

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *SPINNING WHEEL* BERBANTUAN
KANCING WARNATERHADAP HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG
PERKALIAN SISWA KELAS III SD SWASTA PELANGI MEDAN**

Nanda Amalia Batubara¹, Elvi Mailani², Wildansyah Lubis³, Nur hudayah Manjani⁴,
Putra Afriadi⁵

^{1,2,3,4,5}PGSD FIP Universitas Negeri Medan

¹nandaamaliabatubara@mhs.unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using a spinning wheel learning media assisted by colored buttons on students' learning outcomes in multiplication operations. This research employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a pretest–posttest nonequivalent control group design. The study was conducted at SD Swasta Pelangi Medan in the academic year 2025/2026. The population consisted of all third-grade students, with class III-A as the experimental group and class III-B as the control group. Data were collected through pretest and posttest instruments that had been validated and tested for reliability. The data analysis technique included prerequisite tests (normality and homogeneity) and hypothesis testing using an independent sample t-test. The results showed that the average posttest score of the experimental class (80.42) was higher than that of the control class (61.88), with an improvement of 32.50 compared to 21.05. The hypothesis test results indicated a significance value of less than 0.05 (Sig. < 0.001), meaning that there was a significant effect of the spinning wheel media assisted by colored buttons on students' learning outcomes. Thus, the use of interactive learning media can improve students' understanding, engagement, and learning outcomes in multiplication material.

Keywords: learning media, spinning wheel, multiplication, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna terhadap hasil belajar operasi hitung perkalian siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen berupa pretest–posttest nonequivalent control group design. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Pelangi Medan tahun ajaran 2025/2026 dengan populasi seluruh siswa kelas III, dimana kelas III-A sebagai kelas eksperimen dan kelas III-B sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat (normalitas dan homogenitas) serta uji hipotesis menggunakan independent sample t-test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 80,42 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 61,88, dengan peningkatan masing-masing

32,50 dan 21,05. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ (Sig. $< 0,001$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman, keaktifan, dan hasil belajar siswa pada materi perkalian.

Kata Kunci: media pembelajaran, spinning wheel, perkalian, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan kognitif dan karakter siswa sebagai dasar untuk jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan sistematis adalah matematika. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala, terutama pada materi operasi hitung perkalian yang bersifat abstrak (Mailani, 2021).

Perkalian merupakan konsep dasar yang penting dalam matematika, namun banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahaminya. Kesulitan ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru, penggunaan media yang terbatas, serta kurangnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Akibatnya, siswa cenderung pasif,

kurang termotivasi, dan hasil belajar masih rendah (Mailani et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan bermakna.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran interaktif berbasis permainan, seperti *spinning wheel* berbantuan kancing warna. Media ini menggabungkan unsur visual, aktivitas fisik, dan permainan edukatif, sehingga membantu siswa memahami konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang melalui pengalaman konkret (Dewi et al., 2022). Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Karomah et al., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif, khususnya berbasis permainan, memiliki

pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar siswa (Faradila & Pratiwi, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *spinning wheel* berbantuan kancing warna terhadap hasil belajar operasi hitung perkalian siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* berupa *Pretest–Posttest Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Swasta Pelangi Medan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang terdiri dari dua kelas. Teknik pengambilan sampel menggunakan *sampling jenuh*, sehingga seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas III-A ditetapkan sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan menggunakan media *spinning wheel* berbantuan kancing warna, sedangkan kelas III-B sebagai kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Prosedur penelitian meliputi tiga tahap, yaitu pemberian *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa,

pemberian perlakuan sesuai dengan masing-masing kelas, dan pemberian *posttest* untuk mengukur hasil belajar setelah perlakuan.

Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar pada materi operasi hitung perkalian yang telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan dokumentasi.

Data dianalisis menggunakan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas (Shapiro–Wilk) dan uji homogenitas (Levene). Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *independent sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh dari data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung perkalian setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pretest dan Posttest Siswa

Kelas	N	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Peningkatan

Eksperi men	24	47,92	80,42	32,50
Kontrol	24	40,83	61,88	21,05

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa rata-rata nilai pretest pada kelas eksperimen sebesar 47,92 dan kelas kontrol sebesar 40,83. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif tidak jauh berbeda dan masih tergolong rendah.

Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai posttest pada kelas eksperimen meningkat menjadi 80,42, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 61,88. Peningkatan nilai pada kelas eksperimen sebesar 32,50 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya sebesar 21,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna memberikan dampak yang lebih besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui signifikansi perbedaan kedua kelas dilakukan uji hipotesis menggunakan uji *Independent Sample t-Test*.

Keterangan	Nilai
Sig. (2-tailed)	< 0,001
Taraf Signifikansi	0,05
Keputusan	H ₀ ditolak

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001 < 0,05, sehingga H₀ ditolak dan H₁ diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna terhadap hasil belajar operasi hitung perkalian siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar operasi hitung perkalian siswa kelas III sekolah dasar. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Kesamaan nilai pretest antara kedua kelas menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa relatif setara, sehingga perbedaan hasil posttest dapat dikaitkan dengan perlakuan yang diberikan. Kelas eksperimen yang menggunakan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna mengalami peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna membantu

siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret melalui aktivitas langsung. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan, tetapi juga terlibat aktif dalam memutar roda, menentukan soal, serta menggunakan kancing warna sebagai alat bantu untuk menghitung. Aktivitas ini membuat konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang menjadi lebih mudah dipahami.

Selain itu, media yang digunakan bersifat interaktif dan berbasis permainan, sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias dan tidak mudah bosan karena proses belajar dikemas dalam bentuk kegiatan yang menyenangkan. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih efektif dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

Dari segi perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep melalui benda nyata atau aktivitas langsung. Penggunaan kancing warna dalam media *Spinning Wheel* memungkinkan siswa

memvisualisasikan konsep perkalian secara nyata, sehingga membantu memperkuat pemahaman mereka.

Selain meningkatkan hasil belajar, penggunaan media ini juga berdampak pada peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani menjawab pertanyaan, serta lebih percaya diri dalam menyelesaikan soal. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif tidak hanya berpengaruh pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif siswa.

Dengan demikian, penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna tidak hanya berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Media ini dapat menjadi alternatif yang tepat dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung perkalian di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna

berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar operasi hitung perkalian siswa kelas III. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Rata-rata nilai posttest siswa pada kelas eksperimen mencapai 80,42 dengan peningkatan sebesar 32,50, sedangkan pada kelas kontrol hanya mencapai 61,88 dengan peningkatan sebesar 21,05. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) $< 0,05$, yaitu $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Dengan demikian, media *Spinning Wheel* berbantuan kancing warna terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini mampu membantu siswa memahami konsep perkalian secara lebih konkret, meningkatkan keaktifan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif seperti *Spinning Wheel* dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Hobri, Susanto, A., Kristiana, A. I., & Fatahillah, A. (2022). Matematika untuk SD/MI Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Kedua, Cetakan ke-5). Bandung: Alfabeta, CV.

Jurnal :

- Dewi, G. A. D., Rati, N. W., & Trisna, G. A. P. S. (2022). Media Kober (Kotak Berhitung) Berbasis Permainan Spin Wheel pada Muatan Matematika. *Jurnal Pedagogi & Pembelajaran*, 5(3).
- Faradila, F. I., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 97-104.
- Karomah, N., dkk. (2022). Media Pembelajaran: Pengertian, Jenis, dan Manfaat dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).
- Mailani, E. (2021). Pembelajaran matematika SD integrasi kearifan lokal Sumatera Utara. *Elementary School Journal (ESJ)*, 11(4), 331–336. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan.

- Mailani, E., & Hareza, Y. (2023). Efektivitas penggunaan media papan bilangan terhadap kemampuan pemahaman konsep pada materi perkalian sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(4).
- Mailani, E., Simanjuntak, E. B., & Siregar, F. S. (2024). Analisis kesulitan siswa kelas III SD Swasta Attaufiq Medan dalam memahami konsep operasi perkalian. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3).