

## PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF RODA PADA MATERI SEGIEMPAT DI KELAS VII SMP KRISTEN BATUPUTIH

Eduard Kdise<sup>1</sup>, Samuel Urath<sup>2\*</sup>, Cartes Asbit Rangotwat<sup>3</sup>, Mesak Ratuanik<sup>4</sup>  
Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika<sup>1</sup>  
Dosen Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Saumlaki<sup>2,3,4</sup>  
Email: edokdise35@gmail.com<sup>1</sup>, urathsamuel@gmail.com<sup>2</sup>, bitzael@gmail.com<sup>3</sup>,  
mratuanik83@gmail.com<sup>4</sup>

\*Correspondence

---

### INFO ARTIKEL

**Diajukan**  
26 November 2021  
**Diterima**  
18 Desember 2021  
**Diterbitkan**  
21 Desember 2021

---

### Kata kunci:

hasil belajar siswa;  
media pembelajaran kreatif  
roda; segiempat.

---

### ABSTRACT

**Latar Belakang:** Matematika adalah ilmu bilangan dan ruang, bahasa simbol, bahasa bilangan, ilmu abstraksi dan deduksi. Matematika adalah metode berpikir logis, hubungan antar pola, bentuk dan struktur, dan matematika adalah ilmu ratunya sains, juga merupakan pelayan dari pengetahuan lainnya.

**Tujuan:** Untuk mengetahui pembelajaran matematika dengan menggunakan media pembelajaran kreatif roda untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segiempat di kelas VII SMP Kristen Batuputih Kecamatan Wermaktian Kabupaten Kepulauan Tanimbar yang berjumlah 17 siswa.

**Metode:** Menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel umumnya acak, pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian, dan digunakan analisis data kuantitatif atau statistik. untuk menguji hipotesis.

**Hasil:** Menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada materi segiempat untuk kelas VII SMP Kristen Batuputih dengan menggunakan media pembelajaran matematika kreatif roda.

**Kesimpulan:** Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika khususnya pada materi segiempat dengan menerapkan media pembelajaran kreatif roda di kelas VII SMP Kristen Batuputih dapat dikatakan berhasil. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil nilai akhir yaitu: dari 17 orang siswa, 4 orang siswa berada pada kategori "sangat baik".

---

### Keyword:

student learning outcomes;  
creative learning media  
wheel; quadrilateral.

---

### ABSTRAK

**Background:** Mathematics is the science of numbers and space, the language of symbols, the language of numbers, the science of abstraction and deduction. Mathematics is a method of logical thinking, the relationship between patterns, forms and structures, and mathematics is the queen of science, also a servant of other knowledge.

---

**Objective:** To find out mathematics learning by using the creative learning media wheel to improve student learning outcomes on quadrilateral material in class VII Christian SMP Batuputih, Wermaktian District, Tanimbar Islands Regency, totaling 17 students.

**Method:** Using qualitative descriptive methods. The sampling technique is generally random, data collection is done with research instruments, and quantitative or statistical data analysis is used. to test the hypothesis.

**Results:** Shows that there is an increase in the quadrilateral material for class VII SMP Kristen Batuputih by using the wheel of creative mathematics learning media.

**Conclusion:** Student learning outcomes in Mathematics subjects, especially in the quadrilateral material by applying the wheel creative learning media in class VII Christian Junior High School Batuputih can be said to be successful. This can be seen based on the results of the final scores, namely: out of 17 students, 4 students are in the "category yvery good".

Attribution-ShareAlike 4.0  
International  
(CC BY-SA 4.0)



---

## Pendahuluan

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah SD, SMP dan SMA semua pilihan. Matematika adalah ilmu bilangan dan ruang, matematika adalah bahasa simbol, matematika adalah bahasa numerik, matematika adalah ilmu abstrak dan deduktif, matematika adalah metode berpikir logis, matematika adalah ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk, dan struktur, matematika adalah ratunya sains dan juga pelayan dari pengetahuan lain. Matematika adalah ilmu bilangan dan ruang, matematika adalah bahasa simbol, matematika adalah bahasa numerik, matematika adalah ilmu abstrak dan deduktif, matematika adalah metode Hal ini menunjukkan pentingnya guru matematika membantu siswa dalam belajar berpikir seperti halnya menurut (Oktaria et al., 2016) hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *software* GeoGebra dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV).

Menurut (Handayani, 2015) mengklaim bahwa pembelajaran matematika di Indonesia masih berfokus pada menghafal rumus dan berhitung, sehingga mengakibatkan kemampuan pemahaman siswa kurang berkembang. Aktivitas siswa sangat penting dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam berbagai kegiatan pembelajaran di kelas untuk membangun dan memperkuat pemahaman mereka tentang materi pelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap guru kelas VII SMP Kristen Batuputih, siswa kelas VII pada mata pelajaran matematika rata-rata tidak memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) KKM 60. Kurangnya daya cipta guru dalam mengimplementasikan model tidak bisa dilepaskan dari hal ini. belajar pada saat belajar

Proses belajar dan hasil belajar merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Belajar dipengaruhi oleh tiga faktor secara umum: (1) faktor internal, yaitu faktor-faktor yang dapat mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang sedang belajar; (2) faktor eksternal, yaitu faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran yang berasal dari siswa yang tidak belajar; dan (3) faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang dapat

mempengaruhi belajar yang berasal dari siswa yang tidak belajar. Fisiologi, psikologi, kecerdasan emosional, keterampilan individu, minat, emosi, dan kemampuan termasuk di antara komponen-komponen ini, seperti (2) faktor eksternal, atau yang berasal dari luar siswa dan mempengaruhi proses dan hasil belajar. Unsur-unsur tersebut meliputi lingkungan alam dan sosial, serta (3) faktor instrumental, yaitu komponen-komponen yang ada dan bagaimana digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana, dan guru adalah beberapa elemen kunci. Unsur psikologis, seperti minat siswa, merupakan faktor internal.

Belajar adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh setiap individu selama proses pendidikan untuk memperoleh perilaku berupa pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Menurut (Rukajat, 2018) belajar adalah proses mengubah kepribadian seseorang melalui peningkatan kualitas dan kuantitas perilakunya, seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan lainnya. Belajar dapat didefinisikan sebagai proses memodifikasi perilaku (perubahan perilaku) yang dihasilkan oleh pengalaman dan latihan, berdasarkan kriteria yang diberikan di atas.

Penerapan strategi pembelajaran oleh pendidik merupakan salah satu aspek yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Pendidik harus cerdas dalam memilih taktik yang tepat untuk menarik perhatian siswa dan membuat mereka merasa nyaman selama proses pembelajaran. Diharapkan bahwa tujuan pembelajaran akan terpenuhi secara maksimal dengan teknik pembelajaran ini. Hasil belajar menurut (Sriyanti, 2019) perubahan komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar. Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah menerima instruksi. Hasil belajar matematika dapat disimpulkan, beberapa pengertian yaitu hasil akhir yang dimiliki atau diperoleh siswa setelah mengalami proses belajar matematika, yang ditandai dengan skala nilai berupa huruf, simbol, atau angka, dan yang biasanya digunakan sebagai ukuran keberhasilan atau kegagalan.

Di kelas, berbagai strategi pembelajaran digunakan untuk membantu siswa lebih memahami mata pelajaran matematika. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan salah satu paradigma pembelajaran yang mendukung semua lapisan sosial siswa. Pembelajaran kooperatif, menurut (Wibowo, 2017), adalah teknik pengajaran yang berhasil di mana kelompok-kelompok kecil siswa dengan berbagai kemampuan menggunakan berbagai kegiatan untuk memperdalam pemahaman mereka tentang subjek.

Hasil belajar dapat meningkat jika penggunaan media pembelajaran didukung salah satunya. Istilah "*media*" berasal dari kata Latin "*medium*" dan mengacu pada jenis media. Secara harfiah, kata yang dimaksud memiliki arti perantara atau pengantar. Lebih khusus lagi, selama proses belajar-belajar, pengertian media semakin sering disebut sebagai elektronik grafis, fotografi, atau visual atau alat elektronik untuk menangkap, mengatur, dan menyajikan informasi visual atau verbal. Substansi media pembelajaran adalah suatu bentuk saluran yang digunakan untuk mengalirkan pesan, informasi, atau bahan pembelajaran kepada penerima pesan atau siswa, sesuai dengan pengertian penerima di atas. Dapat juga dikatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa untuk belajar.

Menurut (Marliani, 2015) matematika berasal dari bahasa Latin *mathanein* atau *mathema*, yang berarti "*untuk mempelajari atau mempelajari sesuatu*". Matematika Menengah dikenal dalam bahasa Belanda sebagai *wiskunde*, atau ilmu akurat, dan itu

semua berkaitan dengan penalaran. “*Matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat membantu orang meningkatkan kapasitas mereka untuk menganalisis dan berargumentasi, berkontribusi pada masalah sehari-hari di tempat kerja, dan membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi*” (Fauzia et al., 2011.).

Peneliti menetapkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang diajarkan mulai dari SD hingga SMP berdasarkan pendapat para ahli di atas. Pemahaman yang baik, selain bersifat abstrak, juga sangat penting karena mengetahui suatu pengertian baru memerlukan pemahaman konsep-konsep sebelumnya. Pembelajaran matematika harus direncanakan sedemikian rupa sehingga siswa dapat secara aktif membentuk, menemukan, dan meningkatkan pemahaman mereka.

Pembelajaran matematika di sekolah bertujuan untuk berusaha menanamkan rasa penghargaan terhadap kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari pada anak-anak. Menurut (A. J. Khoiriyah & Husamah, 2018) pembelajaran matematika adalah proses belajar mengajar yang dirancang oleh guru untuk membangun kemampuan berpikir kreatif siswa dan meningkatkan kemampuannya untuk mengkonstruksi pengetahuan baru guna meningkatkan penguasaan matematikawan. Pembelajaran matematika menurut konsep di atas adalah suatu proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui rangkaian kegiatan yang terstruktur agar siswa mencapai kompetensi dalam matematika yang dipelajarinya.

Model STAD (*Student Team Achievement Division*) merupakan bentuk pembelajaran kooperatif yang paling baik dipelajari, menurut Slavin (Rusman, 2012). Menurut (S. Khoiriyah, 2018) pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Team Achievement Division*) memiliki lima komponen utama: (1) materi pembelajaran disampaikan oleh guru baik secara langsung maupun melalui media pembelajaran, (2) anggota kelompok terdiri dari 4-5 orang yang heterogen dalam hal penampilan akademik, jenis kelamin, dan etnis, (3) tes individu diberikan setelah beberapa siswa menyelesaikan latihan, (4) skor kemajuan individu dinilai, dan (5) pengakuan diberikan kepada siswa.

Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran, menurut (Suryaningsih & Nurlita, 2021) teknik yang digunakan di kelas untuk membantu memperjelas isi pelajaran dan mencegah verbalisme pada murid. Dalam proses pembelajaran, media dapat digunakan sebagai alat bantu oleh guru. Media pembelajaran menurut definisi sebelumnya adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk merangsang gagasan, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa agar dapat memotivasi mereka untuk belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran di kelas merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Roda merupakan benda yang berbentuk bulat atau melingkar, menurut (Balakrishnan & Gan, 2016). Belok, sebaliknya, memiliki pengertian membelok atau membelok, membelok, berganti arah, belok, belok, sedangkan arti belok adalah belok atau berubah arah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Menurut (Ammatulloh et al., 2021) salah satu komponen komunikasi adalah media, yang berfungsi sebagai penyampai pesan antara komunikator dan komunikan. Media juga dikenal sebagai alat audio visual, yang mengacu pada alat yang dapat dilihat dan didengar dan digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi komunikasi. Guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan lebih tepat dan memiliki interaksi langsung dan multi arah dengan alat ini.

Menurut ([Larasati & Suryaman, 2021](#)) roda pemintal adalah variasi dari permainan roulette yang terkenal di dunia, yang dirancang oleh Blaise Pascal (roda kecil). Roda yang berputar digambarkan sebagai sebuah roda melingkar yang dapat diputar pada porosnya untuk berhenti pada salah satu bagian gambar yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Akibatnya, ROTAR (Roda Putar) dapat didefinisikan sebagai alat melingkar yang dapat bergerak, berputar, atau melingkar dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk memecahkan permasalahan pembelajaran matematika yang terjadi di SMP Kristen Batuputih dimana masih banyak siswa yang hasil belajarnya kurang dari KKM karena Pembelajaran yang tidak menyenangkan dan membosankan. Hal ini tidak lepas dari kurangnya kreativitas guru terhadap penggunaan model pembelajaran pada saat pembelajaran. Guru masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (pembelajaran satu arah), sehingga siswa pasif pada saat mengikuti pembelajaran dan hanya menerima materi yang diberikan oleh guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya pemanfaatan media kreatif roda ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran matematika bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi segi empat SMP Kristen kelas VII di Batuputih, Kecamatan Wermaktian, Kecamatan Wermaktian, Kepulauan Tanimbar, berjumlah 17 siswa.

### **Metode Penelitian**

Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Menurut ([Haryati, 2012](#)) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis, digunakan untuk meneliti populasi dalam sampel tertentu, teknik pengambilan sampel umumnya acak, pengumpulan data dilakukan dengan instrumen penelitian, dan digunakan analisis data kuantitatif atau statistik. untuk menguji hipotesis. Ini telah ditentukan. Menurut ([Anggito & Setiawan, 2018](#)) penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivis, digunakan untuk mempelajari populasi dalam sampel tertentu, teknik sampel umumnya adalah pengumpulan data secara acak dengan menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan dari menguji hipotesis. Penelitian deskriptif dilakukan untuk menemukan nilai dari satu atau lebih variabel (bebas) tanpa membandingkan atau menghubungkannya.

SMP Kristen Batuputih, di Desa Batuputih, Kecamatan Wermaktian, Kabupaten Kepulauan Tanimbar, menjadi lokasi penelitian. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 29 Juni hingga 5 Juli 2021. Sumber data penelitian ini disesuaikan dengan jenis informasi yang dikumpulkan. Oleh karena itu, dalam penelitian ini digunakan sumber data sebagai berikut: Data yang dikumpulkan dari sumber data awal melalui prosedur dan teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi disebut sebagai sumber data primer. Data sekunder adalah informasi yang dikumpulkan dari sumber selain sumber langsung, seperti dokumen dan arsip kunci.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Kristen Batuputih Tahun Pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 17 orang (10 laki-laki dan 7 perempuan). Sebelum memulai proses pembelajaran, perangkat pembelajaran seorang guru memegang peranan penting. Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan LKS merupakan contoh perangkat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengelola proses belajar mengajar. Akibatnya, Perangkat Pembelajaran dapat dianggap sebagai alat yang membantu dalam pembelajaran. Kurikulum, RPP, dan LKS digunakan sebagai

sumber belajar dalam penelitian ini. “*Silabus adalah rencana pembelajaran pada bidang topik tertentu yang mencakup standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikasi keberhasilan penilaian kompetensi, alokasi waktu, dan sumber belajar,*”. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa silabus berfungsi sebagai panduan untuk mengembangkan kerangka pembelajaran untuk setiap mata pelajaran.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah dokumen yang menguraikan metode dan struktur pembelajaran yang diperlukan untuk mencapai kompetensi dasar. Rencana pelaksanaan pembelajaran diartikan sebagai keseluruhan proses memikirkan dan memutuskan segala kegiatan yang akan dilakukan pada masa sekarang dan masa yang akan datang untuk mencapai tujuan. Penerapan kegiatan perencanaan dalam proses pembelajaran merupakan upaya untuk menentukan berbagai kegiatan yang akan dilakukan di kelas dalam kaitannya dengan upaya pencapaian tujuan proses pembelajaran yang telah ditetapkan dalam RPP. Untuk setiap keterampilan dasar, RPP memberikan pedoman bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas, laboratorium, dan lapangan.

LKS merupakan pedoman siswa yang digunakan untuk melakukan penyelidikan atau kegiatan pemecahan masalah, dengan LKS, siswa diberi tugas untuk menyelesaikan tugas dan merasa berkewajiban untuk melakukannya, terutama jika guru memperhatikan hasil pekerjaannya, sehingga siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Instrumen menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah alat yang digunakan untuk melakukan suatu tugas. Alat ini terkait erat dengan pendekatan penelitian. Instrumen berikut digunakan dalam penelitian ini:

a. Instrumen Tes

Karena mudahnya menilai kemampuan siswa dalam menyampaikan soal latihan pada materi matematika yang dijawab siswa, maka instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes berupa uraian. Tujuan dari tes tersebut adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa dapat mengungkapkan soal latihan matematika, khususnya materi segi empat. Dalam skenario ini, peneliti membedakan antara tiga kriteria ketika melakukan studi, dan data dikumpulkan dari siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Demikian pula, temuan instrumen tes ini akan diberi tingkat kemampuan tinggi 85-100, tingkat kemampuan sedang 65-84, dan tingkat kemampuan buruk 0-64. Peneliti memberikan waktu 30 menit untuk menjawab pertanyaan tersebut.

b. Instrumen Wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk mengumpulkan data yang tidak dapat diperoleh dengan observasi saja. Proses pembuatan instrumen diawali dengan pendeskripsian variabel penelitian yang meliputi pembuatan RPP siswa hiperaktif, pelaksanaan pembelajaran siswa hiperaktif, dan penilaian pembelajaran siswa hiperaktif. Indikator harus ditentukan setelah subvariabel ditentukan. Potongan instrumen kemudian ditentukan dan dimasukkan ke dalam tabel grid instrumen.

c. Instrumen Observasi

Instrumen observasi adalah alat yang dapat digunakan peneliti untuk melakukan pengamatan dan penafsiran secara sistematis terhadap fenomena yang ditelitinya. Situasi dan kondisi di SMP Kristen Batuputih dapat dilihat pada lampiran buku pegangan ini.

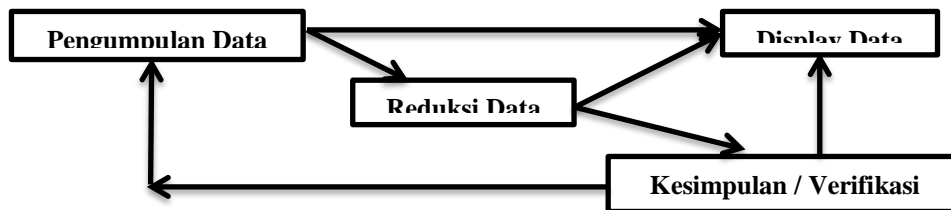
d. Instrumen Dokumentasi



Seperti terlihat pada lampiran, instrumen dokumentasi adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa dokumen-dokumen seperti gambar kegiatan dan transkrip wawancara.

Analisis data menurut (Rijali, 2019) adalah proses menemukan dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori-kategori, memecah menjadi unit-unit, mensintesis, dan menyusun menjadi pola, memilih apa yang penting dan apa yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.

Berikut ini adalah langkah-langkah dalam analisis data menurut model:



**Gambar 1**  
**Bagan Prosedur Analisis Data**

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Proses memilih, memusatkan, menyederhanakan, mengabstraksi, dan menerjemahkan data kasar yang muncul dari catatan lapangan dikenal sebagai reduksi data. Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk melakukan proses *living in* (data terpilih) dan *living out* (data terbuang) di SMP Kristen Batuputih kelas VII.

2. Sajian Data (*Data Display*)

Presentasi data adalah deskripsi kumpulan data terstruktur yang memungkinkan anda menarik kesimpulan dan mengambil tindakan berdasarkan data tersebut.

3. Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Langkah ketiga dalam proses analisis adalah verifikasi data dan penarikan kesimpulan. Langkah ini dimulai dengan mengidentifikasi pola, tema, hubungan, dan hal-hal yang sering muncul, yang mengarah pada pola pendidikan SMP Kristen Batuputih serta langkah-langkah dan hasil belajar yang telah dicapai dalam mengembangkan materi segi empat, kemudian diakhiri dengan penarikan kesimpulan berdasarkan pada temuan lapangan.

**Hasil dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan di kelas VII SMP Kristen Batuputih Kecamatan Wermaktian Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Seperti yang ditunjukkan di bawah ini, roda media kreatif dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi segiempat:



**Gambar 1**  
**Media Kreatif Roda (Sumber : Peneliti)**

Tindakan penelitian ini dibagi menjadi empat pertemuan. Pertemuan pertama untuk pelaksanaan tes awal siswa, pertemuan kedua dan ketiga untuk pelaksanaan proses pembelajaran, dan pertemuan keempat untuk pelaksanaan tes akhir siswa.

Peneliti melakukan tes pendahuluan sebelum melaksanakan pembelajaran. Berdasarkan temuan, rata-rata kelas adalah 20,29%, dengan nilai terbaik 26 dan terendah 11. Adapun hasil uji pendahuluan yang diperoleh dari data yang diolah adalah sebagai berikut:

**Tabel 1**  
**Klasifikasi Kemampuan Hasil Tes Awal Siswa**

<b>Skor</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase (%)</b>	<b>Kualifikasi</b>
89 – 100	-	(0%)	Sangat baik
77 – 88	-	(0%)	Baik
65-76	-	(0%)	Kurang
<65	17	(100%)	Gagal
<b>Jumlah</b>		<b>100(%)</b>	

Sumber Data: Data diolah 11 Juli Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, seluruh siswa (17 orang) termasuk dalam kategori tidak lulus. Dua siswa, dari total 17 siswa, mendapat nilai tertinggi 26, yaitu:

- Surtato Matruti menjawab pertanyaan nomor 1, tetapi tidak semua jawabannya benar atau bahkan mendekati benar. Soal nomor 2 dijawab tapi tidak benar karena tidak termasuk macam-macam segi empat, soal nomor 3 dijawab tapi tidak benar karena tidak termasuk rumus luas berbagai segi empat, dan soal nomor 4 dijawab tapi tidak benar karena ada tidak termasuk rumus keliling berbagai segi empat. dan pada pertanyaan 5, saya menjawab, tetapi tidak benar, karena jawaban saya tidak terkait dengan subjek yang ada.
- Rudi M. Londer memberikan solusi untuk pertanyaan 1 yang hampir benar tetapi tidak sepenuhnya benar. Soal nomor 2 dijawab tapi tidak benar karena tidak termasuk macam-macam segi empat, soal nomor 3 dijawab tapi tidak benar karena tidak termasuk rumus luas berbagai segi empat, dan soal nomor 4 dijawab tapi tidak benar karena ada tidak termasuk rumus keliling berbagai segi empat. dan pada pertanyaan 5, saya menjawab, tetapi tidak benar, karena jawaban saya tidak terkait dengan subjek yang ada.

Sedangkan yang mendapat nilai terendah 11 pada tes awal yaitu ada 2 orang yaitu:



1. Daniel Samponu menjawab pertanyaan 1, namun tidak semua jawabannya benar karena tidak ada hubungannya dengan pertanyaan. Pada pertanyaan nomor 2, jawabannya benar tetapi tidak mencakup macam-macam segiempat; pada soal nomor 3 jawabannya benar tetapi jawabannya salah karena jawabannya sangat jauh dari pertanyaan yang diberikan; pada pertanyaan nomor 4, jawabannya benar tetapi jawabannya sangat jauh dari pertanyaan yang diberikan; dan pada soal nomor 5 jawabannya benar tetapi tidak ada jawaban sampai benar karena jawabannya sangat jauh dari pertanyaan yang dimaksud; dan pada soal nomor 5 jawabannya benar tetapi tidak ada jawaban sampai benar karena jawabannya adalah.
2. Oskar R. Sudjebun menjawab pertanyaan 1, namun tidak semua jawabannya benar karena pertanyaan yang diajukan. Soal nomor 2 dijawab tapi tidak termasuk macam-macam segiempat, soal nomor 3 dijawab tapi jawabannya salah karena jawabannya sangat jauh dari soal yang diberikan, soal nomor 4 dijawab tapi jawabannya salah karena jawabannya sangat jauh dari pertanyaan yang diberikan, dan pertanyaan nomor 5 dijawab tetapi tidak ada jawaban yang diberikan sampai benar karena jawabannya sangat jauh dari pertanyaan yang dimaksud.

Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 01 Juli 2021. Materi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran adalah segiempat dengan sub pokok pengertian segiempat, macam-macam segiempat serta pengertian dan sifat (persegi panjang, persegi, trapesium) dan rumus luas keliling dan luas segiempat (persegi, persegi panjang, trapesium) dengan menggunakan media kreatif roda dalam proses pembelajaran. Sesudah itu peneliti membagikan kelompok secara heterogen, terus membagikan materi, dan LKS pada tiap-tiap kelompok lalu peneliti mempersilahkan perwakilan masing-masing kelompok untuk maju untuk mengambil gulungan yang peneliti sudah siapkan dan jika perwakilan dari masing-masing kelompok mendapatkan gulungan tersebut peneliti menjelaskan tentang media yang sebentar digunakan dalam proses pembelajaran kemudian peneliti mempersilahkan perwakilan dari tiap-tiap kelompok untuk maju kedepan lalu memutar media kreatif roda kemudian jika jarum berhenti pada tulisan/gambar yang tertera pada media kreatif roda maka kelompok itu berhak mendapatkan soal yang berkaitan dengan tulisan tersebut untuk sebentar mempresentasikan soal yang mereka dapat.

Inti dari apa yang terjadi pada pertemuan tersebut diperhitungkan dalam penelitian yang telah dilakukan. Keadaan hasil belajar siswa pada pra pembelajaran topik matematika mengungkapkan bahwa tidak satupun dari 17 siswa mencapai nilai KKM sekolah 60. Rata-rata kurang dari 60. Akibatnya, semua siswa ditandai 100 persen tidak tuntas atau gagal pada tes pertama.

Beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan pada keempat butir soal pada pertemuan pertama (LKS 1) dengan tepat. Nilai yang diperoleh pada kelompok 1 adalah 86 yang menunjukkan bahwa siswa pada kelompok tersebut lulus ujian LKS tahap 1. Nilai rata-rata kelompok 2 adalah 59. Artinya, siswa dalam kelompok tidak lulus ujian LKS tahap 1. Nilai rata-rata kelompok 3 adalah 92. Siswa kelompok tersebut lolos tahap LKS 1, terbukti dari hal tersebut. Nilai rata-rata kelompok 4 adalah 58. Artinya siswa kelompok tersebut tidak lolos tahap LKS 1.

Hal tersebut dapat diungkapkan dalam tabel berikut berdasarkan jawaban yang diperoleh dari perhitungan sebelumnya:

**Tabel 2**  
**Kualifikasi Kemampuan Hasil Siswa Pada LKS 1**

Nilai	Kelompok				Frekuensi	Presentasi (%)	Kualifikasi
	I	II	III	IV			
89 – 100			4		4	23,52%	Sangat baik
77 – 88	5				5	29,41%	Baik
65 – 76						0%	Kurang
< 65		4		4	8	47,05%	Gagal
Jumlah	5	4	4	4	17	100%	

Sumber Data: Data diolah 11 Juli Tahun 2021

Metode penilaian dievaluasi pada tabel di atas berupa hasil LKS. Seperti yang dapat diamati bahwa 5 siswa (29,41%) pada LKS 1 mampu menguasai indikator pembelajaran dalam kategori sangat baik, sedangkan 8 siswa (25,52%) mampu menguasai indikator pembelajaran pada kelompok gagal. Dua pertemuan diadakan di SMP Kristen Batuputih untuk melengkapi proses pembelajaran menggunakan media roda kreatif. Selama kelas, peneliti mengambil tindakan untuk membantu siswa memahami bahan ajar yang selaras dengan kurikulum yang berlaku. Lembar kerja ini dirancang untuk peneliti untuk menyampaikan kepada setiap kelompok, dan setiap orang peserta dalam kelompok, bukan hanya satu orang atau siswa yang cerdas, bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja. Skor dalam Persentase Perolehan (persen pencapaian LKS 01 mengungkapkan total ada 17.

Penempatan siswa secara berkelompok pada pertemuan kedua (LKS 2) tetap sama seperti pada pertemuan pertama dalam proses pembelajaran (LKS 1). Siswa terlibat dalam kelas, berkolaborasi dalam kelompok, dan bersaing dengan baik untuk membentuk tim terbaik. Mereka juga semangat belajar. Nilai rata-rata siswa pada hasil LKS 2 mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata pada kategori penuh meningkat menjadi 17 siswa (100%) yang memperoleh nilai sangat baik. Nilai rata-rata siswa pada hasil LKS 2 mengalami peningkatan, dengan nilai rata-rata sekarang masuk dalam kategori penuh, dengan 17 siswa (100%) mendapat nilai sangat baik.

Pertemuan kedua berlangsung pada tanggal 3 Juli 2021. Dengan menggunakan media kreatif roda, kegiatan pembelajaran meliputi melanjutkan materi segi empat dengan konsep, macam-macam dan sifat-sifat, serta rumus keliling dan luas (jajar genjang, belah ketupat, dan layang-layang). Sebelum melanjutkan ke topik berikutnya, peneliti bertanya dan menjawab pertanyaan dengan siswa tentang materi pertemuan sebelumnya. Setelah presentasi peneliti, kelompok diinstruksikan untuk mengklarifikasi pertanyaan secara ringkas dalam presentasi kelompok dengan memutar roda dan mengamati jarum berhenti pada tulisan yang muncul.

Sebagian besar siswa mampu menjawab pertanyaan dengan benar pada keempat butir soal pada pertemuan kedua (LKS 2). Siswa pada kelompok lulus pada tahap LKS 2 menunjukkan dengan kelompok 1 skor yang diperoleh adalah 100, dengan ini menunjukkan bahwa siswa pada kelompok lulus pada tahap LKS 2. 95 kelompok 2 skor yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa pada kelompok lulus pada tahap LKS 2, dengan ini menunjukkan bahwa siswa pada kelompok lulus pada tahap LKS 2, dengan menunjukkan bahwa siswa pada kelompok lulus kelompok 3 skor yang diperoleh adalah 95, yang menunjukkan bahwa pada kelompok lulus pada tahap LKS 2 kelompok lulus pada tahap LKS 2 kelompok lulus pada tahap LKS 2 kelompok lulus pada tahap LKS 2

kelo Kelompok 4 skor yang digunakan adalah 84, yang menunjukkan bahwa kelompok lulus pada LKS.

Hal tersebut dapat diungkapkan dalam tabel berikut berdasarkan jawaban yang diperoleh dari perhitungan sebelumnya:

**Tabel 3**  
**Kualifikasi Kemampuan Hasil Siswa Pada LKS 2**

Nilai	Kelompok				Frekuensi	Presentasi (%)	Kualifikasi
	I	II	III	IV			
89 – 100	5	4	4		13	76,47%	Sangat baik
77 – 88				4	4	23,52%	Baik
65 – 76						0%	Kurang
< 65						0%	Gagal
Jumlah	5	4	4	4	17	100%	

Sumber Data: Data diolah 11 Juli Tahun 2021

Metode penilaian dievaluasi pada Tabel di atas berupa hasil LKS. Pada LKS 1, empat siswa (23,52%) mampu menguasai indikator pembelajaran dalam kategori sangat baik, lima siswa (29,41%) mampu menguasai indikator pembelajaran dalam kategori baik, dan delapan siswa (23,52%) mampu menguasai indikator pembelajaran dalam kategori gagal. 13 siswa (76,47 persen) pada LKS 2 mampu menguasai indikator pembelajaran dengan kategori sangat baik, 4 siswa (23,52) mampu menguasai indikator pembelajaran dengan kategori, dan tidak ada siswa yang mampu menguasai indikasi pembelajaran pada kurang. dan kategori gagal.

Terjadi peningkatan dari LKS I menjadi LKS II karena hanya 9 orang yang mencapai nilai di atas KKM pada LKS I, sedangkan 8 orang tidak mencapai nilai di atas KKM, atau dianggap gagal. Namun, peneliti berusaha untuk memotivasi siswa melalui penggunaan media dalam proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk terus belajar. Hasilnya, dapat dikatakan bahwa pada pertemuan kedua LKS, nilai rata-rata siswa menanjak, mencapai 17 siswa (100%).

Pada tanggal 5 Juli 2021, peneliti melakukan ujian formatif bagi siswa kelas VII SMP Kristen Batuputih Kecamatan Wermaktian Kabupaten Kepulauan Tanimbar. Berikut ini adalah temuan dari tes formatif yang diambil dari data yang diolah.

**Tabel 4**  
**Klasifikasi Pencapaian Siswa Pada Tes Formatif**

Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
89 – 100	10 Orang	(58,82%)	Sangan Baik
77 – 88	5 Orang	(29,41%)	Baik
65 – 76	2 Orang	(11,76%)	Kurang
< 65	-	(0%)	Gagal
<b>Jumlah</b>	<b>17 Orang</b>	<b>(100%)</b>	

Sumber Data: Data diolah 11 Juli Tahun 2021

Berdasarkan tabel di atas, seluruh siswa (17 orang) telah menyelesaikan pendidikannya. Dari 17 siswa, 4 orang mendapat nilai sempurna 94:

- a. Apia Samangun jawab pertanyaan nomor 1 dengan jawaban tepat semua, jawaban nomor 2 hampir benar, nomor 3 jawaban hampir benar cuma masih keliru dalam menyelesaikan keliling, sedangkan nomor 4 dan nomor 5 jawaban masih keliru dalam menyelesaikan keliling dan luas.
- b. Fernando Titirlolobi menjawab soal dari nomor 1 dengan jawaban hampir salah semua karena cuma menyebutkan macam-macam segiempat tetapi tidak menjelaskannya, nomor 2 jawaban hampir benar cuma masih tepat untuk sifat-sifat, nomor 3 dan 4 jawaban hampir benar cuma masih keliru dalam menyelesaikan keliling dan luas, dan nomor 5 jawaban masih kurang karena cuma memasukan penjelasan soal.
- c. Theovilia Batlayeri menjawab soal dari nomor 1 dengan jawaban benar semua, nomor 2 jawaban hampir benar, dan nomor 3 sampai 5 dengan jawaban masih kurang tepat karena masih keliru dalam menyelesaikan keliling dan luas.
- d. Yulius Rengrenggulu menjawab soal dari nomor 1 dengan jawaban benar semua, nomor 2 jawaban hampir benar, dan nomor 3 sampai 5 dengan jawaban masih kurang tepat karena masih keliru dalam menyelesaikan keliling dan luas.

Sementara itu, 2 orang mendapat nilai terendah 76 pada tes awal, yaitu:

1. Ema Kusaly menjawab soal dari nomor 1 dan nomor 2 dengan jawaban benar semua, sedangkan nomor 3 sampai 5 dengan jawaban masih kurang tepat karena masih keliru dalam menyelesaikan keliling dan luas.
2. Oskar. R. Sudjebun menjawab soal dari nomor 1 dengan jawaban benar semua, nomor 2 jawaban hampir benar, dan nomor 3 sampai 5 dengan jawaban masih kurang tepat karena masih keliru dalam menyelesaikan keliling dan luas. 5 siswa berada pada kelompok “*sangat baik*” dengan persentase 29,41%, 5 siswa berada pada kategori “*baik*” dengan persentase 29,41%, dan 2 siswa berada pada kategori “*kurang*” dengan persentase 11,76%, sesuai tabel 4.4. Selanjutnya tidak ada siswa yang termasuk dalam kategori “*gagal*” yaitu memiliki persentase 0%. Akibatnya, skor akhir rata-rata 100% memenuhi syarat sebagai lengkap.

Berikut ini adalah temuan nilai akhir yang diperoleh dari data yang diolah.

**Tabel 5**

**Klasifikasi Pencapaian Siswa Pada Nilai Akhir**

Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Kualifikasi
89 – 100	5 Orang	(29,41%)	Sangat Baik
77 – 88	8 Orang	(47,05%)	Baik
65 – 76	4 Orang	(23,52%)	Kurang
< 65	-	(0%)	Gagal
<b>Jumlah</b>	<b>17 Orang</b>	<b>(100%)</b>	

Sumber Data: Data diolah 11 Juli Tahun 2021

Seperti dapat dilihat dari tabel di atas, 17 siswa (100%) telah menyelesaikan kursus mereka baik secara konvensional maupun individual. Dimana 5 orang mendapat nilai “*sangat baik*” dengan persentase 29,41%, sedangkan satu siswa, Dani Samponu, mendapat nilai tertinggi 96 dari empat siswa. 7 orang mendapat nilai 41,17% dalam kategori “*sangat baik*”, namun 1 siswa, Ema Kusali, mendapat nilai tertinggi 87 dari 7. 5 siswa mendapat kualifikasi “*kurang*” dengan persentase 29,41%, dan 0% dari 5 siswa yang mendapat nilai terendah 68, khususnya atas nama Agnes Fatbinan, gagal.

Hasil belajar adalah bukti-bukti yang dikumpulkan dari proses pembelajaran, dan mewakili selesainya proses pembelajaran. Efek atau perubahan tingkah laku siswa

yang terjadi sebagai akibat mengikuti pembelajaran dalam rangka penguasaan keterampilan jasmani dan rohani di sekolah disebut sebagai hasil belajar. Hasilnya dinyatakan sebagai angka atau nilai, dan mereka menggabungkan elemen kognitif, emosional, dan psikomotorik. Setelah menggunakan roda media kreatif untuk belajar, nilai prestasi siswa meroket. Statistik dari hasil tes formatif menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai yang sama atau lebih tinggi dari target pembelajaran ini 100% ketuntasan siswa yang mencapai nilai sama atau lebih besar dari 60 telah terpenuhi.

Menggunakan analisis deskriptif untuk menganalisis hasil akhir (NA) yang diperoleh. Analisis ini digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam mempelajari materi yang diajarkan. Pencapaian nilai akhir (NA) siswa dapat memenuhi syarat untuk analisis nilai akhir (NA) dalam kegiatan belajar mengajar. Sebanyak 17 orang (100%) dikategorikan tuntas, dengan kualifikasi berbeda, yaitu 5 orang dikategorikan sangat baik, 7 orang dikategorikan baik, 5 orang dikategorikan kurang, dan tidak ada siswa yang dikategorikan gagal. Artinya penggunaan media kreatif roda pada materi persegi panjang dengan model (STAD) dapat membantu siswa kelas VII SMP Kristen Batuputih Kecamatan Wermaktian Kabupaten Kepulauan Tanimbar belajar aritmatika dengan lebih baik. Akhirnya, pencapaian nilai akhir siswa dalam kualifikasi dapat disimpulkan.

Hasil penelitian ini sebanding dengan penelitian yang dilakukan oleh Marini Oktaria, Akhmad Khairil Alam dan Sulistiawati (2016) dimana Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *software* GeoGebra dapat meningkatkan kemampuan representasi matematis siswa pada materi sistem persamaan linier dua variabel (SPLDV) dan juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Eti Herawati (2017) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media kartu domino matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika peserta didik. Nilai rata-rata tes hasil belajar pra tindakan adalah 61,03 dengan ketuntasan 13%, sementara pada siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 19,66 dimana rata-rata belajar menjadi 80,69 dengan ketuntasan belajar 79,31%. Begitu juga setelah pelaksanaan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 7,83 di mana rata-rata hasil belajar menjadi 88,52 dengan ketuntasan belajar 86,21%.

## **Kesimpulan**

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika khususnya materi segi empat meningkat ketika diterapkan model pembelajaran STAD dengan menggunakan media kreatif roda. Hal ini terlihat dari nilai akhir yang menunjukkan bahwa dari 17 siswa, 5 siswa berada pada kelompok "*sangat baik*" dengan persentase 41,17%, 5 siswa pada kategori "*gagal*" dengan persentase 41,17%, dan 5 siswa berada pada kategori "*kurang*" dengan persentase 29,41%. Tidak ada siswa dalam kategori "*gagal*" yang memiliki persentase 0%. Akibatnya, skor akhir rata-rata 100% memenuhi syarat sebagai lengkap.

### Bibliografi

- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408–1419. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i8.266>
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Balakrishnan, V., & Gan, C. L. (2016). Students' learning styles and their effects on the use of social media technology for learning. *Telematics and Informatics*, 33(3), 808–821. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.12.004>
- Fauzia, R., Iranawati, R., & Iswara, P. D. (2011). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Pena Ilmiah*, 3(2). <https://doi.org/10.17509/jpi.v3i2.27209>
- Handayani, H. (2015). Pengaruh pembelajaran kontekstual terhadap kemampuan pemahaman dan representasi matematis siswa sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(1), 142–149. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i1.20>
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Khoiriyah, A. J., & Husamah, H. (2018). Problem-based learning: Creative thinking skills, problem-solving skills, and learning outcome of seventh grade students. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 4(2), 151–160. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v4i2.5804>
- Khoiriyah, S. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 4(2), 30–35. <https://doi.org/10.52657/je.v4i2.754>



- Larasati, A. T., & Suryaman, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ropi (Roda Pintar) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas II SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(1), 1–9.
- Marliani, N. (2015). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Siswa Melalui Model Pembelajaran Missouri Mathematics Project (MMP). *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1). <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v5i1.166>
- Oktaria, M., Alam, A. K., & Sulistiawati, S. (2016). Penggunaan Media Software GeoGebra untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP Kelas VIII. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 7(1), 99–107. <https://doi.org/10.15294/kreano.v7i1.5014>
- Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <http://dx.doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rukajat, A. (2018). *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta. Deepublish.
- Rusman. (2012). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru (edisi kedua). In *Jakarta: PT Raja Grafindo Persada*. Grafindo Persada.
- Sriyanti, I. (2019). *Evaluasi pembelajaran matematika*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Suryaningsih, S., & Nurlita, R. (2021). Pentingnya Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Inovatif dalam Proses Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(7), 1256–1268. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i7.233>
- Wibowo, A. (2017). Pengaruh pendekatan pembelajaran matematika realistik dan saintifik terhadap prestasi belajar, kemampuan penalaran matematis dan minat belajar. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 4(1), 1–10. [10.21831/jrpm.v4i1.10066](https://doi.org/10.21831/jrpm.v4i1.10066)