



Pengaruh Media Pembelajaran Dapur (Roda Putar) terhadap Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Perkalian

Nur Kholifah Alviana^{1*}, Dewi Setiyaningsih²

¹⁻²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: alviananurkholifah@gmail.com¹

Abstract. This study aims to determine the effect of using the Rotating Wheel (DaPur) learning media on the understanding of multiplication concepts of second-grade students at Tugu Utara 03 Elementary School, North Jakarta. The study was conducted in February 2025 with a quantitative approach and quasi-experimental design. The research sample consisted of 60 students divided into two classes, namely class II A as the control group and class II B as the experimental group, each consisting of 30 students. Data collection was carried out through the administration of pre-tests and post-tests. The instruments used have been tested for validity and reliability, with the results that all questions were declared valid and reliable (Cronbach's Alpha = 0.896). Data were analyzed using an independent sample t-test. The results of the analysis showed that there was a significant difference between the post-test scores of students in the experimental class and the control class, with a t-value of 27.757 and a significance of 0.001 (< 0.05). This proves that the rotating wheel media has a positive and significant effect on the understanding of multiplication concepts. The Spinning Wheel media has been proven to help students understand multiplication material in a more enjoyable and concrete way, thereby improving their abilities in the aspects of translation, interpretation, and extrapolation of concepts. Based on these results, it can be concluded that the Spinning Wheel (DaPur) media is effective for use in mathematics learning, especially multiplication material.

Keywords: Learning media; Learning outcomes; Mathematics; Multiplication; Spinning wheel.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Roda Putar (DaPur) terhadap pemahaman konsep perkalian siswa kelas II di SD Negeri Tugu Utara 03, Jakarta Utara. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2025 dengan pendekatan kuantitatif dan desain eksperimen semu. Sampel penelitian terdiri dari 60 siswa yang terbagi dalam dua kelas, yaitu kelas II A sebagai kelompok kontrol dan kelas II B sebagai kelompok eksperimen, masing-masing berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan hasil bahwa seluruh soal dinyatakan valid dan reliabel (Cronbach's Alpha = 0,896). Data dianalisis menggunakan uji-t independent sample. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai post-test siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai t hitung sebesar 27,757 dan signifikansi 0,001 ($< 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa media roda putar berpengaruh positif dan signifikan terhadap pemahaman konsep perkalian. Media Roda Putar terbukti membantu siswa memahami materi perkalian secara lebih menyenangkan dan konkret, sehingga meningkatkan kemampuan dalam aspek penerjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi konsep. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media Roda Putar (DaPur) efektif digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya materi perkalian.

Kata kunci: Hasil belajar; Matematika; Media pembelajaran; Perkalian; Roda putar.

1. LATAR BELAKANG

Pemanfaatan media pembelajaran secara efektif sangat penting bagi keberhasilan setiap upaya pendidikan dikarenakan media pembelajaran memfasilitasi transfer pengetahuan yang efisien dari guru ke siswa. Di dalam kelas, media ini memainkan peran krusial dalam menyajikan materi pembelajaran, memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, dan memberikan bantuan yang diperlukan kepada guru. Lingkungan belajar yang sesuai,

efektif, dan efisien dapat dicapai dengan pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dengan cara ini, pengajar bisa meningkatkan penyampaian materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan penerimaan dan pemahaman siswa. Oleh sebab itu, media pembelajaran memegang peranan krusial dalam mendukung proses pendidikan, serta memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan pemahaman dan perkembangan peserta didik di sekolah.

Media pembelajaran adalah berbagai macam alat atau sumber yang dipakai guna menyampaikan informasi dari guru kepada siswa, dengan maksud guna merangsang pemikiran, emosi, perhatian, serta minat belajar siswa, sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lebih efektif. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat proses komunikasi yang berjalan dalam sebuah sistem, di mana media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam sistem tersebut.

Media dapur atau roda putar ialah salah satu jenis alat pendidikan yang bisa dipakai. Cara kerja media ini menyerupai roda yang diputar, di mana peserta didik diminta untuk menyelesaikan tugas atau menjawab pertanyaan ketika roda berhenti di suatu bagian tertentu. Ketika roda berhenti, siswa akan melaksanakan perintah atau menjawab pertanyaan yang muncul di posisi tersebut. Jika siswa tidak dapat menjawab dengan benar, maka roda akan diputar kembali untuk memberikan kesempatan pada putaran berikutnya.

Menurut John Dabell yang dikutip oleh Tina Astuti (2022), siswa dapat melatih kemampuan mereka untuk memvisualisasikan jawaban atas pertanyaan dengan memainkan permainan roda berputar. Aktivitas ini bisa dilaksanakan secara berpasangan atau dalam kelompok kecil. Sementara itu, Paul Gennis juga dikutip dalam sumber yang sama menyatakan bahwa roda putar, atau yang sering disebut sebagai *wheel of fortune*, adalah sebuah permainan yang menantang sekaligus menyenangkan. Permainan ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang muncul dari putaran roda, serta berperan sebagai alat motivasi bagi banyak peserta didik.

Selain pentingnya penggunaan media pembelajaran seperti roda putar, mata pelajaran matematika itu sendiri memegang peranan penting dalam mendukung perkembangan potensi peserta didik secara maksimal. Proses belajar matematika sebaiknya dimulai dengan menyajikan masalah-masalah kontekstual yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, siswa dibimbing secara bertahap agar mampu memahami dan menguasai konsep-konsep matematika dengan lebih mendalam.

Dampak dari kondisi ini bisa terlihat pada rendahnya pemahaman dan pencapaian belajar siswa. Tidak sedikit guru dan siswa yang masih merasa kesulitan dalam mengajarkan maupun memahami pelajaran matematika, khususnya dalam operasi perkalian. Perkalian sendiri merupakan salah satu materi yang paling sulit untuk divisualisasikan oleh siswa. Berlandaskan data statistik, kemampuan siswa Indonesia dalam operasi perkalian masih setara atau bahkan tertinggal dibandingkan dengan siswa dari negara lain di kawasan Asia Tenggara.

Kemampuan mengalikan merupakan dasar untuk memahami ide-ide matematika yang lebih kompleks serta memainkan peran krusial dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, sehingga menjadikannya topik yang penting untuk dibahas dalam pendidikan dasar. Karena itulah, pembelajaran perkalian di SD harus dirancang semaksimal mungkin agar siswa tidak hanya mengetahui, tetapi juga benar-benar memahami konsep tersebut. Sayangnya, masih terdapat cukup banyak siswa di kelas atas SD yang belum sepenuhnya memahami operasi perkalian maupun pembagian. Idealnya, pada tahap ini siswa telah menguasai konsep dasar perkalian dengan baik. Penggunaan materi pembelajaran mempunyai dampak yang signifikan

Terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Siswa mendapat banyak manfaat dari media saat belajar matematika dikarenakan media memberikan representasi yang lebih nyata dan visual dari mata pelajaran tersebut. Media dapur dengan ide meja putar adalah salah satu media pembelajaran yang memungkinkan. Tujuan dari materi ini ialah untuk mengenalkan anak-anak pada perkalian dengan cara yang menarik dan menyenangkan

Salah satu alat yang bisa dipakai untuk memfasilitasi pembelajaran ialah roda putar, yang merupakan alat pemutar. Media ini juga dikenal dengan nama Dapur, dan menjadi salah satu inovasi menarik dalam dunia pendidikan. Permainan Dapur mampu meningkatkan antusiasme dan minat belajar siswa, serta membantu mereka memahami materi yang diberikan guru dengan lebih mudah. Penggunaan media ini memberikan manfaat ganda: bagi guru, media Dapur dapat menghemat waktu penyampaian materi dan mempermudah proses penjelasan; sedangkan bagi siswa, media ini meningkatkan keterlibatan serta semangat belajar mereka selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, media Dapur dengan roda putarnya dapat menjadi salah satu alternatif menarik dalam mengajarkan konsep perkalian pada siswa

Menarik kesimpulan dari informasi yang diberikan Dalam hal pendidikan matematika sekolah dasar khususnya, pemanfaatan media pembelajaran memainkan peran krusial dalam meningkatkan efisiensi pengajaran. Guna membuat pembelajaran lebih menarik, dinamis, serta mudah diakses, salah satu media kreatif yang bisa dipakai ialah dapur atau putar roda. Media ini tidak hanya memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga

mempunyai potensi untuk menarik perhatian siswa, memotivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian yang terkenal sulit.

Dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan melalui permainan, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, sehingga proses penguasaan konsep menjadi lebih optimal. Oleh karena itu, roda putar sebagai media pembelajaran dapat dijadikan alternatif yang efektif dalam membantu peserta didik memahami perkalian secara konkret, visual, dan menarik.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Media dan Pembelajaran

Kata-kata media pembelajaran merupakan gabungan dari dua ide utama dalam bidang ini, media dan pembelajaran. Mediator atau perantara adalah arti asli dari kata Latin *medius*, yang menjadi asal kata media dalam bahasa Inggris. “Medium” (jamak: media) dalam bahasa Inggris berarti saluran atau sarana komunikasi. Sementara itu, istilah pembelajaran merujuk pada proses pendidikan. Dalam bahasa Arab, istilah yang sepadan dengan media adalah *wasal*, yang berarti alat atau metode. Dengan demikian, media pembelajaran mengacu pada penggunaan alat atau metode tertentu yang berfungsi sebagai penghubung dalam proses penyampaian materi, Sadiman (2014).

Pembahasan tentang media pembelajaran DAPUR (Roda Putar) menekankan pentingnya peranan media dalam mendukung proses belajar di tingkat Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI). Berdasarkan standar kompetensi lulusan pendidikan dasar, seperti dijelaskan oleh Subkhan dalam Hamdan Husein (2021), pendidikan bermaksud guna membentuk peserta didik yang cerdas, berpengetahuan luas, berkarakter, beretika, mandiri, serta siap melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya.

Dari hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran di SD/MI harus berorientasi pada penguatan sikap dan pengetahuan dasar yang penting bagi kelanjutan pendidikan siswa. Proses pendidikan di jenjang ini juga perlu mempertimbangkan karakteristik generasi Alpha, yang cenderung tertarik pada aktivitas pembelajaran interaktif, berbasis tantangan, dan melibatkan teknologi. Berlandaskan teori perkembangan kognitif Piaget, anak usia SD/MI berada dalam tahap perkembangan awal hingga menjelang remaja, sehingga pendekatan pembelajaran dibedakan untuk kelas rendah (kelas 1–3) serta kelas tinggi (kelas 4–6) Hamdan Husein (2016).

Wibwanto (2017) menyatakan bahwa semua hal, termasuk orang, tempat, dan benda, yang membantu siswa mempelajari sesuatu yang baru dianggap sebagai media pembelajara. Dengan demikian, media tidak hanya berupa alat fisik, tetapi juga dapat berupa sosok atau figur yang menjadi model dalam proses interaksi edukatif.

Alat-alat fisik dan non-fisik yang memfasilitasi komunikasi antara guru dan siswa secara kolektif dikenal sebagai media pembelajaran. Hal ini memungkinkan pengajaran yang lebih efektif serta menarik. Siswa bisa lebih memahami materi pelajaran, khususnya matematika, dan bahkan mungkin mengembangkan keinginan yang lebih kuat untuk belajar dengan bantuan media ini Hamka (2018).

Kesimpulan dari penjelasan diatas ialah media pembelajaran ialah gabungan dari konsep media sebagai perantara serta pembelajaran sebagai proses edukatif. Dalam konteks pendidikan, media berfungsi sebagai alat bantu yang memfasilitasi penyampaian materi agar lebih efektif dan bermakna. Penggunaan media seperti DAPUR (Roda Putar) sangat relevan di tingkat SD/MI karena mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa generasi Alpha yang menyukai pembelajaran interaktif dan berbasis teknologi. Media pembelajaran tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya matematika, tetapi juga berperan dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, menumbuhkan motivasi, serta membentuk peserta didik yang cerdas, mandiri, dan beretika.

Ciri Ciri Media Pembelajaran

Prof. Dr. Azhar Arsyad (2017) menjelaskan bahwa terdapat tiga karakteristik utama media yang menjadi alasan mengapa media digunakan dalam proses pembelajaran, serta menggambarkan kemampuan media dalam melakukan hal-hal yang sulit atau tidak efisien dilakukan langsung oleh guru, yaitu:

Karakteristik fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, sekaligus menampilkan kembali suatu peristiwa atau objek. Dengan sifat ini, momen yang terekam melalui foto, video, film, musik, atau media digital dapat diputar kembali sesuai kebutuhan. Misalnya, rekaman suatu peristiwa dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran di kelas, sehingga siswa dapat mengamati kembali kejadian yang sudah berlangsung.

Sementara itu, karakteristik manipulatif menunjukkan bahwa media mampu mengubah penyajian suatu peristiwa. Perubahan ini dapat berupa mempercepat atau memperlambat jalannya kejadian, sehingga memungkinkan siswa memahami proses yang biasanya sulit diamati secara langsung. Sebagai contoh, perubahan larva menjadi kupu-kupu yang berlangsung sehari-hari bisa ditampilkan hanya dalam hitungan menit melalui teknik *time-*

lapse. Demikian pula, gerakan cepat dalam olahraga atau reaksi kimia dapat diputar ulang secara lambat agar detailnya lebih mudah dipelajari.

Karakteristik berikutnya adalah distributif, yakni kemampuan media untuk menyebarluaskan informasi ke berbagai tempat dalam waktu yang sama. Hal ini membuat pengalaman belajar tidak terbatas pada satu ruang kelas saja, melainkan dapat diakses oleh banyak siswa secara bersamaan meski berada di lokasi berbeda.

Dari ketiga ciri tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kekuatan untuk merekam dan menayangkan ulang peristiwa, memanipulasi penyajian agar lebih mudah dipahami, serta mendistribusikan informasi secara luas. Dengan demikian, media menjadi alat bantu yang sangat efektif untuk meningkatkan efisiensi sekaligus kualitas proses pembelajaran, terutama ketika guru menghadapi materi yang sulit diwujudkan secara langsung di dalam kelas.

Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Media memiliki keterkaitan yang erat dengan komponen lain dalam sistem pembelajaran, seperti metode dan strategi, yang bersama-sama membantu mengatasi berbagai kendala selama kegiatan belajar berlangsung. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana instruksional, khususnya sebagai media penyampaian informasi yang dapat melibatkan siswa secara intelektual atau melalui tindakan langsung, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien. Di samping itu, media juga berperan dalam menumbuhkan motivasi, meningkatkan minat belajar, mendorong keterlibatan siswa, serta menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik.

Dalam konteks proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara peserta didik serta lingkungan belajarnya, fungsi media pembelajaran bisa ditinjau dari manfaat yang diberikan serta hambatan komunikasi yang mungkin muncul selama kegiatan belajar. Seperti yang dijelaskan oleh P. Ely dalam Septy Nurfadillah (2021), media dalam pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:

Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Secara umum, terdapat tiga fungsi utama media, yaitu fiksatif, manipulatif, dan distributif.

Fungsi fiksatif menunjukkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, serta menayangkan kembali suatu peristiwa atau objek. Melalui foto, video, atau film, berbagai kejadian maupun materi pembelajaran dapat didokumentasikan dan diputar ulang sesuai

kebutuhan. Dengan demikian, siswa dapat mengamati kembali peristiwa yang sudah berlalu tanpa harus menyaksikannya secara langsung.

Selanjutnya, fungsi manipulatif memperlihatkan bahwa media memungkinkan penyajian ulang materi dengan berbagai penyesuaian. Misalnya, objek dapat diperbesar atau diperkecil, tayangan dapat dipercepat atau diperlambat, warna dapat diatur, bahkan suatu peristiwa dapat ditampilkan secara berulang. Fleksibilitas ini membuat media mampu menyesuaikan materi agar lebih mudah dipahami sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Adapun fungsi distributif menegaskan bahwa media mampu menyebarkan informasi kepada banyak peserta didik secara bersamaan. Melalui sarana seperti televisi, radio, atau surat kabar, informasi dapat menjangkau audiens yang lebih luas dalam waktu singkat. Hal ini memungkinkan proses belajar tidak terbatas pada ruang dan waktu tertentu, melainkan dapat diakses oleh banyak orang secara simultan.

Dari ketiga fungsi tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memegang peranan krusial dalam strategi pengajaran. Media tidak hanya berfungsi sebagai saluran transmisi informasi, tetapi juga berperan dalam menarik perhatian siswa, menginspirasi mereka untuk belajar, serta mendorong keterlibatan baik secara fisik maupun intelektual. Dengan fungsi fiksatif, manipulatif, dan distributif, media menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kualitas sekaligus efisiensi pembelajaran di kelas maupun di luar kelas.

Manfaat Media Pembelajaran

Merujuk Hamalik dalam Septya Nurfadillah (2021), penggunaan media dalam proses pembelajaran bisa merangsang minat dan keinginan baru pada peserta didik, meningkatkan semangat dan motivasi belajar, serta memberikan pengaruh positif secara psikologis.

Biasanya, tujuan penggunaan media pembelajaran ialah agar memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pembelajaran. Lebih lanjut, Kemp dan Dayton dalam Septy Nurfadhillah (2021) menguraikan beberapa manfaat spesifik dari penggunaan media pembelajaran, yaitu:

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam menunjang proses belajar mengajar. Pertama, media memungkinkan materi ajar disampaikan secara konsisten, sehingga semua peserta didik memperoleh informasi yang sama tanpa ada perbedaan penyajian dari waktu ke waktu. Selain itu, penggunaan media juga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami dan menyenangkan, karena materi dapat divisualisasikan atau diperdengarkan dengan cara yang lebih menarik.

Lebih jauh lagi, media turut meningkatkan keterlibatan aktif antara guru dan siswa. Interaksi yang tercipta melalui penggunaan media menjadikan proses belajar lebih hidup dan

mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Tidak hanya itu, media juga membantu menghemat waktu serta tenaga dalam pelaksanaan pembelajaran, karena guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efisien tanpa harus mengulang-ulang penjelasan yang sama.

Manfaat lain yang tidak kalah penting adalah dorongan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dengan penyajian materi yang lebih jelas, menarik, dan interaktif, siswa lebih mudah memahami isi pelajaran sehingga pencapaian akademiknya dapat meningkat. Selain itu, media juga memberikan fleksibilitas dengan memungkinkan proses belajar dilakukan kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas pada ruang kelas semata.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan krusial dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media bukan hanya mendorong motivasi serta minat belajar siswa dan memberikan efek positif secara psikologis, tetapi juga memastikan konsistensi penyampaian materi, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sekaligus menciptakan efisiensi waktu, tenaga, dan fleksibilitas dalam penerapannya.

Dapur (Roda Putar)

Menurut Nisa Fahmi Huda (2020), siswa yang mengalami kesulitan belajar dapat memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu guna meningkatkan kemampuan siswa, terutama dalam menjawab soal perkalian. Salah satu jenis media ini dikenal sebagai “Roda Berputar”, yang penggunaannya dilakukan dengan cara diputar seperti roda pada umumnya.

Mar’atus Solichah (2021) menjelaskan bahwa media Dapur (Roda Putar) adalah sebuah alat berbentuk lingkaran yang bisa berputar serta digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyampaikan materi pelajaran dan informasi dengan cara yang menarik, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan dan semangat siswa dalam belajar serta memudahkan pemahaman terhadap materi yang diberikan guru.

Roda putar ini merupakan adaptasi dari permainan seperti roulette dan wheel of fortune, karena memiliki bentuk dan cara kerja yang serupa. Saat roda diputar dan berhenti di salah satu bagian tertentu, siswa diminta untuk menjawab soal atau melaksanakan perintah yang telah tersedia di bagian tersebut. Bila ada siswa yang belum bisa menjawab, akan disediakan kesempatan kedua atau “ronde kedua”. Dikarenakan hanya membutuhkan persepsi visual, bentuk media ini pada awalnya diklasifikasikan sebagai media visual. Oleh karenanya, John Dabell (2009) mengatakan bahwasanya siswa bisa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk menyelesaikan latihan roda putar, yang mendorong penggunaan bakat visual untuk menjawab masalah.

Menurut David Rindu Kurniawan (2021), penggunaan media ini dimulai dengan penjelasan materi oleh guru, kemudian siswa diminta memutar roda. Ketika roda berhenti, siswa harus menjawab pertanyaan sesuai materi yang telah disampaikan. Media roda putar dibuat dari bahan seperti triplek atau papan plastik, berbentuk lingkaran, dilengkapi jarum penunjuk dan beberapa petak berwarna yang masing-masing berisi satu perintah atau soal. Biasanya terdiri dari 9 petak, dan setiap petak disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang dibahas. Warna-warna berbeda pada tiap bagian bertujuan untuk menarik perhatian siswa.

Dalam konteks penelitian ini, media roda putar ialah alat bantu berbentuk lingkaran yang dibagi ke dalam beberapa segmen, masing-masing berisi soal-soal yang relevan dengan materi pelajaran.

Tujuan Media Pembelajaran Dapur (Roda Putar)

Penggunaan media roda putar bertujuan untuk mendorong siswa agar berpikir secara aktif, meningkatkan rasa percaya diri melalui kemampuan berbicara dan penyampaian ide, melatih daya ingat, serta membiasakan siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain, sekaligus menumbuhkan rasa tanggung jawab dan kemampuan bekerja sama.

Media roda putar diterapkan dalam pembelajaran untuk menyederhanakan materi pelajaran sehingga lebih mudah dipahami, sekaligus menawarkan sesuatu yang baru kepada siswa untuk dipelajari. Pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam memahami materi pendidikan ialah tujuan lain dari media ini, serta melatih keterampilan motorik mereka saat memutar roda, yang pada akhirnya membantu menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri Simbolon (2019).

Secara keseluruhan, tujuan dari penggunaan media roda putar menurut penulis adalah untuk menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam proses berpikir, membangun kepercayaan diri dalam menyampaikan pendapat secara lisan, memperkuat ingatan, serta mengajak siswa mendengarkan pandangan orang lain dan belajar bekerja sama. Media ini dirancang tidak hanya untuk menyederhanakan materi, tetapi juga untuk memperkaya pengalaman belajar dan mengembangkan keseimbangan kognitif siswa.

Langkah Langkah Penggunaan Media Dapur

David Rindu Kurniawan dalam Tina Astutsi (2021) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media roda putar sebagai berikut:

Media pembelajaran ini berbentuk permainan dengan lima bagian berwarna berbeda, masing-masing berisi soal. Siswa dibagi menjadi lima kelompok, lalu tiap kelompok memilih perwakilan untuk memutar roda. Ketika roda berhenti, kelompok tersebut mengambil soal dan

menjawabnya. Guru memandu diskusi untuk menilai jawaban; jika benar kartu dianggap selesai, jika salah tetap tersedia. Pada akhir permainan, kelompok dengan jawaban benar terbanyak memperoleh poin bonus. Permainan ini mendorong kerja sama, diskusi, dan partisipasi aktif siswa secara menyenangkan.

Pemahaman Konsep Matematika

Istilah pemahaman berasal dari kata paham, yang menurut KBBI (2003) diartikan sebagai pengetahuan yang mencakup berbagai sudut pandang serta kemampuan untuk memahami dan memahamkan. Dalam pendidikan, pemahaman dipandang sebagai hasil dari proses belajar, yaitu kemampuan siswa menyerap dan menguasai makna materi yang disampaikan guru. Winkel dan Mukhtar dalam Sudaryono (2014) menegaskan bahwa pemahaman ditunjukkan melalui kemampuan meringkas atau mengubah informasi ke dalam bentuk lain, sementara Anas Sudijono (2009) menyebutnya sebagai kemampuan memahami sesuatu setelah mengingat dan memprosesnya. Sejalan dengan itu, Sanjaya menekankan bahwa pemahaman bukan sekadar menghafal, melainkan kemampuan menjelaskan dengan kata-kata sendiri.

Hilgard dalam Faturrahman (2018) mengidentifikasi enam ciri pembelajaran bermakna, di antaranya dipengaruhi kapasitas dasar, pengalaman, pengaturan situasi, serta dapat diulang dan diterapkan dalam konteks lain. Bloom bahkan menempatkan pemahaman sebagai tingkat kedua dalam ranah kognitif, yaitu kemampuan menyampaikan ide secara komunikatif. Pemahaman konseptual, menurut Shinta Dwi Handayani (2016), tampak melalui kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi suatu ide.

Dengan demikian, pemahaman bukan sekadar mengetahui, tetapi juga kemampuan menjelaskan, menghubungkan konsep dengan situasi nyata, serta menerapkannya dalam berbagai konteks. Karena itu, pendidikan seharusnya menekankan pengembangan pemahaman yang mendalam, bukan sekadar penyampaian informasi yang cepat, Ida Fiteriani (2017)

Pemahaman konsep matematika sangat penting agar siswa dapat belajar secara bermakna. Susanto (2016) dalam Nadya Rahmawati (2022) menjelaskan bahwa siswa tidak hanya dituntut memahami konsep secara dasar, tetapi juga mampu mencapai pemahaman relasional, yaitu memahami hubungan antar konsep. Hal ini sejalan dengan Ausubel (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran bermakna terjadi bila informasi baru dapat dihubungkan dengan struktur kognitif yang sudah dimiliki siswa. Skemp dalam Rahmawati (2022) menambahkan bahwa pemahaman konsep matematika berarti menghubungkan simbol, notasi, dan ide melalui penalaran logis.

Salah satu konsep dasar dalam matematika adalah operasi hitung, termasuk perkalian. Perkalian dipahami sebagai bentuk penjumlahan berulang Dahlan (2021), dan menjadi fondasi penting bagi pemahaman materi matematika yang lebih kompleks Oktafia (2024). Namun, penelitian Indriani, Salsabila, dan Firdaus (2022) menunjukkan bahwa banyak siswa hanya menghafal cara menyelesaikan soal tanpa memahami konsep mendalam. Bahkan, menurut Elsani, Maula, dan Uswatun (2021), sifat perkalian yang abstrak sering membuat siswa kesulitan, apalagi jika pengajaran masih bersifat konvensional.

Kesulitan ini diperkuat oleh pandangan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, sehingga siswa cepat jenuh Attalina (2020). Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan indikator pemahaman. Polya dalam Rahmawati (2022) menguraikan empat keterampilan, mulai dari mekanis hingga intuitif, sedangkan Bloom menegaskan tiga indikator utama, yaitu penerjemahan, penafsiran, dan ekstrapolasi. Dengan demikian, pemahaman konsep perkalian tidak sekadar menghafal rumus, tetapi mencakup kemampuan menghubungkan, menafsirkan, dan menerapkan ide dalam berbagai situasi nyata.

3. METODE PENELITIAN

Menurut Drew (2017), penelitian kuantitatif ialah jenis penelitian yang melibatkan pengumpulan data berupa angka, serta perencanaan studi secara terperinci, sering kali termasuk manipulasi terhadap kondisi atau lingkungan guna mengetahui hasil yang akan dicapai. Dalam studi ini, pendekatan yang dipakai ialah pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik.

Sementara itu, Cresswell (2016) menegaskan bahwasanya mempelajari korelasi antar variabel ialah kunci untuk menguji hipotesis dalam penelitian kuantitatif. Merupakan praktik umum untuk mengukur variabel-variabel ini dengan perangkat khusus untuk mengumpulkan data numerik yang kemudian dapat dianalisis melalui proses statistik.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini memakai metode quasi eksperimen, yaitu jenis eksperimen yang tidak melibatkan pengacakan (random assignment) terhadap subjek penelitian, melainkan menggunakan kelompok yang telah ada sebelumnya. Penelitian ini mengadopsi desain non-equivalent control group design, yaitu desain yang melibatkan dua kelompok: kelompok eksperimen serta kelompok kontrol.

Merujuk Sugiyono (2017), kelompok eksperimen merupakan kelompok peserta didik yang mendapatkan perlakuan atau pembelajaran khusus (X), sementara kelompok kontrol ialah kelompok yang tidak menerima perlakuan khusus (Y). Dengan kata lain, kelompok eksperimen

memperoleh intervensi atau perlakuan, sementara kelompok kontrol berfungsi sebagai pembanding tanpa adanya perlakuan khusus.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah angket atau kuesioner memiliki keabsahan yang layak. Sebuah kuesioner dinyatakan valid jika setiap pertanyaan di dalamnya mampu merepresentasikan atau mengungkapkan informasi yang memang ingin diukur. Umumnya, pengujian validitas ini dilakukan menggunakan metode korelasi product moment atau teknik Pearson bivariate.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas.

No Soal	Rtabel 5%	Rhitung	Keterangan
1	0,3610	0,663	Valid
2.	0,3610	0,796	Valid
3.	0,3610	0,701	Valid
4.	0,3610	0,746	Valid
5.	0,3610	0,579	Valid
6.	0,3610	0,652	Valid
7.	0,3610	0,722	Valid
8.	0,3610	0,778	Valid
9.	0,3610	0,845	Valid
10.	0,3610	0,778	Valid

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses yang dilakukan untuk mengukur sejauh mana sebuah kuesioner dapat diandalkan sebagai alat ukur dalam suatu variabel atau konstruk. Sebuah angket atau kuesioner dianggap reliabel apabila jawaban responden menunjukkan konsistensi atau kestabilan dari waktu ke waktu. Suatu variabel dikatakan memiliki data yang reliabel jika nilai Cronbach's Alpha yang diperoleh lebih besar dari 0,5

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.896	10

Berdasarkan hasil dalam tabel sebelumnya, jika pengujian dilakukan berdasarkan keseluruhan variabel dan bukan per item pertanyaan, maka nilai Cronbach's Alpha yang melebihi 0,5 menandakan bahwa instrumen tersebut tergolong reliabel

Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah pada model regresi, distribusi residual memiliki pola sebaran yang normal. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk menguji normalitas residual adalah Kolmogorov-Smirnov (KS).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas.

Kategori		Deskripsi	Nilai Unstandardized Residual
N		Jumlah Sampel	30
Normal Parameters ^a		Mean (Rata-rata)	.0000000
		Std. Deviation (Standar Deviasi)	.79677300
Most Extreme Differences		Absolute (Mutlak)	.181
		Positive (Positif)	.121
		Negative (Negatif)	-.181
Test Statistic		Statistik Uji	.181
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		Asymptotic Significance (Sig. Asimtotik, 2-sisi)	.013
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d		Significance (Signifikansi, 2-sisi)	.013
		99% Confidence Interval (Interval Kepercayaan)	
		Lower Bound (Batas Bawah)	.010
		Upper Bound (Batas Atas)	.015

Berdasarkan hasil pada Tabel 3, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi residual dari setiap model penelitian menunjukkan angka 0,013. Hal ini mengindikasikan bahwa nilai Asymp. Sig sebesar 0,013 lebih kecil dari batas signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tidak terdistribusi secara normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah salah satu bentuk pengujian asumsi yang bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dianalisis berasal dari populasi dengan tingkat keberagaman (varians) yang serupa. Setelah dilakukan pengolahan data menggunakan Levene Test melalui software SPSS versi 30.0, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas.

Variabel	Metode Uji (Test Basis)	Levene Statistic	df1	df2	Sig. (Signifikansi)
Roda Putar	Based on Mean	1.133	3	26	.354
	Based on Median	.790	3	26	.510
	Based on Median and with adjusted df	.790	3	23.060	.512
	Based on trimmed mean	1.151	3	26	.347

Berdasarkan tabel Test of Variance, nilai signifikansi (Sig) yang diperoleh adalah 0,347. Karena nilai ini lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki sifat homogen atau berasal dari populasi dengan varians yang sama.

Uji Signifikansi T (Uji T)

Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel independen secara individu dalam menjelaskan variasi yang terjadi pada variabel dependen.

Tabel 5. Hasil Uji Signifikansi T (Uji T).

Model	Variabel	Unstandardized Coefficients (Koefisien Tidak Terstandarisasi)	Standardized Coefficients (Koefisien Terstandarisasi)	t	Sig. (Signifikansi)
		B	Std. Error (Kesalahan Standar)	Beta	
1	(Constant) / Konstanta	7.805	.281		27.757
	Roda Putar	.143	.035	.607	4.043

Interpretasi dari hasil uji t yang ditampilkan pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai t hitung untuk variabel media roda putar adalah sebesar 27.757 dengan tingkat signifikansi 0,001. Karena nilai signifikansi 0,001 lebih kecil dari 0,05, hal ini menunjukkan bahwa secara individu, variabel media roda putar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep perkalian.

Interpretasi Hasil Penelitian

Interpretasi data secara statistik dalam penelitian ini dilakukan untuk memberikan penjelasan mendalam yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti. Kegiatan penelitian dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Tugu Utara 03 Jakarta Utara, melibatkan siswa kelas II A dan II B. Kelas II A, yang terdiri dari 30 siswa, berperan sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan khusus, sementara kelas II B menjadi kelas

eksperimen yang menerima perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Roda Putar (DaPur).

Hasil dari uji-t independent menunjukkan nilai signifikansi (2- tailed) sebesar 0,001, yang lebih kecil dari 0,005. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep perkalian matematika antara kedua kelas tersebut akibat penggunaan media pembelajaran Roda Putar. Penelitian ini dilaksanakan selama enam pertemuan, dengan tiga pertemuan untuk pre-test dan tiga pertemuan untuk post-test.

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap soal pre-test dan post-test. Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana instrumen mampu mengukur dan memperoleh data yang sesuai dari peserta didik. Sementara itu, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi hasil tes saat digunakan dalam waktu yang berbeda.

Tahap kedua dalam penelitian ini merupakan proses pemenuhan syarat analisis data, yang mencakup uji normalitas. Pada tahap ini, hasil pengujian terhadap kuesioner yang telah disusun menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal. Hal ini sesuai dengan ketentuan pengambilan keputusan, yaitu apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data dianggap memiliki distribusi normal. Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,100 dan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,013, yang keduanya melebihi angka 0,05. Dengan demikian, data memenuhi asumsi kenormalan.

Selanjutnya, keputusan terhadap hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai T hitung dan T tabel. Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ dan nilai $\alpha \geq 0,005$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang menandakan tidak terdapat pengaruh. Sebaliknya, jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ dan nilai $\alpha < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan. Berdasarkan perhitungan, pada kelas IV diperoleh hasil T hitung sebesar 27,757 yang lebih besar dari nilai T tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh parsial antara variabel X dan variabel Y.

Dalam proses pembelajaran di kelas eksperimen, penggunaan media roda putar (DaPur) membantu siswa dalam memahami materi perkalian dengan cara yang lebih mudah dan menyenangkan. Media ini menghilangkan kesulitan yang sebelumnya dialami siswa dalam memahami konsep tersebut, serta mendorong mereka untuk menjawab soal dengan lebih baik. Media roda putar sendiri merupakan alat berbentuk lingkaran yang terbagi menjadi beberapa bagian, yang masing-masing berisi gambar atau pertanyaan tertentu Tia, (2023).

Pemahaman konsep adalah kemampuan seseorang dalam mengerti serta memahami makna dari suatu konsep. Seseorang dikatakan telah memahami suatu konsep apabila ia mampu

menangkap arti atau esensinya. Pemahaman ini bisa terlihat dalam bentuk penerjemahan, penafsiran, dan juga ekstrapolasi Shinta Dwi Handayani, (2016).

Menurut Susanto (2016), pemahaman konsep matematika sangat penting agar siswa dapat belajar secara bermakna. Guru pun diharapkan tidak hanya menanamkan pemahaman secara instrumental, tetapi juga mencapai pemahaman relasional. Penelitian serupa oleh Tina Astuti yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di SDN 003 Tembilahan Hulu, menunjukkan hasil yang positif. Setelah penggunaan media roda putar, siswa tampak lebih aktif, bersemangat, dan menunjukkan motivasi belajar yang tinggi, bahkan bersaing untuk menjawab pertanyaan dari kartu soal yang disediakan.

Dari analisis statistik dan data yang diperoleh, penelitian ini berhasil menunjukkan adanya pengaruh media pembelajaran terhadap pemahaman konsep perkalian, antara siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji independent sample t-test, dengan nilai T hitung sebesar 4,043 yang lebih besar dari T tabel sebesar 0,143, dan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,007$. Berdasarkan standar keputusan, H_0 ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan dalam pemahaman konsep perkalian antara kedua kelompok tersebut.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil rumusan permasalahan dan hipotesis yang telah dibahas, serta analisis data dalam pengujian hipotesis, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif antara penggunaan media pembelajaran Roda Putar (Dapur) terhadap pemahaman konsep perkalian. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS 30.00, yang menunjukkan bahwa nilai Asym.sig pada uji normalitas mencapai 0,013, yang lebih besar dari 0,05, sehingga data dapat dikatakan terdistribusi secara normal. Selain itu, nilai t hitung untuk variabel media pembelajaran Roda Putar (Dapur) adalah 27,757, dengan hasil signifikansi 0,001. Analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa nilai signifikansi $0,001 < 0,05$, yang berarti bahwa variabel media pembelajaran Roda Putar memberikan pengaruh signifikan terhadap pemahaman konsep perkalian siswa di kelas II SD Negeri Tugu Utara 03 Jakarta Utara.

Berdasarkan topik penelitian, hipotesis, hasil, serta pembahasan yang telah dipaparkan, penulis memberikan beberapa saran. Pertama, bagi siswa sebagai generasi penerus bangsa, diharapkan dapat lebih aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Disiplin dan keaktifan siswa

selama proses belajar sangat penting agar materi yang dipelajari memberikan manfaat, baik bagi dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar.

Kedua, bagi guru, diharapkan lebih teliti dalam mengambil langkah pembelajaran serta aktif memberikan peran dalam kelas. Guru juga perlu berani melakukan inovasi, misalnya dengan memanfaatkan media roda putar, guna membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian.

Ketiga, bagi sekolah, disarankan untuk terus mengintegrasikan penggunaan media roda putar sebagai alternatif metode pembelajaran. Upaya ini diyakini dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran, khususnya dalam memahami konsep perkalian.

Terakhir, bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan penelitian terkait media roda putar (Dapur) tidak hanya terbatas pada pembelajaran matematika, tetapi juga pada bidang pelajaran lain. Penelitian lanjutan tersebut diharapkan mampu memperluas wawasan ilmiah sekaligus memberikan kontribusi yang lebih besar terhadap perkembangan dunia pendidikan.

DAFTAR REFERENSI

- Agus, L., dkk. (n.d.). *Meningkatkan pemahaman konsep perkalian matematika pada siswa kelas III sekolah dasar dengan menggunakan LKPD berbantuan media kantong perkalian matematika*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Debell, J. (2009). *Aktivitas permainan dan ide praktis belajar matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Desvi, D. (2021). *Pemahaman konsep matematika dengan metode discovery*. Bogor: Guepedia.
- Dhea, N. (2018). *Upaya meningkatkan pemahaman konsep dasar perkalian dengan menggunakan alat peraga keranjang happy (KEPPY) pada siswa kelas II SD Pesona Palad Klapanunggal Bogor* (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).
- Dyah, B., & Bandur. (2018). *Validitas dan reliabilitas penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Firmanto, M. F., & Darmawan, P. (2022). Pemahaman matematis siswa SMP dalam memecahkan masalah berdasarkan tingkat pemahaman menurut Polya. *Prosiding Konferensi Nasional Matematika dan IPA Universitas PGRI Banyuwangi*, 2(1), 101–108.
- Gamalielya, L. S. (n.d.). *Efektivitas permainan roda putar terhadap pengetahuan dan sikap siswa mengenai Covid-19 di Sekolah Dasar Cahaya Pengharapan Abadi Deli Serdang*. Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Sumatra Utara.
- Hamdan, H. (2021). *Media pembelajaran MI/SD*. Semarang: CV Graha Edu.

- Hamzah, dkk. (n.d.). Pengembangan media pembelajaran roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Hasil Kajian Inovasi dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2).
- Herdian. (2010). *Kemampuan pemahaman matematika*. Bandung: Alfabet.
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Banjarmasin: PT Antasari Press.
- Kurniawan, D. R. (2021). *Desain dan pengembangan media pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal untuk SD*. Kediri: CV Srikandi Kreatif Nusantara.
- Mar'atus, S., dkk. (n.d.). *Pemanfaatan media roda putar dalam pembelajaran di sekolah dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya.
- Nuril, dkk. (n.d.). Pengembangan media roda putar pada mata pelajaran IPS berbasis HOTS keberagaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*.
- Paul, G. (2008). *Trik dan taktik mengajar: Strategi meningkatkan pencapaian pengajaran di kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Rudi, G. (2014). *Pengembangan kompetensi guru IPS*. Bandung: Alfabet.
- Sapriyah. (n.d.). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang.
- Sari, D. K. (2022). *Pengaruh media pembelajaran stick pouch terhadap pemahaman konsep perkalian dan pembagian pada pembelajaran matematika kelas II* (Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar).
- Sugiyono. (2011). *Randomized post test only control group desain 206*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet.
- Tina, A. (2022). *Pengaruh penggunaan roda putar terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar Negeri 003 Tembilahan Hulu* (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).
- Yuniawatika, dkk. (n.d.). *Efektivitas penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar*. Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Yunita, O. (2021). *Analisis kemampuan pemahaman konsep matematis pada siswa kelas VB MI Ma'arif NU 5 Sekampung* (Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).