

Pengaruh Media Pembelajaran Roda Berputar Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Keliling dan Luas Lingkaran pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah

Juhaeni¹, Icha Amalia², Nadila Zein³, Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah⁴,
Septi Endah Nur Fadila⁵, Sonnia Nur Wijayanti⁶
^{1,3,4,5,6} UIN Sunan Ampel Surabaya, Surabaya, Indonesia
² MI Al Karim Surabaya, Surabaya, Indonesia
*email: juhaeni@uinsby.ac.id (Corresponding Author)



DOI: <https://doi.org/10.53621/jider.v2i5.91>

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 20 Desember 2021

Revisi Akhir: 17 Juni 2022

Disetujui: 15 Agustus 2022

Terbit: 31 Oktober 2022

Kata Kunci:

Media Roda Berputar

Hasil Belajar

Pembelajaran Matematika



ABSTRAK

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting sebagai penunjang pemahaman siswa saat pembelajaran berlangsung. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di MI Al Karim Surabaya. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan mendeskripsikan statistik untuk menyajikan fakta ataupun menunjukkan hubungan antara variabel ataupun bersifat untuk mengembangkan konsep. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VI di MI Al Karim Surabaya. Peneliti mengambil sampel kelas VI berjumlah 22 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini memakai teknik probability sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan beberapa instrumen yaitu lembar tes atau soal pretest-posttest, wawancara, serta dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah nilai signifikansi 2 tailed sebesar 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari nilai $\alpha=0,05$. Dengan demikian, hipotesis awal ditolak dan hipotesis alternative diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media roda berputar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas VI MI Al-Karim Surabaya.

19

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu dasar yang memiliki peranan penting (Amalina, 2020) dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Mengingat pentingnya matematika, maka matematika di pelajari sejak duduk di sekolah dasar hingga di perguruan tinggi. Namun, sebagian siswa mengatakan bahwa matematika merupakan pembelajaran yang sulit (Dalimunthe, 2020). Beberapa diantara mereka menghindari pembelajaran matematika, padahal matematika merupakan ilmu yang penting bagi kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran matematika dibutuhkan pemahaman konsep (Fadilla et al., 2021) agar mampu menguasai materi yang termuat di dalam pembelajaran matematika (Kaka & Mandailina, 2022). Dengan memahami konsep matematika siswa akan paham konsep pembelajaran tersebut (Hoiriyah, 2019; Raditoman, 2020).

Pembelajaran matematika merupakan proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir, meningkatkan kemampuan memahami terhadap pengetahuan baru, dan juga sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika (Handayani & Irawan, 2020). Salah satu materi matematika adalah materi tentang lingkaran yang telah diterapkan di sekolah dasar, namun masih banyak siswa yang rendah dalam memecahkan masalah matematika terkait materi lingkaran (Rasmianti et al., 2013). Terutama kesulitan pemahaman materi pada siswa tingkat sekolah dasar yang kemampuan penalarannya masih tergolong minim.

Banyak peserta didik yang masih belum maksimal dalam penguasaan materi lingkaran ini. Sedangkan seorang siswa kini didorong untuk mampu memecahkan permasalahan dan

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

29%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	6%
2	core.ac.uk Internet Source	4%
3	www.journal.iel-education.org Internet Source	2%
4	journal2.um.ac.id Internet Source	2%
5	repository.unpas.ac.id Internet Source	1%
6	zombiedoc.com Internet Source	1%
7	elearning.umpwr.ac.id Internet Source	1%
8	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1%
9	www.researchgate.net Internet Source	1%
