



Pengaruh Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Pemahaman Konsep Belajar

Rendy Nugraha Frasandy¹, Dina Liana², Resti Septika Sari³, Tri Ratna Dewi⁴, Dini Susanti⁵, Sonya Yuliantika⁶

¹Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, ²STAI Auliaurasyidin Riau, ^{3,4}Universitas Nurul

Huda Belitang, ⁵Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, ⁶Universitas Hamka Padang

email: ¹rendynugraha@uinib.ac.id, ²dina.liana@stai-tbh.ac.id, ³resti@unuha.ac.id,

⁴ratna@unuha.ac.id, ⁵dinisusanti@umsb.ac.id, ⁶sonyayuliantika@gmail.com

Submit: 08 November 2025

Diterima: 17 Desember 2025

Publish: 31 Desember 2025

Abstrak : Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Roda Putar* terhadap peningkatan pemahaman konsep belajar peserta didik Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen semu menggunakan desain *pretest-posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster random sampling*. Instrumen penelitian berupa observasi, tes, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh rata-rata nilai akhir sebesar 85,88, sedangkan kelas kontrol sebesar 77,06. Nilai rata-rata peningkatan pemahaman konsep belajar lebih tinggi pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran *Roda Putar* berpengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman konsep belajar.

Kata kunci: Pengaruh, *Media Roda Putar*, Pemahaman Konsep

Abstract : The study aimed to examine the effect of using *Roda Putar* as a learning medium to improve pupils' conceptual understanding at elementary madrasah teacher education student. The research applied a quantitative approach with a quasi-experimental method, using a *pretest-posttest control group design*. The samples were selected through *cluster random sampling*, with class I-E as the experimental group and class IF as the control group. Data were collected through observation, tests, and documentation, and were analysed using the *t*-test with SPSS version 26. The results show that the experimental class achieved an average post-test score of 85.88, while the control class scored 77.06. The average *N-gain* scores were 81.65 and 63.61 respectively. The significance value of 0.000 ($p < 0.05$) indicates a meaningful difference. It can be concluded that the ROTAR learning media effectively enhances pupils' conceptual understanding.

Keywords : Influence, Spinning Wheel Media, Concept Understanding

PENDAHULUAN

Pemahaman konsep merupakan aspek yang sangat penting dan menjadi dasar utama dalam proses pembelajaran sosial. Artinya, dalam pembelajaran, peserta didik perlu benar-benar memahami konsep terlebih dahulu agar mampu menyelesaikan soal, mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata, serta mengembangkan kemampuan lain yang menjadi tujuan pembelajaran. Pemahaman terhadap konsep-konsep dasar sangat diperlukan agar peserta didik dapat memahami pelajaran sosial secara utuh. Menurut Bloom (dalam Sudjana, 2016), pemahaman konsep mencakup kemampuan peserta didik untuk memahami makna, menjelaskan, serta menghubungkan suatu gagasan dengan situasi lain yang relevan. Dengan memahami konsep terlebih dahulu, peserta didik akan lebih mudah menerima materi selanjutnya (Agata Sri Sumaryanti, 2015).

Dalam konteks pendidikan dasar, istilah sosial merujuk pada aspek hubungan antarindividu dan kelompok — termasuk keterampilan berinteraksi, norma, nilai, serta kemampuan berkomunikasi yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam

kehidupan bermasyarakat. Penelitian di sekolah dasar menunjukkan bahwa interaksi sosial siswa terbentuk melalui proses imitasi, identifikasi, sugesti, dan komunikasi antar-teman sebaya maupun dengan guru (Unggati, 2022).

Meskipun pembelajaran sosial memiliki banyak manfaat, pada kenyataannya sebagian besar siswa menganggap pelajaran sosial sulit dipahami dan kurang menarik. Banyak peserta didik yang tidak berminat karena materi sosial dianggap membosankan (Kustandi, 2017). Menurut peserta didik, pelajaran sosial merupakan mata pelajaran yang sulit dan membingungkan, serta memerlukan usaha lebih untuk memahami konsepnya.

Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran sosial di kelas, pendidik jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Media yang digunakan sering kali hanya papan tulis, dengan sumber belajar utama berupa makalah. Selain itu, interaksi atau umpan balik antara guru dan peserta didik juga jarang terjadi. Suasana belajar yang terlalu serius dan kurang santai menyebabkan minat belajar siswa menurun. Hal ini tampak dari rendahnya partisipasi siswa dalam bertanya maupun berdiskusi, serta banyaknya waktu yang terbuang dalam kegiatan tanya jawab.

Menurut Arsyad (2019), media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik maupun nonfisik yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang efektif. Media yang tepat dapat membantu mengkonkretkan konsep, meningkatkan motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi. Sadiman dkk. (2020) juga menegaskan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan agar pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tidak bersifat abstrak. Dengan demikian, pemilihan media yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Sejalan dengan itu, Rahmawati dan Prasetyo (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan aktivitas belajar dan memperkuat keterhubungan antara pengalaman konkret dan konsep abstrak. Media visual, terutama yang interaktif, membantu siswa memahami konsep secara bertahap melalui representasi yang mudah diamati. Sementara itu, teori Mayer (2020) tentang *multimedia learning* menjelaskan bahwa siswa akan lebih memahami materi ketika informasi disajikan melalui kombinasi gambar, teks, dan aktivitas visual yang menarik.

Selain itu, (Hidayati, 2022) menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis aktivitas kinestetik, seperti permainan interaktif dan alat peraga berputar, dapat meningkatkan fokus dan retensi konsep karena melibatkan lebih banyak pancaindra dalam proses belajar. Hal ini memperkuat fungsi media bukan hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai jembatan pengalaman belajar yang aktif.

(Fitriana dan Rahman, 2023) juga menambahkan bahwa media yang bersifat partisipatif, seperti roda putar dan papan interaktif, membantu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Penggunaan media seperti ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan kognitif dan sosial siswa di sekolah dasar.

Salah satu media yang potensial digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep adalah media roda putar. Media roda putar merupakan media visual interaktif berbentuk lingkaran yang dapat diputar untuk menampilkan berbagai informasi atau pertanyaan secara acak. Menurut Mar'atus Solichah (2021), media roda putar termasuk jenis media permainan edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik karena bersifat menyenangkan dan partisipatif. Selain itu, Sulastri (2020) menjelaskan bahwa media roda putar membantu menciptakan suasana belajar yang aktif dan tidak monoton, sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

Penelitian yang dilakukan oleh Mar'atus Solichah (2021) menunjukkan bahwa

penggunaan media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Dimas Hadi Prasetyo (2017) yang menyatakan bahwa media roda bangun datar berpengaruh signifikan terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDIT Cahaya La-Royba Kota Serang. Selain itu, penelitian Wulandari dan Ananda (2022) juga membuktikan bahwa media roda putar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan sosial peserta didik karena mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses diskusi kelompok.

Lebih lanjut, penelitian oleh Kurniasih dan Lestari (2023) menunjukkan bahwa media berbasis permainan seperti roda putar efektif untuk menumbuhkan *student engagement* karena melibatkan aspek kognitif dan afektif siswa secara bersamaan. Hal ini sejalan dengan temuan Fitriani (2020) yang menyebutkan bahwa aktivitas permainan edukatif dalam pembelajaran mampu menurunkan tingkat kejenuhan dan meningkatkan retensi konsep jangka panjang.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menduga bahwa kelebihan media roda putar adalah kemampuannya membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah, menciptakan suasana belajar yang menarik melalui aktivitas bermain sambil belajar, serta meningkatkan perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap peningkatan pemahaman konsep belajar peserta didik.

METODE

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu atau biasa disebut *Quasi Experiment*. Dalam implementasinya, penelitian eksperimen memerlukan konsep dan variabel yang terukur. Secara umum, pelaksanaan penelitian eksperimen ini biasanya dilakukan dengan menyertakan kelompok kontrol (*control group*) disamping kelompok yang diteliti (*treatment group*).

Desain Penelitian yang digunakan adalah *Pretest- Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua kelas sebagai sampel, kelas pertama sebagai kelas eksperimen dengan menggunakan media roda putar, dan kelas kedua sebagai kelas kontrol tidak menggunakan media roda putar.

Tabel 1. Model Desain Eksperimen Pretest- Posttest Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Treatment	Post-test
Eksperimen	O ¹	X ^e	O ²
Kontrol	O ³	X ^c	O ⁴

Keterangan:

- O¹ : *Pre-test* kelompok eksperimen
- O² : *Post-test* kelompok eksperimen
- O³ : *Pre-test* kelompok kontrol
- O⁴ : *Post-test* kelompok kontrol
- X : *Treatment* (Perlakuan menggunakan media roda putar)
- X^c : *Treatment* (Perlakuan dengan menggunakan media konvensional).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, yang terletak di Prof. Mahmud Yunus Lubuk Lintah, Kota Padang. Waktu penelitian pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah keseluruhan kelompok orang, Kejadian atau hal minat yang ingin

investigasi. Sugiyono mendefinisikan populasi ialah sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan kemudian ditarik kesimpulanya (Suryani dan Hendryadi, 2019). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik Semester I yang berjumlah 320 mahasiswa.

Sampel ialah sebagian populasi yang akan di ambil untuk diteliti dan hasil penelitiannya digunakan sebagai representasi dari populasi secara keseluruhannya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini ialah *cluster random sampling* dimana berdasarkan adanya pertimbangan dan tujuan yang ingin dicapai. Sampel penelitian ini adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti yaitu peserta didik kelas I.E dan I.F yang masing-masing berjumlah 40 mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan sebagai kelas kontrol.

Teknik Analisis Data

Analisis data hasil penelitian ini menggunakan metode statistik untuk melihat keberhasilan peserta didik dalam belajar, yang menentukan pengolahan datanya dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

1. Uji Normalitas. Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah kedua sampel berdistribusi normal atau tidak, untuk melakukan uji normalitas ini dibantu dengan menggunakan program SPSS versi 26.
2. Uji Homogenitas. Kegunaan uji ini untuk mengetahui kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari popualasi yang sama atau tidak. Dapat mempergunakan rumus yang uji nya melalui program SPSS versi 26.
3. Uji Ngain. Uji gain (N-Gain) dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan
4. Uji Hipotesis. Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada kedua kelompok sampel maka dapat dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian diterima atau ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di I.E kelas eksperimen dan I.F kelas kontrol dengan jumlah peserta didik masing-masing 40 orang. Pemahaman konsep peserta didik dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian berupa tes soal objektif berjumlah 10 butir soal. Sebelum menerapkan pembelajaran sosial pada materi Kerangama Sosial Budaya dengan menggunakan media roda putar pada kelompok eksperimen dan menggunakan media papan tulis pada kelas kontrol, kedua kelompok masing- masing diberikan soal *prettest*.

Prettest ini bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terhadap pembelajaran. Setelah masing-masing kelompok melakukan proses belajar mengajar dengan perlakuan yang berbeda, setelah itu pada masing-masing kelompok dilakukan posttest yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Berdasarkan nilai tes, selanjutnya dapat dilihat berikut ini

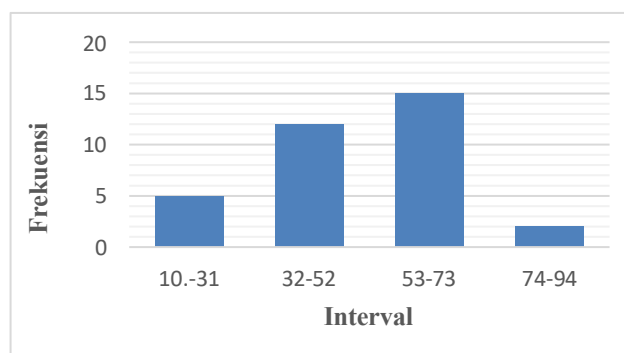
**Tabel 2. Data Hasil Tes Pemahaman Konsep Kelas Sampel
Setelah Dilakukan Prettest**

Kelas	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	10	90	53,24
Kontrol	20	80	56,76

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki *mean* tidak terlalu jauh. Dimana kelas terdapat *mean* 53,24 sedangkan kelas kontrol *mean* 56,76.

Tabel 3. Data *Pretest* Kelas Eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	74-94	2	5%
Tinggi	53-73	20	50%
Rendah	32-52	12	30%
Sangat Rendah	10-31	6	15%
Jumlah		40	100%

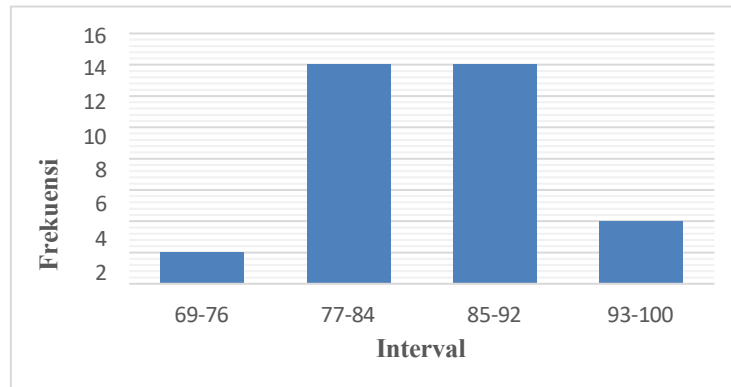


Grafik 1. Histogram Pretest Pemahaman Konsep kelas Eksperimen

Berdasarkan data yang ditampilkan pada tabel 4.2 di atas terdapat subjek terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah jumlah peserta didik yang memiliki hasil kategori hasil *pretest* sangat tinggi yaitu 2 orang ditaraf 5%, di kategori tinggi berjumlah 20 orang di taraf 50%, di kategori rendah berjumlah 12 orang di taraf 30%, dan di kategori sangat rendah berjumlah 5 Orang di taraf 15%. Ketika dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat *mean* sebesar 53,24 . Hasil ini jika diklasifikasikan dengan hasil *pretest* kelas eksperimen dapat dikatakan bahwa gambaran hasil *pretest* pada mata pelajaran sosial kelas I.E rata-rata tinggi yaitu berkisar ada interval 53-73. Karena itu diperoleh kesimpulan, rata- rata gambaran *pretest* hasil test kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.

Tabel 4. Data *posttest* kelas eksperimen

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	93-100	4	10%
Tinggi	85-92	20	50%
Rendah	77-84	14	35%
Sangat rendah	69-76	2	5%
Jumlah		40	100%



Grafik 2 Histogram *Posttest* Pemahaman Konsep Belajar Kelas Eksperimen

Berdasarkan tabel di atas terdapat subjek terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Jumlah Peserta didik yang memiliki kategori sangat tinggi hasil *posttest* yaitu 4 orang di taraf 10%, di kategori tinggi berjumlah 20 orang di taraf 50%, di kategori rendah berjumlah 14 Orang di taraf 35%, di kategori sangat rendah berjumlah 2 Orang di taraf 5%. Ketika dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 85,88. rata-rata tinggi yaitu berkisar ada interval 85-92. Karena itu diperoleh kesimpulan, rata-rata gambaran Tes akhir kelas eksperimen berada pada kategori tinggi.

Tabel 5. Hasil Uji N-gain Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	40	.33	1.00	.8165	.22155
Ngain_persen	40	33.33	100.00	81.6502	22.15530
Valid N (listwise)	40				

Dari tabel diperoleh hasil uji N-gain kelas eksperimen yaitu dengan skor 0,8165 dan skor gain dalam entuk persen yaitu 81,6502. Hal ini berarti skor gain dinyatakan tinggi dan efektif karena skor gain $0,8165 > 0,7$ dan dalam persentase skor gain $81,6502 > 76$. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai pretest ke nilai posttest pada kelas eksperimen

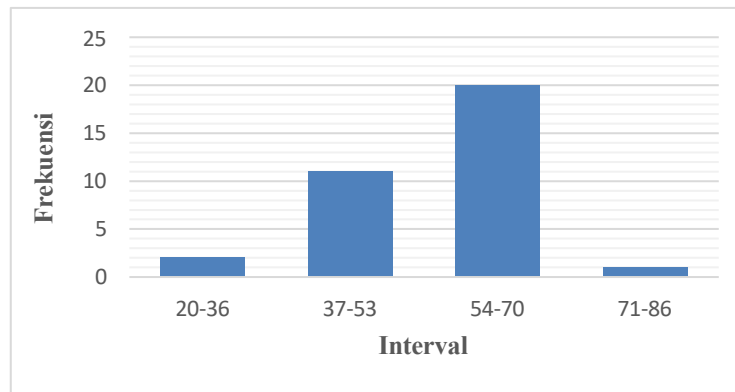
Tabel 6. Data Tes Pemahaman Konsep Kelas Sampel setelah Dilakukan Posttest

Kelas	Minimum	Maximum	Mean
Eksperimen	70	100	85,88
Kontrol	50	90	77,06

Berdasarkan tabel 4.5 di atas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki *mean* yang jauh berbeda. Dimana kelas eksperimen terdapat *mean* 85,88 sedangkan kelas kontrol *mean* 77,06.

Tabel 7. Data Pretest Kelas Kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	71-86	1	2,5%
Tinggi	54-70	25	62,5%
Rendah	37-53	11	27,5%
Sangat rendah	20-36	3	7,5%
Jumlah		50	100%

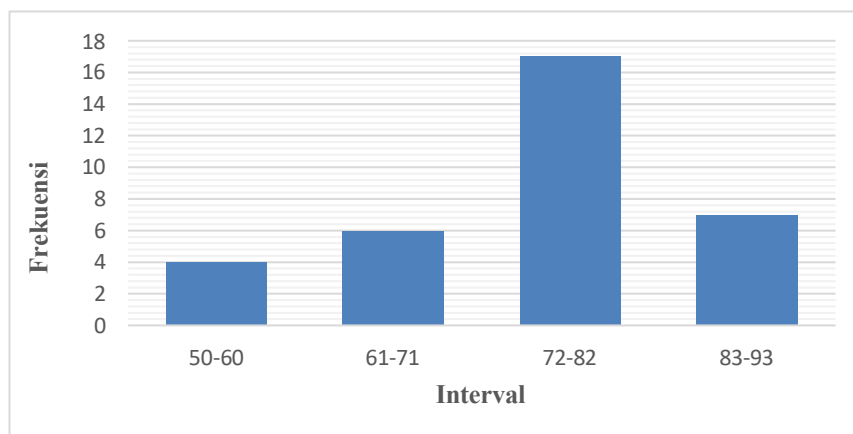


Grafik 3 Histrogram *Pretest* Pemahaman Konsep Kelas Kontrol

Dari data yang didapatkan dari tabel di atas subjek terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Jumlah Peserta didik yang memiliki kategori hasil *pretest* di kategori sangat tinggi yaitu 1 orang ditaraf 2,5%, di kategori tinggi berjumlah 25 orang di taraf 62,5%, di kategori rendah berjumlah 11 Orang di taraf 27,5%, di kategori sangat rendah berjumlah 3 Orang di taraf 7,5%. Ketika dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 56,76. Hasil ini jika diklasifikasikan dengan hasil *pretest* kelas kontrol dapat dikatakan bahwa gambaran hasil *pretest* pada kelas I.F rata-rata tinggi yaitu berkisar ada interval 54-70. Oleh Karena itu diperoleh kesimpulan, rata- rata gambaran *pretest* kelas kontrol berada pada kategori tinggi.

Tabel 8. Data *Posttest* kelas kontrol

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Sangat tinggi	83 – 93	7	17,5%
Tinggi	72 – 82	17	42,5%
Rendah	61- 71	12	30%
Sangat rendah	50 – 60	4	10%
Jumlah		40	100%



Grafik 4. Histogram Post Test Pemahaman Konsep kelas Kontrol

Dari tabel di atas terdapat subjek terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Jumlah peserta didik memiliki hasil *posttest* di kategori sangat tinggi kelas interval yaitu 7 orang ditaraf 17,5%, di kategori tinggi berjumlah 17 orang di taraf 42,5%, di kategori rendah berjumlah 12 orang di taraf 30%, di kategori sangat rendah berjumlah 4 orang di taraf 10%. Ketika dilakukan penjumlahan nilai, maka didapat mean sebesar 77,06. Hasil ini jika diklasifikasikan dengan hasil *posttest* kelas kontrol dapat

dikatakan bahwa gambaran hasil *posttest* rata-rata tinggi yaitu berkisar ada interval 76-81. Karena itu diperoleh kesimpulan, rata-rata gambaran *posttest* kelas kontrol berada pada kategori tinggi,

Tabel 9. Hasil Uji N-gain Keas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	40	.20	1.00	.6361	.24089
Ngain_persen	40	20.00	100.00	63.6134	24.08944
Valid N (listwise)	40				

Dari tabel diperoleh hasil uji N-gain kelas kontrol yaitu dengan skor gain 0,6361 dan skor gain dalam bentuk persen yaitu 63,6134. Hal ini berarti skor gain dinyatakan sedang dan cukup efektif karena $0,3 < 0,6361 \leq 0,7$ dan dalam persentase skor gain 63,6134 berada diantara 56-75. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan nilai pretest ke nilai nilai posttest pada kelas kontrol.

Untuk melihat kesimpulan tentang data yang di peroleh dari hasil belajar peserta didik pada kedua kelas sampel yaitu kelas I.E dan I.F dilakukan analisis statistik. Sebelum melakukan uji hipotesis dengan tes terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas variansi. Pengajuan hipotesis ini dilakukan melalui uji-t dengan bantuan SPSS (*statistical product and service solution*) Versi 26 jika nilai *sig.* (1-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dan apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berikut gambaran tabel hasil analisis uji t kelas eksperimen yaitu kelas IV B dan kelas kontrol kelas IV C :

Jumlah variable	=2
Jumlah responden/data(n)	= 68
Taraf Sig.(1 sisi)	= 0,05
Derajat bebas (df)	= n-k
	= 68-2
	= 66
T_{tabel}	= 1,668

Tabel 10. Hasil Analisis Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Paired Samples Statistics					Std. Error Mean
		Mean	N	Std. Deviation	
Pair 1	pretest	55.00	80	15.598	1.891
	posttest	81.47	80	10.547	1.279

Tabel 11 Hasil Analisis Uji t Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol *Paired Samples Test*

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (1-tailed)
					Lower	Upper			
Pair	pretest -	-	14.327	1.737	-29.939	-23.003	-	66	.000
1	posttest	26.47					7.618		
		1							

Pengujian berdasarkan hasil analisis uji-t yang dilakukan pada *software* dan IM B SPSS versi 26 diperoleh rata-rata sampel *pretest* 55.00 dengan sampel *posttest* 81.47. Nilai $T_{hitung} = 7.618$ sehingga nilai df 66 yaitu 1,668, maka $T_{hitung} (7.618) > T_{tabel} (1,668)$ maka H_a diterima H_o ditolak. Sehingga $sig \alpha < 0,05$ yaitu 0,000 artinya $0,000 < 0,05$ artinya H_o yang mengatakan terdapat perbedaan pemahaman konsep belajar dengan menggunakan media ROTAR ditolak.

Sehingga uji t dengan IMB SPSS versi 26 atau hasil analisis diperoleh αsig dalam dua sisi atau sig (1-tailed) sebesar 0,000 dengan dasar pengambilan keputusan apabila $sig \alpha < 0,05$ dan $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka H_a diterima H_o ditolak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti H_o yang berbunyi tidak dapat perbedaan pemahaman konsep belajar antara yang menggunakan media ROTAR ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat perbedaan pemahaman konsep belajar antara yang menggunakan media ROTAR dengan yang tidak menggunakan media ROTAR. Dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep belajar peserta didik yang menggunakan media ROTAR lebih tinggi dari pada pemahaman konsep belajar peserta didik yang tidak menggunakan media ROTAR atau media papan tulis.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan media roda putar berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman konsep belajar peserta didik dalam pembelajaran sosial pada materi keragaman sosial dan budaya. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media roda putar dan kelas kontrol yang menggunakan media papan tulis. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik secara utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut (Nurfadhillah, 2021).

Tes awal (*pretest*) dilakukan kepada masing-masing kelas untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan pembelajaran. Pada kelas eksperimen, peserta didik diajar menggunakan media roda putar, sedangkan kelas kontrol diajar menggunakan media papan tulis. Hasil rata-rata *pretest* peserta didik kelas eksperimen adalah 53,24, sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata 56,76. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama sebelum perlakuan

diberikan. Setelah perlakuan, hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kelas eksperimen dengan rata-rata 85,88 dibandingkan kelas kontrol 77,06. Nilai tertinggi pada kelas eksperimen mencapai 100, sementara kelas kontrol hanya 90. Nilai terendah pada kelas eksperimen 70, sedangkan kelas kontrol 50. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roda putar memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep belajar peserta didik.

Temuan ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh (Mayer, 2020) dalam *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disajikan secara visual dan interaktif, karena hal tersebut membantu otak mengintegrasikan informasi verbal dan nonverbal secara bersamaan. Media roda putar, sebagai media visual-kinestetik, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara aktif melalui pengalaman bermain dan berpikir, sehingga memperkuat pemahaman konsep mereka.

Selain itu, menurut (Rohimah dan Hidayat, 2022), media pembelajaran yang bersifat permainan edukatif mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menurunkan tingkat stres akademik. Dengan demikian, roda putar tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk belajar.

Teori lain dikemukakan oleh (Husna dan Rahayu, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran sosial-budaya akan lebih bermakna apabila disampaikan melalui aktivitas interaktif yang menumbuhkan kolaborasi dan partisipasi. Media roda putar mendorong peserta didik untuk berdiskusi dan menjawab pertanyaan secara kelompok, yang pada akhirnya memperkuat keterampilan sosial serta pemahaman konseptual mereka terhadap materi keragaman sosial dan budaya.

Secara keseluruhan, peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa media roda putar tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan aspek afektif dan sosial siswa. Dengan demikian, media roda putar dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sosial di sekolah dasar.

SIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh dari hasil analisis data dan pengujian hipotesis serta yang telah dirumuskan, maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media roda putar terhadap pemahaman konsep belajar peserta didik, berdasarkan hipotesis yang telah dilakukan diperoleh data uji t dengan bantuan IMB SPSS versi 26 atau hasil analisis diperoleh α sig dalam dua sisi atau sig (1-tailed) sebesar =0,000 dengan dasar pengambilan keputusan apabila $\text{sig } \alpha < 0,05$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa ($0,000 < 0,05$). Hal ini berarti H_0 yang berbunyi tidak dapat pengaruh pemahaman konsep belajar antara yang menggunakan media rotar ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh pemahaman konsep belajar antara yang menggunakan media rotar dengan yang tidak menggunakan media rotar, dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep belajar peserta didik yang menggunakan media rotar lebih tinggi dari pada pemahaman konsep belajar peserta didik yang tidak menggunakan media rotar atau media yang ada.

SARAN

1. Pendidik, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi seperti media roda putar ini ini, karena dapat membuat peserta didik lebih aktif sehingga pembelajaran

menjadi lebih bermakna.

2. Peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan penelitian lanjutan pada media roda putar pada materi dan matakuliah lainnya.
3. Peserta didik, agar aktif dalam kegiatan pembelajaran hendaknya dalam proses pembelajaran diberikan reward untuk setiap aktivitas positif.
4. Pembaca, diharapkan agar hasil penelitian ini dijadikan sebagai salah satu wadah untuk memperkaya wawasan yang telah dimiliki. Selanjutnya, dapat juga dijadikan acuan dalam melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda dan disarankan agar memanfaatkan waktu seoptimal mungkin dan dapat mengelola kelas dengan baik pada proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Bloom, B. S. (dalam Sudjana, N.). (2016). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Fitriana, R., & Rahman, A. (2023). Pengaruh media pembelajaran partisipatif terhadap motivasi intrinsik siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 10(2), 87–96.
- Fitriani, N. (2020). Pengaruh permainan edukatif terhadap retensi konsep IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–53.
- Husna, F., & Rahayu, T. (2023). Pembelajaran interaktif berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman sosial budaya siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 9(1), 67–78.
- Hidayati, N. (2022). Media pembelajaran kinestetik dan pengaruhnya terhadap fokus serta retensi konsep siswa SD. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 45–56.
- Kurniasih, D., & Lestari, M. (2023). Penggunaan media berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–112.
- Kustandi, C. (2017). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Mar'atus, S. (2021). Pemanfaatan media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 83–90.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurfadhillah, S. 2021. *Media Pembelajaran*. Tangerang: Jejak Publisher.
- Prasetyo, D. H. (2017). *Pengaruh media roda bangun datar terhadap minat belajar matematika peserta didik kelas IV SDIT Cahaya La-Royba Kota Serang* [Undergraduate thesis, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa].
- Rahmawati, F., & Prasetyo, A. (2021). Inovasi media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(4), 112–121.
- Rohimah, S., & Hidayat, A. (2022). Efektivitas media permainan edukatif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi dan Teknologi Pendidikan*, 8(3), 124–133.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2020). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sulastri, E. (2020). Penggunaan media permainan edukatif untuk meningkatkan motivasi

- belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 6(3), 112–120.
- Sumianto. (2024). Teori pembelajaran sosial dalam konteks pendidikan dasar. *Jurnal Psikopedagogi*, 12(1), 55–63.
- Sumaryanti, A. S. (2015). Pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 45–53.
- Suryani dan Hendryadi. 2015. *Metode Riset Kuantitatif*. Jakarta: Prenadameia Group.
- Tafonao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Miat Belajar Mahasiwa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).
- Unggati. (2022). Interaksi sosial peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2), 101–110.
- Wulandari, R., & Ananda, F. (2022). Efektivitas media roda putar terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 99–110.