipengaruhi dari cita-cita. Inilah mengapa saat awal anak bersekolah ditanyai cita-citanya. Apabila siswa masih belum mempunyai cita-cita maka guru dapat membantu menumbuhkan cita-cita siswa. Karena siswa yang memiliki cita-cita

tinggi akan lebih memiliki minat daripada yang belum memiliki cita-cita.

g) Keluarga

Setiap individu tidak dipungkiri akan menghabiskan banyak waktunya dengan keluarga. Oleh karena itu keluarga sangat berperan dalam menentukan minat belajar siswa. Dengan dorongan positif dari keluarga dapat mendorong minat siswa untuk belajar.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti kecerdasan, pengalaman, dan cita-cita berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti keluarga, guru, media pembelajaran, dan situasi belajar.

2.2.4 Karakteristik Anak Usia SD

Pada usia sekolah dasar ciri-ciri yang menonjol adalah senang bermain, selalu aktif, bermain dengan orang lain atau bekerja dalam kelompok, dan selalu ingin melakukan sesuatu atau merasa sendiri. Mulyani S (2017: 6.3–6.4) menyebutkan ciri-ciri anak SD sebagai berikut:

Pada usia sekolah dasar ciri-ciri yang menonjol adalah senang bermain, selalu aktif, bermain dengan orang lain atau bekerja dalam kelompok, dan selalu ingin melakukan sesuatu atau merasa sendiri. Selain itu, mereka mampu menggunakan berbagai simbol dan melakukan berbagai tugas operasional, termasuk kapasitas untuk terlibat dalam aktivitas mental dan mulai berpikir dalam aktivitas mereka, menurut Piaget. Model pembelajaran untuk siswa sekolah dasar harus memasukkan unsur bermain. Meski harus ada kesungguhan dan keseriusan dalam kegiatan belajar, namun ada juga unsur santai (sersan).

Anak-anak di sekolah dasar menunjukkan sifat kedua aktif. Untuk memungkinkan adanya gerakan, guru harus membuat model pembelajaran. Anak-anak yang duduk di bangku SD lebih suka belajar berkelompok, yang merupakan ciri ketiga mereka. Guru harus menciptakan lingkungan belajar berbasis kelompok untuk siswa mereka. Mereka lebih suka merasakan, memerankan, atau mendemonstrasikan sesuatu secara langsung, yang merupakan ciri keempat siswa sekolah dasar. Mirip dengan pemberian contoh untuk orang dewasa, siswa sekolah dasar akan lebih memahami penjelasan guru tentang materi pelajaran jika mereka mempraktekkannya sendiri. Oleh karena itu, guru harus membuat strategi pengajaran yang memungkinkan anak-anak untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa di sekolah dasar menunjukkan empat sifat: sikap positif terhadap permainan, gerak, belajar kelompok, dan ekspresi diri.

Anak-anak di sekolah dasar menunjukkan ciri khas selama tahap perkembangan mereka. Dilihat dari berbagai aspek yang ada pada anak, berbagai teori membahas tentang ciri-ciri anak usia sekolah dasar. Teori-teori tersebut meliputi teori perkembangan kognitif, psikososial, moral, serta perkembangan fisik dan motorik. Ide-ide berikut akan dibahas secara lebih rinci:

a) Perkembangan Kognitif Anak Usia SD

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, anak-anak di sekolah dasar biasanya berada dalam tahap operasional konkret antara usia 7 dan

11 tahun. Menurut Piaget, tahap ketiga dari tahapan perkembangan kognitif adalah tahap operasional konkret. Anak-anak sekarang dapat bernalar secara logis tentang hal-hal konkret, tetapi mereka masih belum dapat melakukannya tentang konsep-konsep abstrak. Anak dapat membagi benda-benda konkret menjadi berbagai kategori (Santrock, 2003: 50-51). Perkembangan kognitif anak terjadi dengan cepat selama tahun-tahun sekolah dasar. Saat berhadapan dengan objek dan situasi konkret yang mereka kenal, anak mulai belajar bagaimana membentuk konsep, melihat hubungan, dan memecahkan masalah.

Menurut Slavin (2011: 56), teori kognitif Piaget memiliki empat implikasi terhadap pendidikan. Agar seorang anak memiliki ide, pertama-tama guru harus peduli dengan cara berpikirnya. Kedua, instruktur perlu menawarkan berbagai kegiatan yang memungkinkan siswa berpartisipasi aktif atas inisiatif mereka sendiri. Ketiga, pendidik tidak boleh terlalu menekankan pada kegiatan pendidikan yang menuntut anak berpikir seperti orang dewasa. Keempat, agar setiap siswa dapat belajar sebanyak-banyaknya dari suatu pelajaran, guru harus memperhatikan tingkat dan tahap perkembangan kognitif setiap siswa.

b) Perkembangan Psikososial Anak Usia SD

Menurut teori Erikson, orang mengalami perubahan dalam perkembangan psikososial mereka selama hidup mereka. Manusia harus melewati delapan tahap, dan selama setiap tahap, mereka harus menghadapi sejumlah krisis (Santrock, 2003: 46). Faktor sosial dalam diri

manusia mempengaruhi setiap tahap perkembangan untuk membantu manusia menjadi dewasa secara fisik dan psikologis (Sunaryo, 2004: 49). Proses sadar yang dialami anak saat berinteraksi sosial ditonjolkan dalam teori Erikson tentang perkembangan psikososial anak di sekolah dasar. Menurut teori Erikson, anak-anak dalam tahap industrial versus inferiority adalah mereka yang berada di sekolah dasar (6-12 tahun) (bekerja versus perasaan rendah diri).

Anak-anak berusaha membuat orang memperhatikan dan menghargai apa yang mereka lakukan. Anak-anak mulai berperilaku bertanggung jawab dan menghargai pembelajaran kolaboratif. Anak-anak mengembangkan rasa percaya diri jika mereka tidak mampu menyelesaikan tugas-tugas seperti yang dapat dilakukan temannya (Sunaryo, 2004: 51). Anak yang merasa minder itu berbahaya, sehingga peran guru dalam proses pendidikan sangat penting dalam mendorong semangat berkarya sesuai kemampuan masing-masing anak. Anak telah belajar sesuatu dalam setiap proses pembelajaran, guru harus menekankan, meskipun berbeda dengan apa yang telah dipelajari teman sebayanya. Dalam situasi ini, tanggung jawab utama guru adalah menanamkan kecintaan belajar pada siswa dan menjaga mereka dari rasa tidak aman.

c) Perkembangan Moral Anak Usia SD

Peristiwa terkini dalam dunia pendidikan, seperti kasus agresi, pelecehan seksual, dan isu-isu lainnya, telah membawa moralitas ke permukaan. Sangat penting untuk meneliti dasar-dasar perkembangan

moral seseorang sebagai cara untuk mempersiapkan masa depan. Menurut Santrock (2003: 439), perkembangan moral adalah seperangkat prinsip dan standar yang menjadi landasan perilaku seseorang dalam situasi sosial. Tiga bidang utama perkembangan moral yang diidentifikasi oleh Santrock adalah pemikiran, perilaku, dan perasaan. Menurut Gunarsa (2008: 23), perkembangan moral adalah kapasitas individu untuk mengubah sikap atau perilakunya sebagai hasil berinteraksi dengan norma atau nilai sosial. Pemahaman tentang gagasan perkembangan moral ini memperjelas seberapa besar pengaruh norma dan nilai lingkungan sosial seseorang apakah ia memiliki moral yang baik atau buruk. Jika moralitas berkorelasi dengan perkembangan anak, ia mengambil peran penting dalam masyarakat.

d) **Perkembangan Fisik dan Motorik Anak Usia SD**

Pertumbuhan tubuh dan keterampilan motorik anak berjalan seiring. Susunan fisik seseorang akan mempengaruhi fungsi motoriknya. Semua organ tubuh manusia mengalami proses pertumbuhan, perkembangan, dan pematangan sejak lahir hingga dewasa. Perkembangan fisik ini dipengaruhi oleh kesehatan organ atau fisik (Mulyani & Gracinia, 2007:2). Orang yang bugar secara fisik akan dapat melakukan aktivitas dengan baik, mendorong perkembangan motorik yang sehat. Proses peningkatan kemampuan motorik kasar dan halus seseorang dikenal dengan istilah perkembangan motorik (Hidayati, 2010: 61).

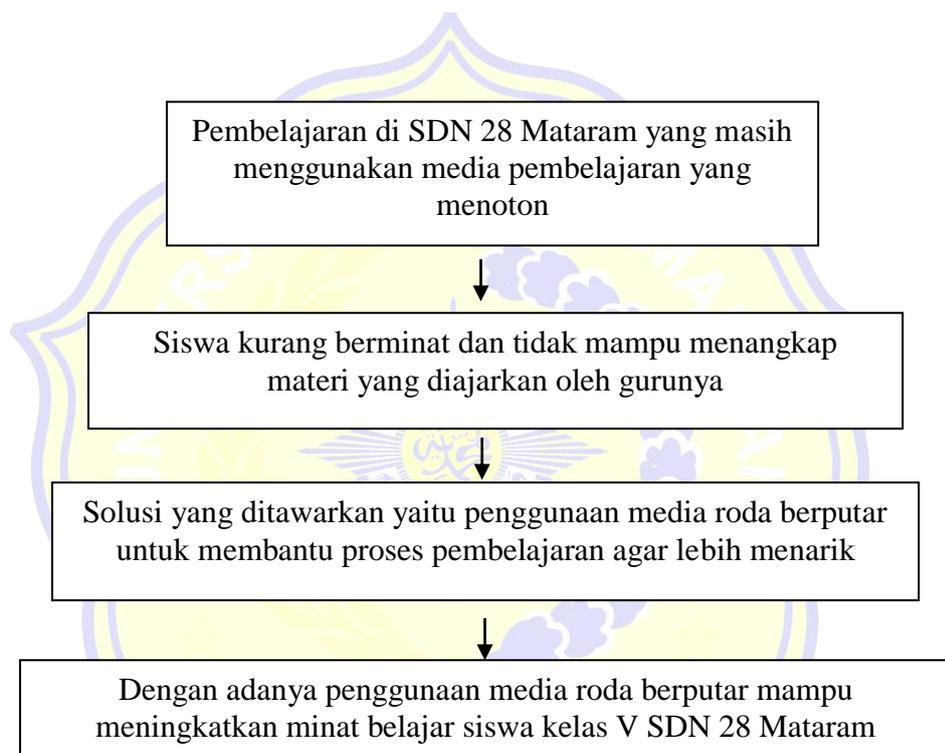
2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN 28 Mataram, peneliti mengidentifikasi beberapa tantangan atau masalah yang perlu diperhatikan untuk memastikan bahwa guru menggunakan media pembelajaran dengan cara yang bermakna dan menyenangkan. Siswa kelas V di SDN 28 Mataram kurang terlibat, kurang antusias, dan minat belajar tidak meningkat karena terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan gambar-gambar sederhana. Karena sifat siswa kelas V SD yang masih ingin bermain-main dengan nuansa pembelajaran, maka perlu diupayakan penggunaan materi pembelajaran yang menarik dengan pembelajaran yang lebih bernuansa.

Siswa hendaknya diberi kebebasan untuk belajar sesuai dengan kesukaan dan karakteristiknya selama hal itu tidak disalahartikan sebagai keberadaannya sebagai objek pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa kelas V SD cenderung bermain-main dan memasuki tahap operasional. Untuk memperluas jangkauan media maka peneliti menambahkan media roda putar pada pembelajaran siswa kelas V SDN 28 Mataram.

Oleh karena itu, dalam upaya memacu minat belajar siswa, peneliti menggunakan media spinning di dalam kelas. Roda pemintal yang digunakan dalam media pembelajaran ini memiliki kualitas yang khas yang dapat menarik perhatian dan membangkitkan minat siswa untuk melanjutkan pembelajaran. Roda berputar adalah media yang berasal dari sebuah roda yang berbentuk bulat dan dibagi ke beberapa sektor yang berisikan

pertanyaan seputar materi pembelajaran yang kemudian akan diputar searah jarum jam atau sebaliknya, sehingga penggunaan media roda berputar ini mampu menarik perhatian siswa karena ada unsur bermainnya. Dengan demikian. Media ini akan memberikan pengaruh pada minat belajar siswa, dimana dengan menggunakan media roda berputar ini minat belajar siswa akan mengalami peningkatan.



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berpikir

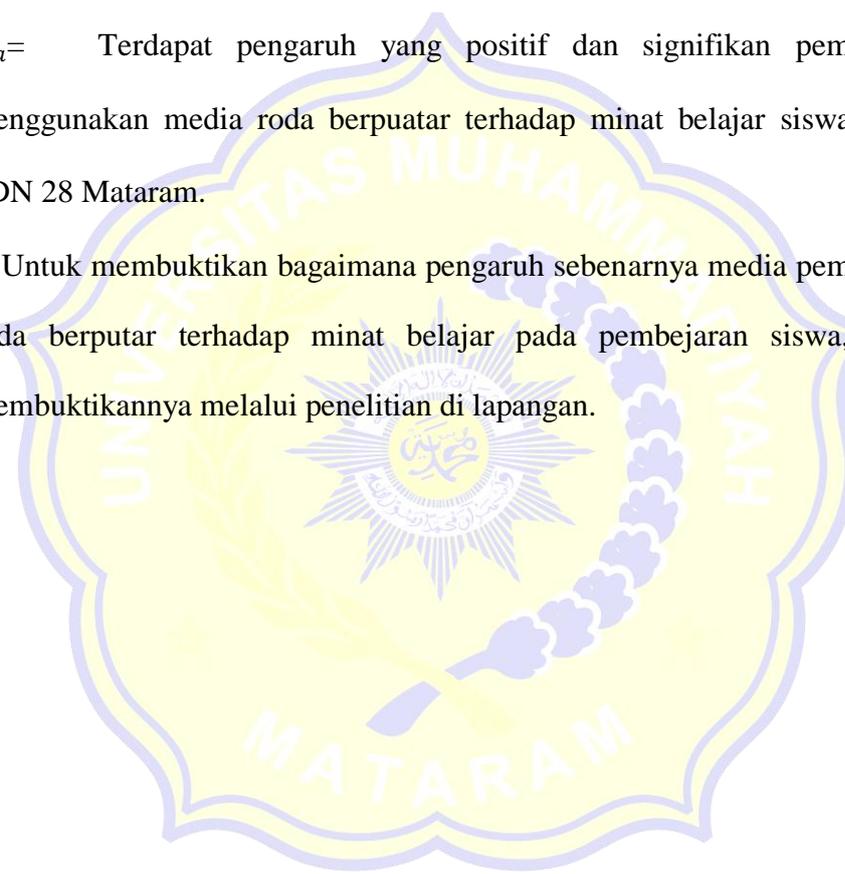
2.4 Hipotesis

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir maka peneliti dapat merumuskan hipotesis dalam penelitian sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran menggunakan media roda berputar terhadap minat belajar pada siswa kelas V SDN 28 Mataram.

H_a = Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pembelajaran menggunakan media roda berputar terhadap minat belajar siswa kelas V SDN 28 Mataram.

Untuk membuktikan bagaimana pengaruh sebenarnya media pembelajaran roda berputar terhadap minat belajar pada pembelajaran siswa, peneliti membuktikannya melalui penelitian di lapangan.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Rancangan penelitian

Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif (*quantitative approach*). Menurut Sugiyono (2017: 9), metode kuantitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam dan mengandung makna. Artinya data-data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data-data yang akurat, dan Pendekatan kuantitatif merupakan penelitian dengan karakteristik penalaran logis dan deduktif, berbasis pengetahuan, hubungan sebab akibat, menguji teori, melakukan uji analisis statistik dan objektif (Danim, 2002: 34)

Jenis penelitian ini, yang merupakan studi eksperimental semu, digunakan untuk menentukan bagaimana perawatan tertentu memengaruhi orang lain dalam pengaturan yang dipantau dengan cermat. Pada dasarnya *quasi-experimental* atau *pseudo-experiment* sama dengan *true experiment*, tetapi menurut Anurrahman (2018:27) tidak demikian karena variabel dominan tidak mengendalikan semua variabel lainnya. Jenis desain kelompok kontrol yang tidak setara digunakan dalam penelitian ini (desain kelompok kontrol yang tidak setara). Kelas eksperimen dan kelas kontrol menjadi subjek penelitian ini. Pada penelitian ini kelas kontrol mendapatkan pembelajaran standar sedangkan kelas eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media roda putar.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat siswa menggunakan observasi in-group. Kelompok yang mendapat perlakuan dengan alat

pembelajaran roda berputar dikenal dengan kelompok eksperimen.

Desain penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Sumber: (Sugiyono, 2019: 231)

Keterangan:

O₁ : Pemberian *pre-test* pada kelas eksperimen

O₂ : Pemberian *post-test* pada kelas eksperimen

O₃ : Pemberian *pre-test* pada kelas kontrol

O₄ : Pemberian *post-test* pada kelas kontrol

X : Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media roda berputar

- : Pemberian perlakuan pada kelas kontrol menggunakan media gambar

Adapun penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dengan langkah- langkah sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran Bahasa Indonesia, dan IPA yang akan diajarkan

- b. Menyusun RPP yang di dalamnya berisi skenario pembelajaran menggunakan media roda berputar.
 - c. Menyusun instrumen Angket dan lembar observasi
 - d. Menyiapkan media roda berputar dan sumber pembelajaran
2. Tahap Pelaksanaan
- a. Melakukan kegiatan observasi.
 - b. Memberikan perlakuan dengan menggunakan media roda berputar pada kelas eksperimen dan pembelajaran menggunakan media gambar pada kelas kontrol dengan materi yang sama.
 - c. Mengevaluasi minat siswa dengan menggunakan angket pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
3. Tahap akhir
- Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah:
- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
 - b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.2. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 28 Mataram. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan semester I (Ganjil) Tahun Pelajaran 2022/2023.

3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini hanya terbatas pada materi tema 1 sub tema 1 organ gerak manusia dan hewan muatan 2 mata pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, dan IPA, penelitian yang menggunakan media roda berputar ini hanya digunakan dikelas V SD tepatnya di SDN 28 Mataram.

3.4. Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1. Populasi Penelitian

Populasi menurut Sudarmanto (2013:26) adalah seluruh kelompok objek atau orang yang menjadi subjek suatu penelitian. Berbeda dengan populasi, yang menurut Darmadi (2014:55) adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek dan subjek dengan kualitas dan karakteristik yang telah ditentukan sebelumnya yang dimaksudkan untuk dipelajari dan hasilnya digunakan sebagai sumber data dalam penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan objek penelitian. Siswa yang terdaftar di SDN 28 Mataram secara keseluruhan berjumlah 213 orang.

3.4.2. Sampel Penelitian

Sampel, menurut Mahmud (2011: 155) adalah gambaran yang diambil untuk mewakili keseluruhan hal yang diteliti. Sampel yang digunakan Sudarmanto (2016:118) adalah sebagian dari populasi yang dikumpulkan menurut cara yang dipilih oleh peneliti. Karena penelitian tentang sampel dapat mengarah pada generalisasi tentang populasi, sampel yang digunakan untuk penelitian harus mewakili populasi.

Nonprobability sampling digunakan untuk melakukan sampling penelitian. *Nonprobability sampling* menurut Darmadi (2014:62) adalah teknik pengambilan sampel yang menawarkan kesempatan/kesempatan yang sama kepada setiap komponen atau anggota populasi yang dipilih

menjadi sampel. Pengambilan sampel jenuh adalah jenis metode pengambilan sampel nonprobabilitas yang digunakan dalam penelitian ini.

Sugiyono (2016:124) menjelaskan sampling jenuh sebagai metode pengambilan sampel yang menggunakan sebagian anggota populasi sebagai sampel. Sampel penelitian kemudian terdiri dari 20 siswa dari kelas VA yang dijadikan sebagai kelas eksperimen, dan 20 siswa dari kelas VB yang dijadikan sebagai kelas kontrol, dengan jumlah sampel sebanyak 40 siswa.

3.5. Variabel Penelitian

Variabel bebas dan terikat merupakan variabel yang diamati dalam penelitian ini. Variabel *dependen* adalah variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh variabel *independen*, sedangkan variabel *independen* adalah variabel yang dapat mempengaruhi atau menyebabkan variabel *dependen* (Sugiyono, 2014:61). Penggunaan media roda putar sebagai variabel bebas penelitian, dan minat belajar siswa sebagai variabel terikatnya.

3.6. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi.

3.6.1 Observasi

Observasi digunakan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media roda putar pada pokok bahasan organ gerak baik pada manusia maupun hewan. Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa selama proses

belajar mengajar. Pengamatan ini dilakukan oleh dua orang pengamat untuk menilai tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan rumus berikut, berbagai aspek pelaksanaan materi yang dipelajari dihitung dan dianalisis:

$$keterlaksanaan = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100 \%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.1 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat kurang

Sudjana (2017:118)

3.6.2 Dokumentasi

Dokumentasi adalah metode untuk mengumpulkan data tentang subjek atau variabel dan dapat berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, risalah rapat, agenda, dan lainnya, menurut Arikunto (2010: 274).

Selama proses pembelajaran, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran siswa dan guru. Selain itu, data berupa nama siswa, jumlah siswa, dan siswa kelas V di SDN 28 Mataram dapat diperoleh dengan

menggunakan metode ini. Data penelitian didukung dengan dokumentasi untuk meningkatkan reliabilitas dan kredibilitasnya.

3.6.3 Angket

Kuesioner peneliti menggunakan skala Likert. Sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju hanyalah beberapa contoh kata yang dapat digunakan untuk mewakili gradien skala pengukuran ini, yang berkisar dari sangat positif hingga sangat negatif (Riduwan, 2012: 5). Tujuan angket yang digunakan adalah untuk mengukur minat belajar siswa melalui media roda putar.

3.7. Instrument Penelitian

Menurut Arikunto (2010:148), instrumen penelitian adalah perangkat yang digunakan untuk menjalin hubungan antara subjek atau objek dan menentukan sejauh mana data mencerminkan konsep yang ingin diukur. Substansi instrumen disusun berdasarkan pengembangan konsep dan penetapan indikator yang digunakan untuk mengumpulkan data.

Menurut peneliti, instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengetahui nilai variabel yang sedang diteliti. Jumlah alat yang digunakan ditentukan oleh jumlah mata pelajaran. Kuesioner skala Likert ganda dan lembar observasi membentuk instrumen penelitian.

3.7.1 Lembar Observasi

Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data tentang aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tabel 3.2 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen

No	Komponen yang diukur	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka kelas dengan salam dan meminta saah satu siswa memimpin untuk berdo'a di depan				
	b. Guru memeriksa kehadiran siswa				
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memberikan motivasi terhadap siswa				
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru memfasilitasi siswa dengan media roda berputar dan bagaimana cara memainkannya				
	b. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang organ gerak hewan dan manusia dan Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi				
	c. Guru menerapkan penggunaan media roda berputar dengan cara menunjuk salah satu siswa terlebih dahulu.				
	d. Siswa diberikan kesempatan memilih salah satu kartu yang memiliki jumlah putaran sebelum memutar media roda berputar				
	e. Guru dan siswa belajar sambil bermain, jika salah satu siswa mendapatkan giliran pertama maka dia akan memaikan media roda berputar di depan teman-temannya.				
	f. Guru memberikan contoh dalam penggunaan media roda berputar yaitu dengan cara memainkan sebuah roda yang diputar kearah jarum jam atau berlawanan, anak panah yang berhenti disalah satu sektor yang sudah di beri nomor pada media roda berputar. Siswa yang mendapatkan salah satu nomor di media roda berputar akan di berikan pertanyaan yang sudah di siapkan oleh guru pada media roda berputar.				
	g. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa dalam bertanya				
	h. Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk menggunakan media roda berputar dan mengambil kartu angka				
	i. Guru melakukan "ice breaking" tepuk semangat				
	3.	Kegiatan Penutup			
a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan					

	materi yang telah dibahas				
	b. Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah skor				

- Skor
1. Tidak dikerjakan
 2. Bila dikerjakan tapi kurang
 3. Bila dikerjakan dengan baik
 4. Bila dikerjakan sangat baik

Tabel 3.3 lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas kontrol

No	Komponen yang diukur	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Kegiatan Awal				
	a. Guru membuka kelas dengan salam dan meminta salah satu siswa memimpin untuk berdo'a				
	b. Guru memeriksa kehadiran siswa				
	c. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar terhadap siswa				
2.	Kegiatan Inti				
	a. Guru memfasilitasi siswa dengan media gambar dan memperlihatkan pada siswa				
	b. Guru menyampaikan materi pembelajaran tentang organ gerak hewan dan manusia dan Siswa memperhatikan guru saat menyampaikan materi				
	c. Siswa diberikan kesempatan untuk mengamati gambar yang ada pada media, Guru dan siswa belajar sambil bermain yaitu saling menyebutkan alat gerak hewan dan manusia serta fungsinya.				
	d. Guru memberikan contoh manfaat/kegunaan dari alat gerak hewan dan manusia dalam kehidupan sehari-hari.				
	e. Ketertiban siswa saat mengikuti proses pembelajaran dan Keaktifan siswa dalam bertanya				
	f. Guru melakukan "ice breaking" tepuk semangat				
3.	Kegiatan Penutup				
	a. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dibahas				
	b. Guru memberikan tes evaluasi				
	Jumlah Skor perolehan				

3.7.2 Lembar Angket

Angket minat siswa dirancang untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang diterapkan. Aspek respon siswa menyangkut suasana dikelas, minat mengikuti pembelajaran, dan cara guru mengajar.

Tabel 3.4 kisi-kisi Angket Minat Belajar

No	Indikator	Pernyataan	Tanggapan			
			1	2	3	4
1.	Rasa Tertarik	Saya sangat tertarik dengan pembelajaran tema 1 organ gerak hewan dan manusia saat guru menggunakan media roda berputar				
		Saya mencatat saat guru menjelaskan materi dengan menggunakan media roda berputar				
		Penggunaan media roda berputar membuat saya tertarik untuk belajar dan merangsang minat saya untuk belajar				
		Saya suka bertanya mengenai materi pembelajaran ketika guru mengajar menggunakan media roda berputar.				
		Saya sangat kecewa ketika guru mengajar tidak menggunakan media roda berputar pada tema 1 materi organ gerak pada hewan dan manusia				
2.	Perhatian	Saya selalu bersungguh-sungguh belajar tema 1 materi organ gerak hewan dan manusia saat menggunakan media roda berputar				
		Dengan menggunakan media roda berputar memudahkan saya memahami materi pelajaran				
		Saya memperhatikan pembelajaran menggunakan roda berputar ini dengan sungguh-sungguh tidak berbicara saat belajar, dan tidak mengganggu teman				
3.	Perasaan Senang	Saya belajar menggunakan media roda berputar ini tanpa paksaan				
		Saya merasa puas belajar dengan menggunakan media roda berputar				
		Saya mengulangi kembali apa yang saya pelajari ini setelah sampai dirumah				

4.	Keinginan dan Kesadaran	Saya bersemangat belajar dikelas saat menggunakan media roda berputar				
		Saya sadar bahwa belajar tema 1 materi organ gerak pada hewan dan manusia menggunakan media roda berputar ini sangat penting bagi kehidupan sehari-hari				
		Belajar dengan menggunakan media roda berputar membuat saya termotivasi untuk belajar dengan giat				
		Ketika ketinggalan pembelajaran menggunakan roda berputar ini saya langsung bertanya pada teman				

Keterangan :

Sangat setuju (SS) = 4

Setuju (S) = 3

Cukup setuju (CS) = 2

Kurang setuju (KS) = 1

3.8. Metode Analisis Data

3.8.1. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas yang digunakan menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Untuk mencari validitas, harus mengkorelasikan skor dari setiap pertanyaan dengan skor total seluruh pertanyaan. Perhitungan validitas soal dilakukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikan 5%. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka item soal dinyatakan valid, tetapi jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada taraf signifikan 5% maka dinyatakan tidak valid.

(Taniredja, 2014:42) yang mengungkapkan bahwa sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur dan mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat.

Setelah instrumen ditentukan secara konseptual dalam penelitian ini, validitas instrumen diuji dengan menggunakan kelompok responden berbeda yang memiliki karakteristik yang sama. Setelah instrumen diuji, gunakan aplikasi SPSS untuk menghitung korelasi interitem. Untuk mengetahui apakah item survei valid atau tidak untuk Windows versi 20.0, terlebih dahulu harus diuji dengan menggunakan rumus persamaan korelasi *Product Moment* dengan angka perkiraan pada persamaan di bawah ini:

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antar variabel X dan variabel Y

N = jumlah Peserta didik

$\sum X$ = jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = jumlah nilai perkalian variabel X dan Y

$(\sum X^2)$ = jumlah nilai variabel X dikuadratkan

$(\sum Y^2)$ = jumlah nilai variabel Y dikuadratkan

$\sum X^2$ = jumlah kaudrat nilai variabel X

ΣY^2 = jumlah kaudrat nilai variabel Y

Tiap butir angket dapat dinyatakan valid jika $r_{hitung} \geq$ dari r_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5%. Jika r_{hitung} sudah diketahui dikonsultasikan dengan nilai r_{tabel} product moment dengan taraf signifikansi 5% keputusan dengan membandingkan r_{hitung} dengan r_{tabel} sebagai berikut:

- Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka angket tersebut akan dikatak valid
- Jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, maka angket tersebut dikatakan tidak valid
- Yang signifikan adapun taraf yang digunakan 5% - 0,05

Tabel 3.5 Interpretasi Koefisien Validitas

Interval	Kategori
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Tinggi
0,80-1,00	Sangat Tinggi

Sumber: Sugiyono (2007)

b. Uji realibilitas

Mahmud (2011: 167) mendefinisikan reliabilitas sebagai ketetapan, ketelitian, atau keakuratan instrumen. Ketika sesuatu diukur pada berbagai waktu, reliabilitas mengacu pada apakah instrumen secara konsisten menghasilkan hasil pengukuran yang sama.

“Reliabilitas mengacu pada pengertian bahwa suatu instrumen cukup reliabel untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena

instrumen tersebut baik,” kata Arikunto (2010: 221). Dengan menggunakan aplikasi SPSS, digunakan teknik *Alpha Cronbach's* untuk pengujian reliabilitas instrumen.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas, yaitu: jika nilai sig $\geq 0,05$, maka data realibel, dan jika nilai sig $\leq 0,05$, maka data tidak realibel.

3.8.2. Uji Prasyarat

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistic, yaitu dengan menggunakan tes. Sebelum menjalankan pengujian, dilakukan pengujian prasyarat yaitu uji normalitas dan uji keseragaman terlebih dahulu. Setelah uji persyaratan selesai, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis yang diajukan dengan rumus uji-t.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan uji *Kolmogrov-smirnof* yang menggunakan program analisis statistik SPSS 20.0 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai taraf signifikansinya lebih dari 0,05.

b. Uji Homogenitas

Uji t digunakan untuk menganalisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis, namun sebelum uji t dijalankan terlebih dahulu dilakukan uji homogenitas yang merupakan uji persyaratan. Uji

homogenitas digunakan untuk mengetahui homogen atau tidaknya kedua sampel.

Aplikasi SPSS 20.0 *for Windows* dengan teknik uji Levene digunakan dalam penelitian untuk mempermudah perhitungan uji homogenitas. Uji Levene adalah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama (homogen), dan digunakan untuk membandingkan varians untuk mengidentifikasi perbedaan yang dihasilkan dari variasi rata-rata.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *levене tes*, yaitu: jika nilai sig $\geq 0,05$, maka data homogeny, dan jika nilai sig $\leq 0,05$, maka data tidak homogen

3.8.3. Uji Hipotesis

Perumusan hipotesis merupakan rumusan masalah dan kerangka berpikir karena hipotesis merupakan solusi sementara dari rumusan masalah penelitian yang diajukan (Sugiyono, dkk., 2018: 379)

Kemudian, analisis statistik menggunakan rumus independent t-test dengan rumus berikut digunakan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

(Sugiyono, 2015:273)

Keterangan:

\bar{x}_1 : Rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{x}_2 : Rata-rata nilai kelompok kontrol

s^1 : Standar deviasi nilai kelompok eksperimen

s^2 : Standar deviasi nilai kelompok kontrol

n_1 : Jumlah siswa dalam kelompok eksperimen

n_2 : Jumlah siswa dalam kelompok kontrol

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5% $\alpha = 0,05$

