

Pengaruh Media Roda Putar Berbantuan Praktik Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Materi Indera Pendengaran pada Siswa Kelas IV di SDN 2 Mangunreja

Riska Sulistiawati¹ Yopa Taufik Saleh² Nita Anggi Purnama³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia^{1,2,3}

Email: sulistiawatiriska41@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya temuan permasalahan berupa hasil belajar IPA pada kelas IV yang rendah di SDN 2 Mangunreja, khususnya materi Indera Pendengaran. Selain itu penggunaan media yang masih terbilang jarang digunakan pada saat proses pembelajaran, sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Untuk itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media roda putar dan praktik sederhana terhadap hasil belajar IPA materi indera pendengaran siswa kelas IV di SDN 2 Mangunreja. Penelitian ini menggunakan metode Pre-Eksperimental Design dengan desain One Group Pretest-Posttest, melibatkan seluruh siswa kelas IV SDN 2 Mangunreja sebanyak 20 orang. Instrumen penelitian berupa tes pretest dan posttest, dan data dianalisis menggunakan SPSS 25 melalui uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 58,92 meningkat menjadi 83 pada posttest setelah perlakuan diberikan. Uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi pretest 0,194 dan posttest 0,233, keduanya di atas 0,05 sehingga data berdistribusi normal. Uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi 0,148, yang menandakan varians data bersifat homogen. Berdasarkan hasil paired samples t-test, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar berbantuan praktik sederhana berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi indera pendengaran. Media ini mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, terbukti dari peningkatan nilai belajar setelah perlakuan. Oleh karena itu, media roda putar berbantuan praktik sederhana dinilai efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPA.

Kata Kunci: Media Roda Putar, Praktik Sederhana, Hasil Belajar IPA, Pre-Eksperimental Design, One Group Pretest-Posttest

Abstract

This study was motivated by the low science learning outcomes of Grade IV students at SDN 2 Mangunreja, particularly in the topic of the sense of hearing. In addition, the use of instructional media during the learning process was still limited, causing students to be less active in learning activities. Therefore, this study aimed to determine the effect of wheel spinner media assisted by simple practical activities on science learning outcomes in the topic of the sense of hearing among Grade IV students at SDN 2 Mangunreja. This study employed a Pre-Experimental Design using a One Group Pretest-Posttest design and involved all Grade IV students of SDN 2 Mangunreja, totaling 20 students. The research instruments consisted of pretest and posttest, and the data were analyzed using SPSS version 25 through a t-test. The results showed that the average pretest score of 58.92 increased to 83 in the posttest after the treatment was implemented. The normality test results indicated significance values of 0.194 for the pretest and 0.233 for the posttest, both of which were greater than 0.05, indicating that the data were normally distributed. The homogeneity test resulted in a significance value of 0.148, indicating that the data variance was homogeneous. Based on the paired samples t-test, the significance value of $0.000 (< 0.05)$ indicated a significant difference in learning outcomes before and after the treatment. The results of this study show that wheel spinner media assisted by simple practical activities has a significant effect on the science learning outcomes of Grade IV students on the topic of the sense of hearing. This media improves students' motivation, engagement, and understanding, as reflected in the increased learning scores after the treatment. Therefore, it is considered an effective and feasible alternative instructional medium to improve science learning outcomes.

Keywords: *Wheel Spinner Media, Simple Practical Activities, Science Learning Outcomes, Pre-Experimental Design, One Group Pretest-Posttest*



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang terstruktur dan berkelanjutan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif, dan berkarakter. Di jenjang sekolah dasar, pendidikan diarahkan untuk membangun fondasi keterampilan berpikir dan kemampuan dasar siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam hal ini Hamalik mendefinisikan pendidikan sebagai suatu proses yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan bekal untuk kehidupan di masa yang akan datang (Rahmah & Harahap, 2024). Salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis dan kritis siswa adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Ilmu Pengetahuan Alam tidak hanya berfungsi sebagai kumpulan pengetahuan ilmiah, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan proses sains, seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, dan menyimpulkan. Untuk itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menarik minat siswa, merangsang rasa ingin tahu, dan memfasilitasi pemahaman konsep secara menyeluruh. Akan tetapi, pada kenyataannya, proses pembelajaran IPA masih menghadapi sejumlah kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang optimal. Menurut (Toni Abdulah Noor et al., 2024). Pembelajaran IPA merupakan proses belajar menemukan dan memecahkan masalah, bersikap ilmiah.

Berdasarkan pengamatan awal di SDN 2 Mangunreja, pembelajaran IPA kelas IV masih bersifat *teacher-centered*, dengan dominasi ceramah dan penjelasan teoritis yang membuat siswa kurang terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Guru umumnya menyampaikan materi dari buku paket tanpa variasi media pembelajaran yang menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa dan kurangnya pemahaman terhadap konsep yang bersifat abstrak. Salah satu materi yang mengalami kendala dalam pembelajarannya adalah materi indera pendengaran yang seharusnya siswa mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) senilai 70 akan tetapi hanya 1 dari 20 siswa kelas IV yang mampu mencapai nilai KKM tersebut. Materi indera pendengaran menuntut siswa memahami struktur dan fungsi organ telinga serta cara kerja proses mendengar yang tidak dapat diamati secara langsung. Tanpa media atau praktik yang sesuai, siswa cenderung hanya menghafal informasi tanpa memahami konsep secara mendalam. Dalam situasi ini, penggunaan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret dan kontekstual. Selain itu, materi ini seringkali sulit diajarkan pada jenjang sekolah dasar karena konsep-konsep yang melibatkan fisika dan proses biologi. Siswa pada jenjang sekolah dasar belum memiliki pemahaman yang cukup tentang gelombang suara, frekuensi, atau bagaimana telinga manusia mendeteksi dan memproses suara. Selain itu, konsep gelombang bunyi dan indera pendengaran manusia yang abstrak dapat menjadi sulit dipahami oleh peserta didik yang masih dalam tahap pengembangan kognitif (Kismiati, 2020; Rinjani, et al. 2023; Rachmawati, et al. 2015) dalam jurnal penelitian (F. I. Pendidikan & Pendidikan, 2021).

Menurut (Saputra et al., 2022) Media pembelajaran yakni sesuatu yang bisa digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, minat, dan perasaan siswa agar kegiatan suatu pembelajaran dapat tercapai. Salah satu media pembelajaran yang menarik untuk digunakan adalah media roda putar (*wheel spinner*), yang dapat dikombinasikan dengan praktik sederhana. Media roda putar berbentuk lingkaran yang dapat diputar, berisi informasi, pertanyaan, atau instruksi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Media ini

bersifat interaktif dan mengandung unsur permainan, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Media pembelajaran spin wheel (roda putar) jika digunakan dalam proses pembelajaran mampu menjadikan situasi belajar menjadi menyenangkan, menghibur, dan menarik. Dengan penggunaan media ini saat proses pembelajaran memungkinkan peserta didik bisa berkontribusi aktif saat pembelajaran (Solichah et al., 2021) dalam jurnal penelitian (Maulana et al., 2023). Lebih dari itu, jika penggunaan media roda putar dipadukan dengan praktik sederhana seperti eksperimen kecil atau demonstrasi langsung mengenai getaran dan suara, maka proses pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Misalnya, siswa dapat melakukan percobaan sederhana seperti melihat getaran melalui air di permukaan plastik atau menggunakan alat peraga sederhana untuk mendemonstrasikan cara kerja gendang telinga. Kegiatan semacam ini dapat membantu siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mengaitkan konsep tersebut dengan pengalaman nyata. Penggunaan media yang tepat diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya, mempermudah pemahaman siswa, serta meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar sendiri merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran, yang mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Dalam hal ini, hasil belajar yang dimaksud adalah hasil evaluasi kognitif siswa terhadap materi indera pendengaran setelah pembelajaran menggunakan media yang dimaksud. Urgensi dari penelitian ini terletak pada pentingnya inovasi pembelajaran yang tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu mengoptimalkan potensi siswa dalam memahami konsep secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang mudah dibuat, ekonomis, dan aplikatif di kelas rendah maupun menengah. Dengan mempertimbangkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan kontekstual, serta berdasarkan permasalahan yang terjadi di lapangan, maka peneliti merasa perlu melakukan penelitian tentang pengaruh media roda putar berbantuan praktik sederhana terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran IPA serta memberikan kontribusi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.

Peneliti tertarik untuk mengangkat judul: "Pengaruh Media Roda Putar Berbantuan Praktik Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Pada Materi Indera Pendengaran Siswa Kelas IV di SDN 2 Mangunreja". Berdasarkan latar belakang masala yang telah diuraikan diatas maka dapat ditemukan identifikasi masalah sebagai berikut: Hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi indera pendengaran, tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pembelajaran IPA di kelas IV masih cenderung bersifat konvensional, didominasi oleh metode ceramah dan masih menggunakan media seadanya. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan praktik sederhana untuk membantu siswa memahami konsep secara konkret dan menyenangkan. Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas. Maka peneliti membatasi permasalahan yang ada yaitu, hasil belajar siwa dalam pembelajaran IPA materi Indera pendengaran yang tidak mencapai nilai KKM dengan menggggunakan media roda putar berbantuan dengan praktik sederhana. Kemudian untuk hasil belajar yang akan diteliti yatu berkaitan dengan aspek kognitif. Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan media roda putar berbantuan praktik sederhana terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi indera pendengaran di SDN 2 Mangunreja?" Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh media roda putar berbantuan praktik sederhana terhadap hasil belajar siswa kelas IV pembelajaran IPA materi indera pendengaran di SDN 2 Mangunreja.

Kajian Teori

Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti sebagai perantara atau pengantar (Rohani, 2020). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran. Media menjadi suatu kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Sedangkan menurut, Education Association, media merupakan benda yang dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Nurhayati & Langlang Handayani, 2020). Dalam pendidikan, media membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Penggunaan media yang tepat, termasuk alat fisik seperti buku dan video serta teknologi digital dan metode interaktif, dapat menyampaikan materi secara jelas dan menarik. Ini menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan mendukung, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan ketika proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran dan menjadikan suasana belajar mengajar menyenangkan dan tidak membosankan. Media pembelajaran merupakan pola khusus dalam menggunakan alat atau bahan sebagai media tambahan dalam suatu proses pembelajaran agar berlangsung lebih efektif.

Media Pembelajaran Roda Putar

Roda merupakan sebuah objek benda yang berbentuk bundar, roda berputar adalah gerakan berputar, berganti arah, berbelok, berkeliling. Media roda putar adalah sebuah media yang berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa bagian yang didalamnya terdapat soal-soal pertanyaan (SHELEMO, 2023). Dalam beberapa dekade terakhir, media roda putar telah mengalami perkembangan dan variasi yang signifikan saat ini, ada berbagai jenis media roda putar atau papan lingkaran berputar yang digunakan dalam permainan, acara televisi, promosi produk, dan sebagainya. Bahkan, beberapa roda putar modern dilengkapi dengan lampu suara, atau efek visual untuk meningkatkan pengalaman pemain atau penonton. Media ini kemudian berkembang di ranah Pendidikan sehingga menjadi media pembelajaran yang menjadi salah satu fasilitasi proses pembelajaran. Media roda putar kemudian menjadi media yang menarik untuk digunakan atau dikembangkan sebagai akibatnya dengan menggunakan media roda putar akan meningkatkan keingintahuan siswa dalam belajar dan meningkatkan semangat pada saat proses belajar. Selain itu, penyampaian guru akan lebih mudah dipahami. Maka dari itu, media roda putar menjadi salah satu media yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian siswa saat pembelajaran sehingga membuat siswa tidak merasa jenuh atau bosan saat belajar (Irham & Firdaus, 2024).



Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Roda Putar

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan semua perilaku yang dimiliki siswa sebagai akibat yang diperolehnya dari proses belajar yang ditempuhnya. Perubahan pada siswa dibagi menjadi beberapa aspek, diantaranya aspek tingkah laku menyeluruh baik aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana dalam jurnal (Sugiantara et al., 2024) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu. Perubahan pada tingkah laku siswa dapat berupa kemampuan-kemampuan yang diperoleh setelah melakukan aktivitas belajar yang menghasilkan perolehan hasil belajar. Maka dari itu, hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada siswa setelah mendapatkan perlakuan pada proses belajar. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Gagne Briggs dalam (Ulfah & Opan Arifudin, 2021) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori Taksonomi Bloom, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Berdasarkan uraian diatas. Maka, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu suatu pencapaian tujuan dari proses sehingga menghasilkan suatu capaian yang dihasilkan dari proses belajar.

Kajian Relevan

Penelitian ini dilaksanakan tentunya mempertimbangkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti lain yang memiliki relevansi dengan penelitian ini. Penelitian relevan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Indun Riyani yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Roda Putar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 56 Kota Bengkulu”. Penelitian ini melatar belakangi rendahnya penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa merasa bosan ketika belajar. Kurangnya penggunaan alat peraga pembelajaran pada proses belajar menyebabkan rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa dengan 50% yang lulus dari 30 siswa dengan KKM 65%. Maka dari itu peneliti berusaha memberikan inovasi yang menarik untuk mengiringi perubahan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga berupa roda putar.
2. Yessy Rosyana Gusman yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Banyubiru 01”. Penelitian ini dilatar belakangi rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan merasa bosan dan tidak bersemangat dalam pembelajaran IPA. Jenis penelitian yang digunakan peneliti yaitu kuantitatif. Peneliti bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Banyubiru 01. Model penelitian ini menggunakan tipe nonequivalent control group design. Populasi penelitian yaitu seluruh siswa kelas V di SDN Banyubiru 01. Siswa untuk kelas eksperimen yaitu 19 siswa dan untuk kelas kontrol 19 siswa. sampel yang digunakan yaitu simple random sampling dengan sampel 38 siswa.
3. Siti Rubiah Dalimunthe yang berjudul “ Pengaruh Media Roda Putar Pelangi Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas III MIN 7 Kota Medan”. Penelitian ini menganalisis proses pembelajaran tidak inovatif, terutama pada penggunaan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik karena hanya menggunakan pendekatan konvensional. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah quasi eksperimen (eksperimen semu). Data dikumpulkan dengan menggunakan angket, tes, dan dokumentasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa yang menerima pembelajaran yang menggunakan media Roda Puar Pelangi berbeda dengan siswa yang tidak menggunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar pelangi mengubah kemampuan siswa di kelas III MIN 7 Kota Medan secara signifikan. Hal tersebut ditunjukkan oleh skor keaktifan belajar rata-rata siswa yang menggunakan media roda putar Pelangi sebesar 80, disisi lain, hasil uji t yang diperoleh, 20,6 banding 16,74, ini menunjukkan bahwa keaktifan belajar rata-rata siswa yang tidak menggunakan media roda putar Pelangi adalah 71,78.

Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis yang diajukan untuk penelitian adalah sebagai berikut:

- HO: Tidak ada Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 2 Mangunreja”
- Ha: Ada Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 2 Mangunreja”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Pre-Eksperimental Design* menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015 : 107) dalam (Marsyelina, 2016) desain penelitian Pre-Experimental Designs menurut Sugiyono (2015 : 108-109) “Dikatakan *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh”. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen*. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel *dependen* itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel *independen*. Hal ini dapat terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara *random*”. Menurut (ASRIN, 2022) metode penelitian *eksperimental* merupakan suatu metode ilmiah yang menguji hubungan sebab akibat (kausalitas) antara variabel bebas dan variabel terikat. Alasan peneliti mengambil *Pre-Eksperimental* dalam penelitian karena metode penelitian *pre-eksperimental* dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar siswa pada materi indera pendengaran. Penelitian ini tidak melibatkan kelompok kontrol, melainkan hanya satu kelompok yang diberikan tes awal (*pretest*), kemudian diberikan perlakuan (penggunaan media), dan selanjutnya dilakukan tes akhir (*posttest*). Jenis pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kuantitatif.

Pendekatan kuantitatif digunakan karena data yang diperoleh berupa angka/nilai hasil belajar, yang kemudian dianalisis secara statistik untuk mengetahui perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Pendekatan ini cocok digunakan karena peneliti ingin melihat seberapa besar perubahan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan tertentu dalam kondisi yang terukur. Selain itu, desain ini dianggap praktis dan efisien digunakan dalam konteks kelas nyata yang tidak memungkinkan adanya kelompok pembandingan (kontrol), namun tetap dapat memberikan gambaran awal mengenai efektivitas suatu perlakuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Menurut Sugiyono (2019) dalam (Arliana et al., 2022) “*Desain one group pretest-posttest*” dilakukan dengan memberikan perlakuan kepada satu kelompok, di mana sebelumnya dilakukan pengukuran (*pretest*) dan setelah perlakuan dilakukan pengukuran kembali (*posttest*). Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, dapat diketahui pengaruh dari perlakuan.”

Populasi dan Sampel

Dalam konteks penelitian ilmiah, populasi merujuk pada seluruh subjek atau objek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti sebagai fokus kajian. Menurut Sugiyono (2018), populasi adalah sekumpulan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian karena memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang sudah ditentukan oleh peneliti. Populasi ini jadi dasar penting untuk menarik kesimpulan dan membuat generalisasi dari hasil penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang diambil dengan cara tertentu, yang dianggap sudah mewakili seluruh karakteristik populasi. pengambilan sampel menjadi strategi penting, terutama ketika peneliti menghadapi keterbatasan sumber daya untuk meneliti seluruh populasi. Menurut (Yulianah, 2022) Sampel merupakan bagian dari populasi atau wakil populasi yang diteliti dan diambil sebagai sumber data serta dapat mewakili seluruh populasi atau sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam penentuan populasi pada penelitian ini menggunakan Total Sampling (sampling jenuh) sebagai teknik menentukan sampel karena sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 siswa yaitu 20 orang seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari 11 laki-laki dan 9 perempuan artinya seluruh siswa harus menjadi sampel. Menurut Sugiyono (2019:126) dalam (Nasution, 2021) menyatakan " Total Sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang." Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 2 Mangunreja. Pemilihan tempat yang beralamat di Jalan Dalem Wirawangsa No.06, Desa Margajaya, Kecamatan Mangunreja, Kabupaten Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 terhitung pada bulan Juli sampai Agustus. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data terdiri dari:

1. Instrumen Observasi. Observasi dilaksanakan pada saat kegiatan persekolahan berlangsung, yaitu sebelum pembelajaran, selama pembelajaran, dan pada waktu istirahat. Observasi merupakan teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap objek atau peristiwa dalam kondisi nyata untuk memperoleh pemahaman konteks secara menyeluruh. Dalam penelitian pendidikan, observasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur agar data yang diperoleh bersifat akurat dan relevan dengan tujuan penelitian (Yulianah, 2022; *Jurnal Pendidikan*, 2023).
2. Instrumen Wawancara. Wawancara adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan melalui tanya jawab langsung antara peneliti dan responden, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur, untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono, (2020:114) dalam (Chasanah, 2020) wawancara adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang dilakukan melalui tanya jawab langsung antara peneliti dan responden, baik secara terstruktur maupun tidak terstruktur, untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Pada penelitian ini metode wawancara yang menggunakan yaitu wawancara terstruktur yang dilaksanakan secara langsung atau tatap muka dengan responden merupakan guru kelas IV SDN 2 Mangunreja.
3. Tes Tertulis. Untuk mengukur hasil belajar siswa pada materi indera pendengaran dilakukan dengan tes tulis sebanyak 10 soal yang akan diberikan pada siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Menurut (yoel octobe purba, 2021) Tes adalah suatu proses baku untuk memperoleh sampel tingkah laku dari suatu ranah tertentu. Tes merupakan cara atau alat yang digunakan untuk mengukur dan menilai pencapaian suatu tujuan yang telah ditetapkan. Agar tes yang disusun mampu mengukur kompetensi siswa secara efektif dan objektif, diperlukan suatu acuan yang dikenal dengan kisi-kisi instrumen tes, fungsinya adalah sebagai pedoman bagi penyusun soal untuk memastikan bahwa soal yang dibuat

4. Dokumentasi. Dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan cara menelaah, mengkaji, dan menggunakan dokumen atau arsip yang berhubungan dengan objek penelitian. Dokumen tersebut bisa berupa tulisan, gambar, rekaman, laporan, transkrip, maupun media lain yang relevan dengan topik yang diteliti. Dalam pengumpulan data melalui metode dokumentasi, peneliti dapat menggunakan berbagai jenis dokumen yang berkaitan langsung dengan kegiatan penelitian. Dokumen-dokumen tersebut mencakup, antara lain, foto kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa, dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Uji coba instrumen tes dilaksanakan pada hari Senin 18 Agustus 2025, bertempat di SDN 2 Mangunreja. Pelaksanaan uji coba dilakukan pada kelas yang tingkatannya lebih tinggi dari kelas yang menjadi subjek penelitian. Instrumen tersebut diuji di kelas IV yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Instrumen tes yang diujicobakan terdiri atas 15 soal berbentuk esai. Hasil uji coba kemudian dianalisis melalui uji validitas, reliabilitas, normalitas, homogenitas, serta pengujian hipotesis menggunakan paired *samples t-test* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 25.

Hasil *Pretest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Pemberian *pretest* dilaksanakan sebelum diterapkannya *treatment* pada hari Senin, 18 Agustus 2025 pada pukul 08.10-08.45. Peneliti melaksanakan *pretest* kepada seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 20 orang. Sebelum *pretest* peneliti terlebih dahulu kepada seluruh siswa terkait pembelajaran IPA yang sebelumnya mereka pelajari. Setelah itu peneliti menjelaskan materi yang akan diterapkan kepada seluruh siswa yaitu Indera Pendengaran pada kelas tersebut. Berdasarkan hasil *pretest* tes tulis yang telah dilaksanakan, maka dapat diperoleh nilai siswa sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest*

No	Nama Siswa	Nilai <i>Pretest</i>
1	Alif Maulana M	65
2	Asep Andriyansyah	55
3	Billal Andika	68
4	Dalpa Napis	55
5	Iza Arsil	65
6	Muhamad Giogeri R	60
7	Rai Maulana	63
8	Raiha Datul Aisyi	65
9	Rapi Muhamad R	63
10	Rendi Maulana P	68
11	Tazkia Rosmelia	60
12	Zahra Shafira	50
13	Muhammad Rafky S	58
14	Raisya Dela Kaira	50
15	Adzkia Fhaina R	45
16	Khansa Putri S	55
17	Sania Qurota A	60
18	Jesifa Putri P	60
19	Samsul Arifin	55
20	Haikal Dwi F	55

Jumlah Total	1120
Rata-rata	58.92

Berdasarkan tabel tersebut, maka dapat didapatkan distribussi frekuensi yang diolah dengan aplikasi SPSS versi 25. Distribusi frekuensi pretest dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Pretest

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
45	1	5,0	5,0	5,0
50	2	10,0	10,0	15,0
55	5	25,0	25,0	40,0
58	1	5,0	5,0	45,0
60	4	20,0	20,0	65,0
63	2	10,0	10,0	75,0
65	3	15,0	15,0	90,0
68	2	10,0	10,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	100,0

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi siswa yang mendapatkan nilai 45 berjumlah 1 orang, nilai 50 berjumlah 2 orang, 55 berjumlah 5 orang, 58 berjumlah 1 orang, 60 berjumlah 4 orang, 63 berjumlah 2 orang, 65 berjumlah 3 orang, dan 68 berjumlah 2 orang.

Deskripsi hasil *Pretest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Tabel 3.
Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error
Hasil Belajar Siswa	Pretest	Mean	58,75
		95% Confidence Interval for Mean	1,399
		Lower Bound	55,82
		Upper Bound	61,68
		5% Trimmed Mean	59,00
		Median	60,00
		Variance	39,145
		Std. Deviation	6,257
		Minimum	45
		Maximum	68
		Range	23
		Interquartile Range	10
		Skewness	-,412
		Kurtosis	,512

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh data sebanyak 20 orang siswa dengan nilai tertinggi (*maximum*) yaitu 68 dan nilai terendah (*minimum*) yaitu 45 dengan nilai rata-rata (mean) adalah 61.68 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 6.257.

Proses *Treatment* Pada Pembelajaran

Setelah melaksanakan *pretest*, *treatment* dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan dengan menggunakan media pembelajaran roda putar dan praktik sederhana. Berikut adalah proses *treatment* yang telah dilaksanakan peneliti :

1. Perlakuan 1. Pada Pembelajaran pertama dilakukan hari Senin, 18 Agustus 2025 pada pukul 09.35 – 10.45 terdiri dari 7 langkah sesuaikan dengan langkah-langkah penggunaan roda putar sebagai media pembelajaran. Peneliti membuka pembelajaran dengan apersepsi dan penyampaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam 4 kelompok kecil. Setiap kelompok memiliki jumlah anggota sebanyak 5 orang. Setiap perwakilan kelompok maju kedepan untuk menentukan kelompok pertama dan terakhir yang akan memutarakan

media roda putar. Setelah menentukan masing-masing perwakilan memutar media roda putar kemudian mengambil kartu yang ada pada kotak sesuai dengan warna yang ditunjuk oleh panah pada roda pada saat roda berhenti berputar. Warna pada kotak terdiri dari warna merah, kuning, hijau dan biru. Warna merah berisikan materi dan praktik sederhana yang harus dilakukan oleh kelompok dengan kesukaran sedang sulit, kuning berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran sedang, biru berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran mudah, hijau berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran sangat mudah. Jika perwakilan kelompok mendapat warna kuning, berarti seluruh kelompok harus melakukan praktik sederhana yang tertera pada kartu dan meminta alat dan bahan pada peneliti. Setelah selesai kegiatan diakhiri dengan menarik kesimpulan bersama.

2. Perlakuan 2. Pada pertemuan kedua, pembelajaran di laksanakan pada hari Selasa, 19 Agustus 2025 pukul 08.10-09.20. Pembelajaran diarahkan pada penjelasan fungsi masing-masing bagian indera pendengaran. Peneliti kembali menggunakan media roda putar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Setiap perwakilan kelompok maju kembali kedepan untuk menentukan kelompok pertama dan terakhir yang akan memutar media roda putar. Setelah menentukan masing-masing perwakilan memutar media roda putar kemudian mengambil kartu yang ada pada kotak sesuai dengan warna yang ditunjuk oleh panah pada roda pada saat roda berhenti berputar. Warna pada kotak terdiri dari warna merah, kuning, hijau dan biru. Warna merah berisikan materi dan praktik sederhana yang harus dilakukan oleh kelompok dengan kesukaran sedang sulit, kuning berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran sedang, biru berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran mudah, hijau berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran sangat mudah. Setiap kelompok melakukan praktik sederhana yang berkaitan dengan fungsi telinga, seperti membedakan bunyi keras dan lemah atau mengamati arah datangnya bunyi sesuai dengan yang tertera pada kartu. Setelah selesai kegiatan di akhiri dengan menarik kesimpulan bersama dan ditutup dengan membaca doa bersama-sama.
3. Perlakuan 3. Pada pertemuan ketiga, pembelajaran dilaksanakan Rabu, 20 Agustus 2025 pukul 08.10-09.20 difokuskan pada proses terdengarnya bunyi pada indera pendengaran. Peserta didik diajak untuk mengurutkan jalannya bunyi mulai dari sumber bunyi hingga diterima oleh otak. Peneliti kembali menggunakan media roda putar untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Setiap perwakilan kelompok maju kembali kedepan untuk menentukan kelompok pertama dan terakhir yang akan memutar media roda putar. Setelah menentukan masing-masing perwakilan memutar media roda putar kemudian mengambil kartu yang ada pada kotak sesuai dengan warna yang ditunjuk oleh panah pada saat roda berhenti berputar. Warna pada kotak terdiri dari warna merah, kuning, hijau dan biru. Warna merah berisikan materi dan praktik sederhana yang harus dilakukan oleh kelompok dengan kesukaran sedang sulit, kuning berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran sedang, biru berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran mudah, hijau berarti mendapat materi dan praktik sederhana dengan tingkat kesukaran sangat mudah. Setiap kelompok melakukan praktik sederhana yang berkaitan dengan proses terdengarnya bunyi pada indera pendengaran, seperti menunjukkan bahwa bunyi berasal dari getaran, merambat melalui udara, dan diterima oleh indera pendengaran dengan melakukan praktik sederhana. sesuai dengan yang tertera pada kartu. Setelah selesai kegiatan pembelajaran dan praktik sederhana di akhiri dengan siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Peneliti memberikan umpan balik serta menegaskan konsep proses pendengaran secara

runtut dan ilmiah. Pada akhir pertemuan, peneliti bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran dan memberikan evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.

Hasil *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Setelah dilakukan *pretest* dan *treatment* sebanyak tiga kali kepada seluruh siswa kelas IV SDN 2 Mangunreja. Kemudian diberikan *posttest* yang dimaksud untuk mengetahui pencapaian pada hasil belajar siswa. *Posttest* dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Agustus 2025 pukul 09.35-selesai. Kegiatan *posttest* diikuti oleh seluruh siswa kelas IV SDN 2 Mangunreja yang berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil tes hasil belajar siswa. Maka, diperoleh nilai sebagai berikut :

Tabel 4. Nilai *Posttest* Hasil Belajar Siswa

No	Nama Siswa	Nilai <i>Posttest</i>
1	Alif Maulana M	78
2	Asep Andriyansyah	80
3	Billal Andika	78
4	Dalpa Napis	80
5	Iza Arsil	75
6	Muhamad Giogeri R	85
7	Rai Maulana	78
8	Raiha Datul Aisyi	85
9	Rapi Muhamad R	80
10	Rendi Maulana P	85
11	Tazkia Rosmelia	78
12	Zahra Shafira	85
13	Muhammad Rafky S	88
14	Raisya Dela Kaira	85
15	Adzkia Fhaina R	83
16	Khansa Putri S	90
17	Sania Qurota A	85
18	Jesifa Putri P	93
19	Samsul Arifin	88
20	Haikal Dwi F	83
Jumlah Total		1579
Rata-rata		83.2

Berdasarkan data nilai *posttest* maka tabel distribusi frekuensi yang diolah dengan SPSS versi 25 adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Nilai *Posttest* Hasil Belajar Siswa Kelas IV

Nilai	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
75	1	5,0	5,0	5,0
78	4	20,0	20,0	25,0
80	3	15,0	15,0	40,0
83	2	10,0	10,0	50,0
85	6	30,0	30,0	80,0
88	2	10,0	10,0	90,0
90	1	5,0	5,0	95,0
93	1	5,0	5,0	100,0
Total	20	100,0	100,0	100,0

Berdasarkan tabel di atas, frekuensi siswa yang mendapat nilai 75 berjumlah 1 orang, 78 berjumlah 4 orang, 80 berjumlah 3 orang, 83 berjumlah 2 orang, 85 berjumlah 6 orang, 88 berjumlah 2 orang, 90 berjumlah 1 orang dan 93 berjumlah 1 orang. Adapun tabel deskripsi data hasil *posttest* siswa sebagai berikut:

Tabel 6.

Posttest	Mean	83,10	1,044
	95% Confidence Interval for		
	Mean	Lower Bound	80,92
		Upper Bound	85,28
	5% Trimmed Mean	83,00	
	Median	84,00	
	Variance	21,779	
	Std. Deviation	4,667	
	Minimum	75	
	Maximum	93	
	Range	18	
	Interquartile Range	7	
	Skewness	,244	,512
	Kurtosis	-,434	,992

Berdasarkan gambar diatas, diperoleh data sebanyak 20 orang siswa dengan nilai tertinggi (*maximum*) yaitu 93 dan nilai terendah (*minimum*) yaitu 75 dengan nilai rata-rata (mean) adalah 85.28 dan standar deviasi atau simpangan baku sebesar 4.667.

Hasil Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (p-value) lebih besar dari 0,05. Adapun hasil uji normalitas dalam penelitian ini ditampilkan pada gambar berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
KATEGORI		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	PRETEST	.148	25	.168	.945	25	.194
	POSTEST	.179	25	.038	.949	25	.233

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil *Test of Normality* menunjukkan bahwa pretest memiliki nilai signifikansi 0,194, sedangkan posttest memiliki nilai signifikansi 0,233. Kedua nilai tersebut berada di atas batas 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa distribusi data pretest maupun posttest memenuhi kriteria normalitas.

Uji Homogenitas

Setelah tahap pemeriksaan normalitas selesai, langkah analisis berikutnya adalah menguji homogenitas data. Pengujian ini bertujuan memastikan apakah varians data pada kelompok yang dibandingkan berada pada tingkat keseragaman yang sama. Dalam penelitian ini, pemeriksaan homogenitas dilakukan melalui aplikasi *SPSS* dengan menggunakan uji homogenitas varians. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi based on mean menunjukkan angka lebih besar dari 0,05. Hasil analisis homogenitas tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

Tabel 8. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	2.157	1	48	.148
	Based on Median	1.395	1	48	.243
	Based on Median and with adjusted df	1.395	1	46.883	.244
	Based on trimmed mean	2.016	1	48	.162

Merujuk pada hasil Test of Homogeneity, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,148. Karena nilai tersebut berada di atas batas 0,05, maka dapat dinyatakan bahwa data pretest dan posttest memiliki varians yang sama atau bersifat homogen.

Uji Paired Sample T-test

Berdasarkan hasil analisis terhadap uji normalitas dan uji homogenitas, dapat disimpulkan bahwa data penelitian memenuhi kriteria distribusi normal dan varians yang homogen. Dengan terpenuhinya kedua prasyarat tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t parametrik. Uji ini bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan rerata hasil belajar siswa. Proses pengujian hipotesis dilakukan dengan bantuan aplikasi *SPSS* versi 25, sebagaimana ditampilkan pada gambar berikut:

Tabel 9. Paired Samples Statistic

Paired Samples Test								
Paired Differences								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
				Lower	Upper			
Pair 1Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	-24,350	8,940	1,999	-28,534	-20,166	-12,181	19	,000

Berdasarkan hasil paired samples t-test pada Tabel 6, diperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 yang berada di bawah 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) dinyatakan diterima. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi Peka Indra Pendengaran, setelah menggunakan media pembelajaran Roda Putar berbantuan praktek sederhana mengalami peningkatan.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media roda putar yang dipadukan dengan kegiatan praktik sederhana memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa SDN 2 Mangunreja kelas IV pada materi indera pendengaran. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbedaan nilai sebelum dan sesudah perlakuan, di mana nilai *posttest* siswa secara umum lebih tinggi dibandingkan nilai *pretest*. Temuan tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran roda putar berbantuan praktek sederhana berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Menurut Sulityo (2020) menunjukkan bahwa penggunaan Media Roda Jelajah Indonesia terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media tersebut mampu menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Temuan ini menguatkan bahwa penggunaan media berbasis permainan dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dan berdampak positif terhadap pencapaian akademik mereka.

Menurut Rostina (2021), Roda Putar merupakan sebuah media pembelajaran berbentuk lingkaran yang dirancang agar dapat berputar sehingga menampilkan berbagai informasi atau materi secara dinamis kepada siswa. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penyampai informasi yang berkaitan dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Karena bentuknya yang menarik dan cara penggunaannya yang menyerupai permainan, roda putar mampu meningkatkan rasa ingin tahu serta perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan penggunaan media ini, siswa menjadi lebih termotivasi, antusias, dan terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Selain itu, penyajian materi melalui roda putar membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah karena informasi disampaikan secara visual, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

Media roda putar punya banyak kelebihan yang membuatnya cocok digunakan dalam pembelajaran. Bentuknya yang mirip permainan membuat siswa lebih tertarik dan bersemangat mengikuti pelajaran. Saat mereka memutar roda, suasana kelas jadi lebih hidup karena siswa ikut terlibat langsung, bukan hanya mendengarkan penjelasan guru. Informasi yang muncul di roda seperti gambar atau pertanyaan juga membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan. Selain itu, media ini mendorong kerja sama jika digunakan dalam kelompok, sehingga siswa bisa berdiskusi dan belajar bersama. Pembelajaran pun menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Roda putar juga sangat fleksibel karena bisa digunakan untuk berbagai materi pelajaran, dan yang paling penting, biaya pembuatannya murah serta mudah dibuat dari bahan sederhana. Media ini benar-benar membantu membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan media putar, peneliti melihat bahwa media ini mampu menumbuhkan ketertarikan siswa. Hal ini tidak hanya terlihat dari antusiasme mereka selama kegiatan belajar, tetapi juga muncul dalam obrolan singkat yang dilakukan peneliti dengan beberapa siswa setelah pembelajaran berlangsung. Mereka mengatakan bahwa penggunaan media putar membuat proses belajar terasa lebih hidup dan tidak membosankan, berbeda dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan penjelasan guru. Beberapa siswa bahkan mengaku sering merasa jenuh dan mengantuk ketika pembelajaran berlangsung tanpa dukungan media yang menarik atau kegiatan yang melibatkan mereka secara langsung. Sesuai dengan penelitian Agnes (2023) menyatakan bahwa penggunaan media roda putar memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa karena media ini mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui roda putar, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam kegiatan belajar, seperti menjawab pertanyaan atau mengerjakan tugas yang muncul dari putaran roda. Keterlibatan aktif ini mendorong meningkatnya motivasi belajar, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, bentuk media yang menyerupai permainan membuat siswa merasa lebih tertantang dan fokus, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media roda putar terbukti efektif diterapkan pada siswa Sekolah Dasar. Efektivitas tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media ini. Media roda putar mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga siswa lebih fokus dan terlibat aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlibatan langsung melalui aktivitas memutar roda, menjawab pertanyaan, atau menyelesaikan tantangan yang muncul membuat siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Selain itu, penyajian materi secara visual dan berbentuk permainan turut

meningkatkan motivasi belajar serta meminimalkan kejenuhan. Dengan demikian, media roda putar dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih baik pada siswa Sekolah Dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media roda putar berbantuan praktik sederhana terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA materi indera pendengaran di SDN 2 Mangunreja. Pembelajaran yang memadukan media roda putar dengan praktik sederhana mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai hasil belajar setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media tersebut. Dengan demikian, media roda putar berbantuan praktik sederhana dapat dinyatakan efektif dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar IPA, khususnya pada materi indera pendengaran.

Saran

1. Bagi Guru. Dalam pembelajaran, guru sebagai fasilitator harus bisa memberikan dan menyajikan pembelajaran yang mudah dicerna dan dapat diterima siswa serta dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa agar lebih giat lagi pada saat proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang cocok diterapkan dengan berbagai karakter siswa akan mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran dan media yang tepat juga akan disukai oleh siswa.
2. Bagi Siswa. Siswa kegiatan pembelajaran berlangsung, siswa diharapkan dapat mengikuti proses belajar dengan kondusif serta berpartisipasi secara aktif agar pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.
3. Bagi Peneliti. Peneliti diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, mampu mengembangkan dan menerapkan model dan media pembelajaran dengan baik agar siswa bisa tertarik dan lebih giat mengikuti pembelajaran sehingga mampu menciptakan suatu kemajuan yang positif dalam Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Astuti, T. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu SKRIPSI TINA ASTUTI.pdf*
- Chaeruman, U. A., & Saputra, S. D. (2021). 12 Prinsip Multimedia menurut Richard E. Mayer dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning*. August. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22508.69761>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Irham, N. H., & Firdaus, A. M. (2024). *Penggunaan Media Roda Putar Dalam*. 3(1), 17–23.
- Ismail, M. N., & Alexandro, R. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Online Di Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/jikt.v12i1.112>
- Maulana, A., Syahrani, S., Wilda, wilda, & Andi. (2023). Al-Ahya: Jurnal Pendidikan Biologi

- Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Media Spin Wheel Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 5(3), 168–177. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/alanya/index>
- Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (n.d.). *Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati Abstrak*. 162–175.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu., *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Pendidikan, F. I., & Pendidikan, F. I. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Birama (Bunyi Dan Indra Pendengaran Manusia) Dengan Pendekatan Steam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta Didik Kelas V SD Abstrak*.
- Pendidikan, J., Dikdas, T., Febriani, F., Widowati, A., Dasar, M. P., Jambi, U., & Muka, T. (2023). *JURNAL PENDIDIKAN TEMATIK 8(1) 2023 Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas, Volume. i(1)*, 13–24.
- Rabiudin. (2023). *Belajar Bermakna Melalui Praktikum Ilmu Pengetahuan Alam* (Issue May). <https://eprints.iainsorong.ac.id/11/>
- Rahmah, D. A., & Harahap, R. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Saputra, I., Rosalina, E., & Egok, A. S. (2022). Pengembangan Media Roda Berputar (Rotar) Dalam Pembelajaran IPA Kelas V SD Negeri 2 Trikarya. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(2), 82–91.
- Sari, N. P., & Suryanti. (2022). Pengembangan E-LKPD Berbasis Praktikum Sederhana Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V SDN Sambikerep Surabaya. *Jurnal PGSD* , 10(3), 620–634.
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>
- Toni Abdulah Noor, Rizki Hadiwijaya Julkarnaen, & Winarti Dwi Febriani. (2024). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(4), 46–56. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i4.4036>
- Yasaroh, T., Roshayanti, F., & Reffiane, F. (2024). *Penggunaan Media Roda Putar dalam Materi " Keutuhan NKRI " untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas IV Di SDN Peterongan Semarang*. 4, 14307–14317.
- Yulianah, S. E. (2022). Metodologi Penelitian Sosial. *Syria Studies*, 7(1), 37–72.