

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN RODA KEBERUNTUNGAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA

Fadhli Dzil Ikrom, M.Pd.

Universitas Primagraha

fadhlidzilikrom@gmail.com

Rahmayanti

STKIP Banten

rahmayantiyanti1@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui Pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa dan Mengetahui hasil motivasi belajar siswa menggunakan media pembelajaran roda keberuntungan. Berdasarkan hasil analisis temuan dalam penelitian yang sudah dilakukan peneliti, Penelitian Metode Studi Literatur dan Pembahasan pada bab sebelumnya, yang berjudul “Pengaruh Media Roda Keberuntungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” Dapat diambil kesimpulan bahwa Terdapat pengaruh media pembelajaran Roda Keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran apapun. Media pembelajaran roda keberuntungan terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar. dan pelaksanaan media roda keberuntungan dari sumber di atas ada sedikit perbedaan nama lain Variabel X (roda keberuntungan) tetapi isi atau pelaksanaannya sama Untuk hasil motivasi yang sudah peneliti analisis menyatakan nilai rata-rata motivasi belajar terdapat adanya peningkatan dan terdapat pengaruh. adanya peningkatan Motivasi dan hasil belajar siswa baik dalam keinginan, keterkaitan dan keterlibatan melalui Media pembelajaran Roda keberuntungan. Hal ini dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan skor yang cukup signifikan dari masing-masing penelitian tersebut.

Kata kunci: Media pembelajaran roda keberuntungan, motivasi dan belajar

ABSTRACT

This study aims to determine the implementation of the wheel of fortune learning media on student learning motivation and to know the results of student learning motivation using the wheel of fortune learning media. Based on the results of the analysis of findings in research that has been conducted by researchers, Research Methods of Literature Study and Discussion in the previous chapter, entitled "The Influence of Fortune Wheel Media on Students' Learning Motivation." It can be concluded that there is an influence of the Wheel of Fortune learning media on student learning motivation in any subject. The wheel of luck learning media has an influence on learning motivation. and the implementation of the wheel of fortune media from the source above there is a slight difference in other names of Variable X (wheel of luck) but the content or implementation is the same. There is an increase in motivation and student learning outcomes both in desire, connection and involvement through the Wheel of Fortune learning media. This can be proven by the significant increase in the score from each of these studies.

Keywords: *Wheel of fortune learning media, motivation and learning*

PENDAHULUAN

Manusia tanpa pendidikan, bagaikan rumah tanpa tiang. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat karena merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas kehidupan dan mengangkat harkat serta martabat suatu bangsa. Dalam menyelenggarakan sebuah sistem pendidikan yang berkualitas, maka dibutuhkan sebuah kurikulum pendidikan yang dijadikan pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Indonesia telah mengembangkan sebuah kurikulum baru, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 dirancang untuk memperkuat kompetensi siswa dari sisi

pengetahuan, keterampilan dan sikap secara utuh. Proses pencapaiannya melalui pembelajaran sejumlah mata pelajaran yang dirangkai sebagai suatu kesatuan yang saling mendukung pencapaian kompetensi tersebut. Pada pembelajaran kurikulum 2013 berbagai mata pelajaran saling terintegrasi atau terpadu misalnya Bahasa Indonesia, Matematika, IPA dan IPS. Berbagai mata pelajaran tersebut saling berkaitan atau menyambung satu sama lain sehingga dinamakan pembelajaran tematik

Dalam Pendidikan anak usia sekolah dasar (6-12) tahun merupakan pendidikan yang sangat penting diberikan kepadanya. Anak pada fase ini yang

merupakan kelanjutan usia bawah lima tahun (balita), ia telah mengalami perkembangan yang cukup besar seperti ia telah mulai berpikir kritis, sikap dan perbuatannya telah banyak mengalami perubahan dari usia balita. Untuk membimbing perkembangan multi potensi pada anak usia sekolah dasar ini perlu dibimbing dan dipimpin secara baik dan proporsional. Pendidikan dasar menurut undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 17 ayat 1 dan 2 merupakan jenjang pendidikan yang dilandasi jenjang menengah; pendidikan dasar berbentuk sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) atau bentuk lain yang sederajat serta sekolah menengah pertama (SMP) dan madrasah tsanawiyah (MTs), atau bentuk lain yang sederajat. Adapun menurut Mirasa dalam Susanto tujuan pendidikan sekolah dasar dimaksudkan sebagai proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar setiap siswa, di mana setiap siswa belajar secara aktif karena adanya dorongan dalam diri dan adanya suasana yang memberikan kemudahan (kondusif) bagi perkembangan dirinya secara optimal. Maka dari itu, dengan adanya penelitian permainan Roda putar atau Roda Keberuntungan di kelas IV SD Negeri Saraga ini, diharapkan memberikan kesempatan siswa dalam bereksplorasi, menemukan mengekspresikan perasaan

berkreasi dan belajar secara menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran di atas, peneliti dapat menentukan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Terhadap Motivasi Belajar Siswa”.

METODELOGI PENELITIAN

Metode Penelitian merupakan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹ Jenis penelitian ini merupakan jenis metode penelitian studi literatur dengan pendekatan penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah suatu mekanisme kerja penelitian yang mengandalkan uraian deskriptif kata, atau kalimat, yang disusun secara cermat dan sistematis mulai dari menghimpun data hingga menafsirkan dan melaporkan hasil penelitian.² Menurut Bungin dalam Ibrahim penelitian kualitatif adalah proses kerja penelitian yang sarannya terbatas, namun kedalaman datanya tak terbatas. Semakin dalam dan berkualitas data yang diperoleh atau dikumpulkan maka semakin berkualitas hasil penelitian tersebut.³ Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme

atau enterpretif, digunakan untuk meneliti pada filsafat kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif bersifat untuk memahami makna, memahami keunikan, mengkonstruksi fenomena, dan menemukan hipotesis.⁴ Menurut Diantama penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang menekankan pada kajian interpretative data hasil penelitian dan tidak menggunakan kuantifikasi atau perhitungan statistik.⁵ Menurut Hamzah penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang-orang yang diamati dalam suatu konteks tertentu, sesuai paradigma, pendekatan dan tujuan penelitian yang ingin dicapai.⁶ Menurut Hamzah metode penelitian kepustakaan adalah penelitian yang selalu identik dengan kegiatan analisis teks atau wacana yang menyelidiki suatu peristiwa, baik berupa perbuatan atau tulisan yang diteliti untuk mendapatkan fakta yang

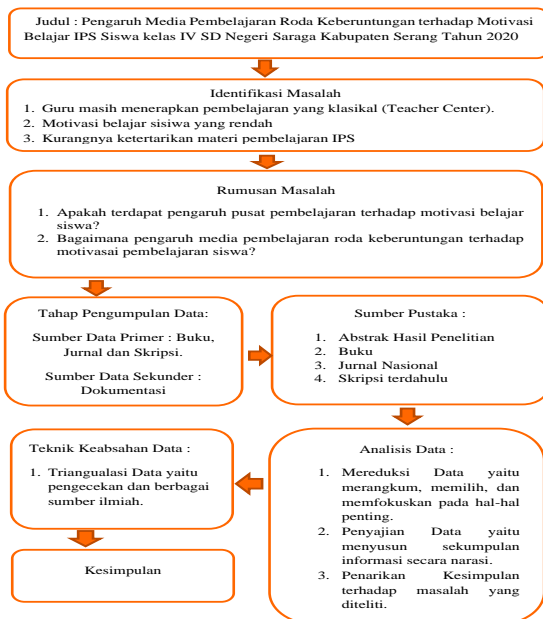
tepat (menemukan asal-usul, sebab, penyebab sebenarnya, dsb).⁷

Surani menyatakan bahwa Studi Literatur yaitu dimana penelitian ini berusaha menggambarkan fenomena-fenomena yang ada yang berlangsung saat ini atau saat yang lampau. Penelitian literatur juga menggunakan sumber-sumber tertulis, seperti artikel, jurnal, dan dokumen-dokumen yang relevan dengan kajian penelitian.⁸ Sedangkan Mestika Zed dalam Yahya menyebutkan bahwa penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan membaca karya-karya yang terkait dengan persoalan yang akan dikaji dan mencatat bagian penting yang ada hubungannya dengan topik bahasan.⁹ Menurut Sugiyono *study literature* (studi kepustakaan) merupakan ringkasan tertulis dari jurnal, artikel, buku-buku dan dokumen lain, yang berisi tentang uraian informasi masa lalu atau sekarang yang relevan dengan judul penelitian. Studi literatur yang baik merupakan ringkasan tertulis yang diambil dari artikel jurnal, buku-buku dan dokumen-dokumen lain yang berisi informasi masa lalu atau sekarang yang terkait dengan topic penelitian.¹⁰ Adapun menurut Ibrahim menjelaskan studi kepustakaan adalah upaya mencari dan

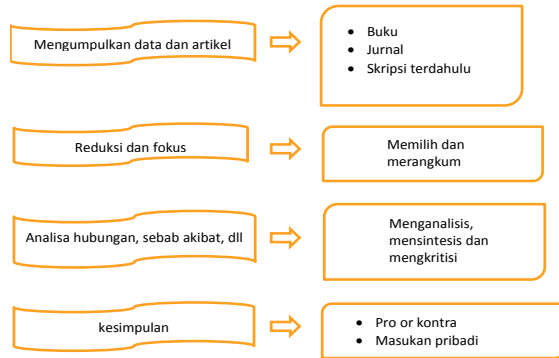
menghimpun bahan dari sumber buku, hasil penelitian dan sebagainya yang terkait dengan persoalan penelitian yang akan dilakukan,¹¹ Arikunto juga menjelaskan studi literatur adalah suatu kegiatan yang mendalami, menelaah, dan mengidentifikasi pengetahuan sumber ilmiah.

Penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan berbagai macam sumber dan literatur buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Dengan mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan penelitian, diharapkan peneliti dapat memperoleh data secara teoritis sebagai penunjang penelitian. Di bawah ini adalah Alur Penelitian Studi Literatur, dapat di paparkan sebagai berikut :

Tabel "Alur Penelitian Studi Literatur"



Adapun desain atau alur literatur adalah sebagai berikut:



Teknik Pengumpulan Data

Dalam Teknik pengumpulan data merupakan pengumpulan data-data yang bersifat deskriptif yaitu data berupa gejala-gejala hasil wawancara atau observasi yang dikategorikan ataupun dalam bentuk lainnya seperti foto, dokumen, artefak, dan catatan-catatan lapangan saat penelitian. Menurut Sugiono Teknik pengumpulan Data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai setting, berbagai sumber, dan berbagai cara.

Pada penulisan ini terdapat jenis data yang akan digunakan yaitu :

1. Sumber Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Menurut Suharsimi data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya. Adapun sumber data primer dalam penelitian ini

adalah berupa buku yang berkaitan dengan variabel x yaitu media pembelajaran roda keberuntungan (putar) dan variabel y yaitu motivasi belajar siswa. Sumber primer buku dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul: Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas karya Paul Ginnis, Teori motivasi & pengukurannya karya Hamzah B Uno, Pendidikan dan pengajaran strategi pembelajaran sekolah karya Chomaidi dan Salamah.

2. Sumber Data Sekunder

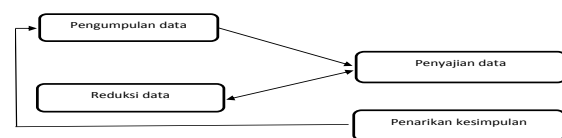
Definisi Sumber Sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Menurut Suharsimi data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen-dokumen grafis (table, catatan, notulen rapat, SMS, dan lain-lain), foto-foto, film, rekaman video. Sumber data sekunder bisa berupa jurnal dan skripsi terdahulu.

- Penarikan kesimpulan atau verifikasi

Langkah terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi kesimpulan data yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh kembali bukti-bukti yang valid dan konsisten di lapangan, maka kesimpulan yang

dikemukakan merupakan kesimpulan yang sah. Penjelasan yang dilakukan terhadap data yang dikumpulkan dengan mencari hal-hal yang penting. Agar memperoleh kesimpulan yang tepat maka kesimpulan tersebut kemudian diverifikasi selama penelitian berlangsung.

Berikut bagan teknik analisis data ialah:



HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Bagaimana Pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui hasil motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran roda keberuntungan. Adapun sumber yang dijadikan analisis dalam Bab ini adalah sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Menurut Suharsimi data primer adalah data dalam bentuk verbal atau kata-kata yang diucapkan secara lisan, gerak-gerik atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah jurnal nasional dan internasional, serta skripsi terdahulu sebagai berikut:

a. Penelitian Yang Dilakukan Hamzah (Jurnal), Kode (J1)

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Mataram 2019.
- b. Penelitian Yang Dilakukan Ummi Khairunnisa (Jurnal) kode (J2)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Wheels Question Pada Materi Sistem Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di Sma Negeri 12 Banjarmasin. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin.
- c. Penelitian Yang Dilakukan Firharianti Safitri (Jurnal) kode (J3)
Judul Penelitian : Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Rolled Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ipa Fisika Kelas VII SMPN 40. Program Studi Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- d. Penelitian Yang Dilakukan Kartika Dewi (Jurnal) kode (J4)
Judul Penelitian : Pengaruh Metode Global Berbantuan Media Roda Putar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas II SDN Beber Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram 2020.
- e. Penelitian Yang Dilakukan Alda Shafira (Jurnal) kode (J5)
Judul Penelitian : Pengaruh model pembelajaran Picture and picture berbantuan media permainan roda keberuntungan terhadap aktivitas dan hasil belajar pada konsep daur hidup hewan siswa kelas IV. Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang 2018.
- f. Penelitian Yang Dilakukan Dian Wulandari (Skripsi) kode (S1)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Roda Keberuntungan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Muaro Jambi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri 2019
- g. Penelitian Yang Dilakukan Wardah Khairunnisa (Skripsi) kode (S2)
Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas XI Sma Angkasa Adisutjipto, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 2017.
- h. Penelitian Yang Dilakukan Era Anjarwati (Skripsi) Kode (S3)
Judul Penelitian : Efektivitas model pembelajaran kooperatif Tipe Team

Game Tournament (TGT) Berbantu Roda Putar Terhadap kemampuan Berpikir kritis peserta didik SMP. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Radem Intan 2019.

i. Penelitian Yang Dilakukan Vivi Putri (Tesis) kode TI

Judul Penelitian : Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Berbantu media roda putar terhadap pemahaman konsep siswa. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau 2019.

2. Sumber Data Sekunder

Menurut Sugiyono Data Sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen. Sumber sekunder dalam penelitian ini adalah buku yang berjudul

a. Paul Ginnis, (2016). Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas Jakarta: PT Indeks.

b. James Bellance, (2019). 200+Strategi dan proyek pembelajaran aktif untuk melibatkan kecerdasan siswa edisi kedua Jakarta : indeks@indeks.

c. Hamzah B Uno, (2017). Teori motivasi & pengukurannya Jakarta: PT Bumi Aksara.

d. Kompri. (2015). Motivasi pembelajaran perspektif guru dan siswa. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Pada bab ini diberikan penjelasan mengenai tema Penelitian dari berbagai sumber.

1. Pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa.

Menurut Paul Ginnis, dalam buku yang berjudul Trik & Taktik Mengajar Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas dalam Pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan dalam proses pembelajaran harus mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1) Buat satu set kartu dengan *prompt* atau pertanyaan di satu sisi dan angka di belakangnya.

2) Buat media “Roda Keberuntungan” dari karton. Bagi roda menjadi sektor-sektor sejumlah kartu pertanyaan dan beri angka pada sector tersebut. Buat pemutar dari anak panah karton dan paku pines. Hasil akhirnya Nampak mirip roda “*Twister*”.

3) Siswa duduk dalam lingkaran besar. Kartu disebar menghadap ke bawah menutupi lantai dengan angka jelas terlihat.

- 4) Satu sukarelawan mulai, ambil roda dan putar. Angka ditunjukkan. Siswa tersebut berdiri, mengambil kartu sesuai dengan angka di roda dan menjawab *Prompt* atau pertanyaan yang ada.
- 5) Diskusi singkat berlangsung antara guru dan seluruh kelas. Jika mereka memutuskan bahwa siswa tersebut telah menjawab dengan lengkap dan akurat, kartu diletakkan kembali menghadap ke atas. Angka itu sekarang hangus. Jika jawaban tidak lengkap atau tidak benar kartunya dikembalikan menghadap kebawah untuk orang lain yang mencoba keberuntungannya.
- 6) Roda diberikan untuk orang selanjutnya. Begitu waktu berlalu lebih banyak kartu terbuka. Saat angka yang hangus muncul, pemain hanya perlu memberikan roda ke siswa berikutnya mereka bebas. Jadi, permainan semakin cepat.¹²

2. Hasil Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Dalam Proses Pembelajaran

Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan melalui kajian terhadap pustaka primer yang dihimpun oleh peneliti. Hasil penelitian yang didapatkan adalah terdapat dua skripsi dan tiga jurnal yang berkaitan dengan hasil minat belajar siswa. Hasil penelitian dari skripsi terdahulu yang digunakan sebagai bahan analisis data dihimpun sebagai berikut:

a. Hasil penelitian data J1

Penulis : Hamzah

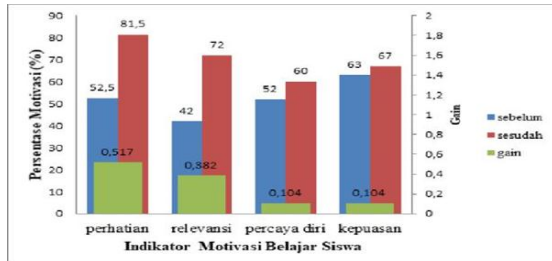
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Muhammadiyah Mataram 2019

Tujuan Penelitian : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) Fisika pada kelas VIII.C di MTs Al-Raisiyah Mataram, menggunakan media pembelajaran berbasis roda putar fisika untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Metode Penelitian : Research and Development (R&D)

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil perhitungan reliabilitas angket siswa motivasi belajar dan grafik peningkatan motivasi belajar yang di tulis oleh Hamzah dalam jurnal yaitu sebagai berikut:

Persentase hasil perhitungan motivasi siswa tiap indikator sebelum menggunakan dan setelah menggunakan media roda putar fisika bisa di lihat pada grafik berikut ini:



Berdasarkan Motivasi belajar berupa indikator kepercayaan diri 0,382 dengan kriteria sedang, motivasi belajar berupa indikator relevansi 0,102 dengan kriteria rendah, dan motivasi belajar berupa indikator kepuasan 0,061 dengan kriteria rendah Peningkatan motivasi belajar secara klasikal juga berada pada kriteria sedang dengan normalisasi gain sebesar 0,42. Dengan demikian, hasil penelitian terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII.C di MTs Al-Raisiyah Mataram, berada dalam kategori sedang.

b. Hasil penelitian data J2

Penulis :Ummi Khairunnisa

Judul : Pengembangan Media Wheels Question Pada Materi Sistem Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di Sma Negeri 12 Banjarmasin. Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Islam

Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin.

Tujuan Penelitian : Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Wheels Question pada materi koloid siswa kelas XI di SMA negeri 12 Banjarmasin. Berbasis Menggunakan media Wheels Question untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

Metode Penelitian : Research and Development (R&D)

Dari perhitungan uji t dependent instrument motivasi belajar siswa hasil angket siswa yang diperoleh berdasarkan dari sebelum menggunakan media wheels question dan setelah menggunakan media wheels question sebagai berikut :

Tabel 4.1 Rata-rata nilai sebelum dan setelah angket motivasi belajar

Nilai	sebelum menggunakan media	setelah menggunakan media
	wheels question	wheels question
Terendah	73	133
Tertinggi	91	162
Rata – rata	81,32	142,44
Selisih		61,12
Persentase		43%

siswa

Sesuai tabel diatas didapatkan hasil bahwa nilai rata – rata sebelum dan setelah menggunakan media wheels question hasil motivasi belajar siswa diketahui nilai rata–rata sebelum menggunakan media 81,32. Sedangkan pada setelah menggunakan media nilai rata – rata adalah 142,44. Perbedaan ini terjadi karena adanya penggunaan media wheels question yang

mempengaruhi motivasi belajar yang dicapai. Sehingga didapat persentasenya sebesar 43%.

c. Hasil penelitian data J3

Penulis : Firharianti Safitri

Judul : Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Rolled Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Ipa Fisika Kelas VII SMPN 40. Program Studi Pendidikan Matematika, Program Studi Pendidikan Fisika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.

Tujuan Penelitian : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan strategi pembelajaran aktif Rolled.

Metode Penelitian : Eksperimen

Tabel 4.2 Skor Motivasi Belajar Awal dan Akhir Siswa Kelas Kontrol Berdasarkan Indikator

No	Indikator	Motivasi Awal		Motivasi Akhir		N
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	Perhatian	2.58	Rendah	3.03	Sedang	0.
2	Percaya Diri	2.59	Rendah	3.17	Sedang	0.
3	Relevansi	2.49	Rendah	3.20	Sedang	0.
4	Kepuasan	2.73	Rendah	3.10	Sedang	0.
Nilai Rata-Rata		2.60	Rendah	3.13	Sedang	0.

Dari analisis deskriptif, motivasi akhir siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan peningkatan motivasi belajar berada pada kategori sedang dengan N-Gain sebesar 0.49

sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang yaitu sebesar 0.37. Hal ini sejalan dengan uji t menyatakan bahwa $t(44) = 7.409$ berarti $p < 0.05$, maka H_0 ditolak. Maksudnya terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif Rolled dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 40 Pekanbaru.

Masih banyak lagi penelitian yang menjelaskan media pembelajaran tersebut.

Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran roda keberuntungan sangat relevan untuk digunakan dalam proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran Roda keberuntungan melibatkan siswa dan guru untuk saling berinteraksi dengan menggunakan media pembelajaran roda keberuntungan sebagai sumber pembelajaran sehingga media roda keberuntungan tersebut tidak membosankan.

Hasil triangulasi data tentang pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan dapat dilihat sebagai berikut:

Triangulasi Pelaksanaan media roda keberuntungan Dalam Pembelajaran

Buku	Skripsi
<ul style="list-style-type: none"> Menurut Paul Ginis (2016) dalam pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan dalam proses pembelajaran harus mengikuti langkah-langkahnya, menurutnya langkah pertama adalah 1) membuat satu set kartu dengan <i>prompt</i> atau pertanyaan di satu sisi dan angka di belakangnya. James Balance (2019), langkah-langkah dalam nenerapan media roda putar langkah pertama yaitu: (1) Buat papan untuk meletakkan roda putar berisi berbagai strategi pemecahan masalah sebelum pelajaran dimulai. (2) Sediakan soal-soal matematika dari buku teks. Putar jarum penunjuk dan minta siswa mengikuti perintah-perintah yang tertera pada roda putar. (3) Tinjau ulang bagaimana siswa melakukan teknik-teknik putaran roda. (4) Putar kembali jarum penunjuk untuk memilih strategi lainnya yang dapat digunakan dalam mengerjakan soal-soal matematika yang sama. Ulangi lagi sampai beberapa strategi dapat dikerjakan. 	<ul style="list-style-type: none"> Kode S1 Dian Wulandari menjelaskan bahwa pelaksanaan media pembelajaran keberuntungan dalam proses pembelajaran adalah 1) Guru memberikan pe tentang media pembelajaran permainan roda keberuntungan. Kode S2 menjelaskan bahwa Wardah Khairunnisa bahwa dalam pelaksana roda keberuntungan agar mencapai keberhasilan harus mengikuti tal pelaksanaannya yaitu sebagai berikut: '1) Guru memberikan pengarah media pembelajaran permainan roda keberuntungan. Kode S3 dalam pelaksanaan media roda pembelajaran harus mengikuti langkah media pembelajaran agar mencapai keberhasilan pelaksana pembelajaran roda keberuntungan, tahap-tahap pelaksanaannya sebagai be Putar roda hingga roda diam dan petunjuk pada media roda putar menunjuk yang tertera pada media roda putar Kode T1 dalam pelaksanaan media pembelajaran roda keberuntungan mengikuti langkah-langkah yang baik, di antaranya: (1) Membagi siswa beberapa kelompok yang terdiri dari 5 orang (2) siswa menentukan 2 or sebagai perwakilan kelompok yang akan memutar roda putar. (3) Kemudian siswa yang menjadi perwakilan kedepan kelas untuk memutar roda puta secara bergantian dengan 4x kesempatan memutar. (4)Siswa yang perwakilan maupun yang menjadi anggota boleh menanggapi gambar dan r pertanyaan yang ada pada papan roda putar ketika arah jarum nya berh gambar tertentu.(5)Jika jawaban yang diberikan benar akan diberikan p tetapi bila salah menjawab poin tidak akan dikurangi.(6) Siswa yang menjad juga sembari mencatat tentang apa penjelasan kelompoknya. (7) Begitu s hingga tiap-tiap kelompok mendapatkan kesempatan. (8)Setelah sel memberikan reward kepada kelompok sesuai dengan poin yang didapat pad masing kelompok.

Berdasarkan hasil di atas, media pembelajaran roda keberuntungan dalam proses pembelajaran yaitu harus merumuskan secara jelas dan konkrit tujuan pembelajaran, tentukan tugas-tugas yang di lakukan sewaktu karyawisata dan sesuaidan cocok agar pembelajaran yang dilakukan menjadi efektif dan tercapai tujuan pembelajaran melalui tahap persiapan pelaksanaan dan tindak lanjut.

2. Hasil Motivasi Belajar Dengan Menerapkan Media Pembelajaran Roda Keberuntungan Dalam Proses Pembelajaran

Sesuai hasil penelitian dari dua skripsi dan tiga jurnal dari sumber yang digunakan, bahwa terjadi peningkatan

yang cukup signifikan terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran karyawisata. Hasil triangulasi data tentang hasil minat belajar dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran karyawisata dapat dilihat sebagai berikut:

Triangulasi Sumber Hasil Motivasi Belajar

Buku	Skripsi	Jurnal
<ul style="list-style-type: none"> Indikator Hasil Belajar menurut Hamzah B Uno indikator motivasi belajar yaitu Adanya dan keinginan untuk berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Adanya harapan dan cita-cita masa depan, Adanya penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, Adanya lingkungan 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil motivasi berdasarkan sumber 53 Berdasarkan hasil penelitian yang dihitung dengan uji-t dari kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh hasil sebesar thitung > ttabel (1,8698 > 1,6746). Kemudian keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantu media roda putar diketahui dengan uji <i>effect size</i> yaitu memperoleh nilai sebesar 0,2075. 	<ul style="list-style-type: none"> Hasil Motivasi berdasarkan sumber J1 Motivasi belajar berupa indikator kepercayaan diri 0,382 dengan kriteria sedang, motivasi belajar berupa indikator relevansi 0,102 dengan kriteria rendah, dan motivasi belajar berupa indikator kepuasan 0,061 dengan kriteria rendah Peningkatan motivasi belajar secara klasikal juga berada pada kriteria sedang dengan normalisasi gain sebesar 0,42. Dengan demikian, hasil penelitian terhadap motivasi belajar siswa mengalami peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII.C di MTs Al-Raisiyah Mataram. Hasil Motivasi Berdasarkan Sumber J2 hasil motivasi belajar siswa diketahui nilai rata-rata sebelum menggunakan media 81,32. Sedangkan pada setelah menggunakan media nilai rata-rata adalah 142,44. Perbedaan ini terjadi karena adanya penggunaan media <i>wheels question</i> yang mempengaruhi motivasi belajar yang dicapai. Sehingga didapat persentasenya sebesar 43%. Hasil motivasi berdasarkan sumber J3 Indikator pada saat motivasi awal berada dalam keadaan rendah sedangkan pada motivasi akhir berada

<ul style="list-style-type: none"> belajar yang kondusif Menurut Kompri indikator hasil motivasi belajar yaitu: menunjukkan tingkat antusiasme, inisiatif, pemenuhan control psikologis dan memenuhi harapan. 	<ul style="list-style-type: none"> Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe <i>Team Games Tournament</i> TGT) berbantu media roda putar efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik SMP. 	<ul style="list-style-type: none"> dalam keadaan sedang. Motivasi belajar siswa pada kelas kontrol meningkat pada indikator relevansi. Hal ini ditandai dengan perubahan paling besar yaitu sebesar 0.72. Selanjutnya peningkatan motivasi belajar dianalisis dengan gain ternormalisasi (<i>N-gain</i>) dan uji t. Berdasarkan analisis deskriptif, motivasi akhir siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori sedang dan peningkatan motivasi belajar berada pada kategori sedang dengan <i>N-Gain</i> sebesar 0.49 sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang yaitu sebesar 0.37. Hasil dari sumber J4 presentase nilai kemampuan membaca permulaan siswa juga mengalami peningkatan pada setiap sesinya, yaitu 30% pada sesi ke sepuluh, 85% pada sesi ke sebelas, dan 85% pada sesi ke dua belas.
---	---	--

Dengan Pernyataan tabel di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan Motivasi dan hasil belajar siswa baik dalam keinginan, dorongan, keterkaitan dan keterlibatan melalui Media pembelajaran Roda keberuntungan. Hal ini dapat dibuktikan dengan terjadinya peningkatan skor yang cukup signifikan dari masing-masing penelitian tersebut. Media pembelajaran roda keberuntungan terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar. dan pelaksanaan media roda keberuntungan dari sumber di atas ada sedikit perbedaan nama lain Variabel X (roda keberuntungan) tetapi isi atau pelaksanaannya sama. Untuk hasil motivasi dari berbagai sumber di atas, peneliti menganalisis media roda keberuntungan dalam mata pelajaran apapun dan tingkat sekolah jajaran Sekolah dasar sampai tingkat sekolah menengah atas sangat efektif mempunyai kelebihan tersendiri yakni dapat melatih otak, melatih daya ingat siswa dan membuat anak cepat tangkap saat melakukan permainan media roda keberuntungan tersebut.

KESIMPULAN

Kesimpulan

Dari penelitian literatur dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa hasil motivasi yang sudah peneliti analisis menyatakan nilai

rata-rata motivasi belajar terdapat adanya peningkatan dan terdapat pengaruh.

- Selaku Guru : media pembelajaran roda keberuntungan ini dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu alternatif ketika guru menemui siswa yang mengalami kesulitan dalam belajar media ini sangat menarik dan baik digunakan, sehingga media ini memudahkan guru dalam menilai mengevaluasi serta mempermudah guru unruk menyampaikan materi yang akan disampaikan.

- Selaku siswa: Siswa dapat mengikuti proses pembelajaran yang optimal sehingga siswa lebih konsentrasi dalam melaksanakan proses pembelajaran dan cepat tanggap ketika siswa mengikuti permainan roda keberuntungan tersebut sehingga siswa lebih termotivasi lagi.

Penelitian ini adanya pengaruh media pembelajaran Roda Keberuntungan terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran apapun. Media pembelajaran roda keberuntungan terdapat pengaruh terhadap motivasi belajar. dan pelaksanaan media roda keberuntungan dari sumber di atas ada sedikit perbedaan nama lain Variabel X (roda keberuntungan) tetapi isi atau pelaksanaannya sama. Untuk hasil motivasi dari berbagai sumber data peneliti menganalisis media roda keberuntungan dalam mata pelajaran apapun dan tingkat sekolah jajaran Sekolah dasar sampai tingkat sekolah

menengah atas sangat efektif mempunyai kelebihan tersendiri yakni dapat melatih otak, melatih daya ingat siswa dan membuat anak cepat tangkap saat melakukan permainan media roda keberuntungan tersebut. Untuk hasil motivasi yang sudah peneliti analisis menyatakan nilai rata-rata motivasi belajar terdapat adanya peningkatan dan terdapat pengaruh.

Saran

Peneliti dapat menyertakan hasil analisis dari semua sumber data serta kesimpulan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan ini hendaknya harus dilakukan dengan teliti sehingga supaya dapat meminimalisir hasil data yang kurang sesuai dan juga pemilihan sumber data juga harus lengkap, agar data yang dihasilkan lebih banyak serta kualitas penelitian ini dikategorikan baik.
2. Media Pembelajaran Roda Keberuntungan sangat efektif digunakan sebagai pendukung atau penunjang dalam proses belajar mengajar, agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai.
3. Media pembelajaran Roda Keberuntungan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijadikan sebagai model untuk mendesain dan membuat media roda keberuntungan sendiri yang dapat digunakan dalam proses

pembelajaran guna meningkatkan pemahaman siswa serta mengurangi keabstrakan materi yang dipelajari yang akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Riduwan. (2013). Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula. Bandung: Alfabeta
- Rusman (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta : Kencana.
- Salamah dan Chomaidi. (2018). Pendidikan dan pengajaran strategi pembelajaran sekolah. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Riduwan. (2013). Belajar mudah penelitian untuk guru-karyawan dan peneliti pemula. Bandung: Alfabeta
- Rusman (2017). Belajar dan pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Jakarta : Kencana.
- Salamah dan Chomaidi. (2018). Pendidikan dan pengajaran strategi pembelajaran sekolah. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Sardiman. (2011). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kualitatif untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretatif, interaktif dan konstruktif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2016). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto Ahmad. (2013). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Jakarta: preadamedia group.
- Suryadi Andri, (2015). Membuat media pembelajaran untuk pemula. Surabaya: Garuda Mas Sejahtera.
- Suryani Nunuk. (2018). Media pembelajaran inovatif dan

- pengembangannya. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Yahya Usman. (2015). Konsep pendidikan anak usia sekolah dasar (6-12) Tahun di Lingkungan keluarga Menurut Pendidikan Islam. *Jurnal Islamika*.
- Wasisto Agus (2017). Pembelajaran dan penilaian pada satuan pendidikan dasar dan menengah berdasarkan Kurikulum 2013. Yogyakarta : Graha Cendekia.
- Naning Lutfianingsih, (2018). Pengembangan media pembelajaran permainan question wheel chain pada materi analisis swot di kelas x bpdn smk negeri 1 pasirian. *Jurnal pendidikan tata niaga*.
- Mustaji, (2013). Pengaruh media pembelajaran roda putar materi pokok ekosistem dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam bagi siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal pendidikan*.
- Shafira Alda, (2018). Pengaruh model pembelajaran picture and picture berbantuan media permainan roda keberuntungan terhadap aktivitas dan hasil belajar pada konsep daur hidup hewan siswa kelas IV. *Jurnal pendidikan*.