



## Penerapan Media Roda Buah Konkret Pengolahan Data untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SDN Banyuajuh 9

Panji Hidayat<sup>1</sup>, Sabrina Najwa Nabila<sup>2</sup>, Wahyu Pramudya Pratama<sup>3</sup>,  
Selviani Rahmadani<sup>4</sup>, Vita Khofifah<sup>5</sup>

<sup>1</sup>Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Jawa Tengah  
<sup>2\*,3,4,5</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura, Jawa Timur  
[240611100072@student.trunojoyo.ac.id](mailto:240611100072@student.trunojoyo.ac.id)

### Abstrak

*This classroom action research aimed to improve students' participation in mathematics learning on data processing material through the use of the "Roda Buah" learning media in Grade III of SDN Banyuajuh 9. The low level of student participation, limited interaction, and difficulty in maintaining students' focus during learning activities were identified as the main problems in this study. The research was conducted in two cycles, consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The participants were 16 third-grade students. Data were collected through observation and documentation to measure students' participation during the learning process. The results showed a gradual increase in student participation, from 37.5% in the preliminary condition, to 62.5% in Cycle I, and reaching 87.5% in Cycle II. These findings indicate that the implementation of the "Roda Buah" learning media created a more interactive and engaging learning environment, which encouraged students to be more actively involved in mathematics learning activities. This increased classroom engagement also provided a more conducive learning situation that supported students' initial understanding of data processing concepts based on classroom learning experiences.*

**Keyword:** *Data processing; Elementary school mathematics; Interactive learning media; Roda buah; Student participation.*

---

#### Riwayat artikel:

Dikirim:  
27 Mei 2026

Revisi  
09 Juni 2026

Diterima  
01 Juli 2026



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

---

## **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi sarana utama dalam membentuk kualitas manusia melalui kegiatan belajar yang terencana dan berlangsung terus-menerus. Dalam proses tersebut, matematika hadir sebagai mata pelajaran yang mampu melatih kemampuan berpikir peserta didik secara rasional dan terstruktur (Ridho Alfarisi et al., 2023). Sejak sekolah dasar, pembelajaran matematika membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, serta analitis. Karena itu, pemahaman konsep matematika perlu diperkuat sejak dini sebagai bekal untuk menghadapi materi pada jenjang pendidikan berikutnya. Tidak hanya itu, matematika juga berperan penting dalam mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa kini (Athoillah et al., 2025).

Walaupun memiliki manfaat besar, matematika masih sering dipersepsikan sebagai pelajaran yang rumit dan kurang menyenangkan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak peserta didik sekolah dasar yang mengalami kesulitan dalam memahami konsep statistik dasar, seperti mean, median, dan modus, serta belum mampu menafsirkan data pada tabel maupun diagram dengan baik (Wirayuda, 2025). Penyebab lainnya adalah penggunaan metode pembelajaran tradisional yang lebih berfokus pada guru daripada peserta didik (Amaruddin et al., 2025). Situasi belajar yang monoton membuat peserta didik cepat merasa jenuh dan kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Peserta didik menganggap matematika sulit karena belum memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, rasa percaya diri peserta didik menurun dan keterlibatan mereka dalam proses belajar menjadi rendah (Merna Wati, 2025).

Partisipasi aktif peserta didik menjadi unsur penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif (Rochmadani et al., 2024). Keaktifan belajar dapat dilihat melalui keterlibatan peserta didik saat berdiskusi, menjawab pertanyaan, mengemukakan ide, menyelesaikan tugas, hingga bekerja sama dengan teman sekelompok. Keaktifan belajar merupakan bentuk partisipasi individu maupun kelompok dalam proses pembelajaran (Samara et al., 2024). Selain itu, respons peserta didik terhadap guru maupun teman sekelas juga mencerminkan tingkat keaktifan mereka dalam belajar (Sri Fatmawati & Jasiah, 2025). Peserta didik yang

---

aktif dalam pembelajaran biasanya terlihat dari kesungguhannya saat mengerjakan tugas, keberaniannya bertanya, serta usahanya mencari informasi tambahan yang mendukung proses belajarnya (Abrori & Sumadi, 2023).

Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tidak terjadi tanpa sebab. Salah satu pemicunya ialah penggunaan media belajar yang kurang menarik dan cenderung monoton (Wahab et al., 2025). Tingkat keaktifan peserta didik dipengaruhi oleh guru, materi, fasilitas, lingkungan belajar, hingga strategi pembelajaran yang digunakan (Wibowo, 2016). Dalam hal ini, guru menjadi tokoh utama yang menentukan terciptanya suasana belajar yang hidup dan menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk aktif mengikuti proses pembelajaran (Primastuti et al., 2025). Konsep pembelajaran aktif menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran inovatif diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif (Sari et al., 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik. Media ini membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran (Nurhaswinda et al., 2025; Safitri et al., 2024). Media interaktif merupakan perpaduan unsur audio, visual, dan aktivitas langsung yang dirancang untuk mendukung pembelajaran efektif (Prastiwi & Halidjah, 2024). Namun, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar, peserta didik pada tahap perkembangan operasional konkret masih memerlukan objek nyata untuk memahami konsep abstrak secara lebih mudah.

Menurut teori perkembangan kognitif Piaget, peserta didik usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika peserta didik lebih mudah memahami konsep melalui benda-benda nyata dibandingkan konsep yang abstrak. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan karena membantu peserta didik dalam memahami materi yang bersifat konkret. Tanpa bantuan media konkret, peserta didik dapat mengalami kesulitan dalam memahami konsep baru yang diajarkan (Imanulhaq & Ichsan, 2022)

Hambatan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar sering kali muncul akibat metode mengajar yang kurang bervariasi dan minim inovasi media pembelajaran (Wiryana & Alim, 2023). Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan peserta didik merasa jenuh dan kehilangan motivasi belajar (Dariyah et al., 2026). Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa media konkret berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika. Keaktifan peserta didik juga berpengaruh terhadap kemampuan berpikir dan keterampilan sosial mereka (Mardiana & Suharyanto, 2024).

Hasil observasi awal di kelas III SDN Banyuajuh 9 menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika pada materi pengolahan data masih rendah. Pembelajaran masih didominasi metode ceramah sehingga keterlibatan peserta didik belum optimal. Dari 16 peserta didik, hanya 6 orang yang aktif dengan tingkat keaktifan sebesar 37,5%. Sebagian peserta didik terlihat kurang fokus, mudah terdistraksi, dan cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih interaktif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik.

Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menerapkan media pembelajaran “Roda Buah Pengolahan Data” untuk meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Media ini berupa roda bergambar buah yang dapat diputar langsung oleh peserta didik untuk memperoleh data sederhana yang kemudian diolah dalam bentuk tabel dan diagram. Penggunaan media ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penggunaan media interaktif seperti digital learning tools maupun media konkret dalam meningkatkan hasil belajar matematika. Namun, masih terbatas kajian yang mengintegrasikan media konkret berbasis aktivitas langsung dalam meningkatkan keaktifan belajar pada materi pengolahan data di kelas rendah sekolah dasar. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya penggunaan media konkret sebagai jembatan antara konsep abstrak matematika dan pengalaman belajar nyata peserta didik sesuai tahap perkembangan kognitif operasional konkret.

---

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran “Roda Buah Pengolahan Data” serta menganalisis peningkatan keaktifan peserta didik kelas III SDN Banyuajuh 9 dalam pembelajaran matematika materi pengolahan data melalui penggunaan media tersebut.

## **2. METODE PENELITIAN**

### ***Study Design***

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas III SDN Banyuajuh 9 pada materi pengolahan data melalui penggunaan media “Roda Buah Pengelolaan Data”. Pendekatan PTK dipilih karena memungkinkan guru melakukan perbaikan pembelajaran secara sistematis dan berkelanjutan berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas (Suciani et al., 2023). Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di SDN Banyuajuh 9. Model PTK yang digunakan mengacu pada model spiral yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang meliputi empat tahapan, yaitu perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection)(Utomo et al., 2024). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan pembelajaran.

### ***Research Subjects***

Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDN Banyuajuh 9 yang berjumlah 16 peserta didik. Penentuan subjek penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi pengolahan data, masih tergolong rendah. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh rendahnya partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, kurangnya keberanian peserta didik untuk bertanya maupun menjawab pertanyaan, serta minimnya keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seluruh peserta didik kelas III dijadikan subjek penelitian dalam pelaksanaan tindakan untuk meningkatkan keaktifan belajar melalui penggunaan media “Roda Buah Pengelolaan Data”.

### ***Data Collection / Procedures***

Tahap awal penelitian diawali dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang meliputi modul ajar, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), media “Roda Buah Pengelolaan Data”, lembar observasi keaktifan peserta didik, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Seluruh instrumen penelitian dikonsultasikan kepada guru kelas untuk memastikan kesesuaian dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Pada tahap pelaksanaan tindakan, media “Roda Buah Pengelolaan Data” diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran dan LKPD. Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok yang masing-masing terdiri atas empat anggota. Setiap kelompok melakukan 30 kali putaran roda secara bergantian antaranggota kelompok. Hasil setiap putaran dicatat pada LKPD sebagai data yang diperoleh kelompok. Data tersebut kemudian digunakan peserta didik untuk mengidentifikasi frekuensi kemunculan setiap jenis buah, menyusun tabel frekuensi, serta menyajikannya dalam bentuk diagram sederhana sesuai dengan petunjuk yang terdapat dalam LKPD.

Melalui kegiatan tersebut, peserta didik terlibat secara langsung dalam proses pengumpulan, pencatatan, pengelompokan, pengolahan, dan penyajian data. Selain itu, peserta didik didorong untuk aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat, mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, serta mempresentasikan hasil kerja kelompok di depan kelas. Dengan demikian, media “Roda Buah Pengelolaan Data” tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber data yang digunakan peserta didik dalam kegiatan pengolahan data.

Observasi dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi keaktifan peserta didik. Aspek yang diamati meliputi perhatian peserta didik terhadap penjelasan guru, partisipasi dalam diskusi kelompok, keberanian bertanya atau menjawab pertanyaan, serta keterlibatan peserta didik dalam penggunaan media pembelajaran. Selain observasi, data penelitian juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas dan dokumentasi berupa foto kegiatan pembelajaran serta hasil pekerjaan peserta didik.

Tahap refleksi dilaksanakan pada akhir setiap siklus untuk mengevaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan. Hasil observasi, wawancara, dan

---

dokumentasi dianalisis untuk mengidentifikasi keberhasilan, kendala, dan kekurangan selama proses pembelajaran sehingga dapat digunakan sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

### ***Data Analysis***

Data penelitian dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana. Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perubahan sikap, perilaku, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase keaktifan peserta didik pada setiap siklus penelitian. Pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan Microsoft Excel.

Persentase keaktifan peserta didik dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

#### **Keterangan:**

**P** = persentase keaktifan peserta didik

**f** = jumlah peserta didik yang menunjukkan keaktifan sesuai indikator yang diamati

**N** = jumlah seluruh peserta didik

Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 75% peserta didik menunjukkan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

### ***Ethical Considerations***

Penelitian ini dilaksanakan setelah memperoleh izin dari kepala sekolah dan persetujuan guru kelas III SDN Banyuajuh 9. Seluruh data yang diperoleh selama penelitian digunakan hanya untuk kepentingan akademik dan penelitian dengan tetap menjaga kerahasiaan identitas peserta didik. Peneliti memastikan bahwa seluruh kegiatan yang dilakukan selama penelitian tidak mengganggu proses pembelajaran dan tetap mengutamakan kepentingan peserta didik.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Pra Siklus**

Tahapan pra-siklus dilakukan sebagai langkah awal untuk memetakan tingkat keaktifan peserta didik kelas III SDN Banyuajuh 9 dalam pembelajaran

---

---

matematika materi pengolahan data sebelum diterapkannya media “Roda Buah Pengelolaan Data”. Pada tahap ini, pembelajaran masih didominasi metode ceramah tanpa penggunaan media pembelajaran yang menarik. Selama proses pembelajaran, peserta didik cenderung kurang aktif. Sebagian terlihat berbicara dengan teman sebangku, kurang memperhatikan penjelasan guru, serta tidak aktif dalam kegiatan tanya jawab maupun diskusi kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, diperoleh informasi bahwa peserta didik mudah bosan, kurang fokus, dan sering berbicara sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Guru juga menyampaikan bahwa metode ceramah membuat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi rendah.

**Tabel 1.** Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Keterangan	Jumlah peserta didik	Peserta didik aktif	Persentase keaktifan	Kriteria
Pra Siklus	16 peserta didik	6 peserta didik	37,5%	Rendah

Tabel 1 menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik masih rendah yaitu 37,5% dan belum mencapai indikator keberhasilan 75%.

#### **Siklus I:**

Pada siklus I, proses pembelajaran matematika mengenai pengolahan data dilaksanakan dengan bantuan media inovatif “Roda Buah Pengelolaan Data”. Melalui aktivitas memutar roda, mencatat hasil yang diperoleh, dan menyusun data sederhana secara berkelompok, peserta didik diajak memahami materi secara nyata dan lebih mudah dipahami.

Penggunaan media “Roda Buah” menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dibandingkan metode sebelumnya. Tampilan visual serta keterlibatan langsung dalam aktivitas pembelajaran membuat peserta didik lebih tertarik dan antusias mengikuti pelajaran.

Berdasarkan pengamatan selama siklus I, tingkat partisipasi peserta didik mengalami perkembangan yang cukup baik meskipun belum sepenuhnya optimal. Beberapa peserta didik mulai aktif menjawab pertanyaan, berdiskusi bersama kelompok, dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik. Meski demikian,

masih ada peserta didik yang tampak ragu-ragu dan belum berkonsentrasi penuh selama pembelajaran berlangsung.

**Tabel 2.** Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I

Keterangan	Jumlah peserta didik	Peserta didik aktif	Persentase keaktifan	Kriteria
Siklus I	16 peserta didik	10 peserta didik	62,5%	Cukup

Tabel 2 menggambarkan adanya kemajuan partisipasi peserta didik selama siklus I dengan capaian 62,5%. Walaupun tren peningkatan mulai terlihat, persentase tersebut masih belum menyentuh batas keberhasilan yang diharapkan, yaitu 75%. Sebagai langkah perbaikan, siklus II difokuskan pada pembenahan suasana kelas, pendampingan yang lebih aktif, dan distribusi tanggung jawab kelompok yang lebih jelas serta terstruktur.

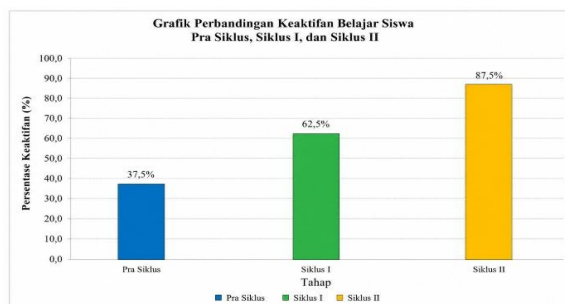
**Siklus II:**

Siklus II dijalankan sebagai fase penyempurnaan setelah refleksi dari siklus I. Media “Roda Buah Pengelolaan Data” dimanfaatkan lebih optimal lewat kerja sama kelompok yang tertata rapi. Setiap peserta didik mengambil peran masing-masing sehingga suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif, dan partisipatif.

**Tabel 3.** Hasil Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus II

Keterangan	Jumlah peserta didik	peserta didik aktif	Persentase keaktifan	Kriteria
Siklus II	16 peserta didik	14 peserta didik	87,5%	Sangat Baik

Tabel 3 menunjukkan bahwa keaktifan peserta didik pada siklus II mencapai 87,5% sehingga telah memenuhi target minimal 75%.



**Gambar 1.** Grafik Keaktifan Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media Roda Buah Pengelolaan Data mampu meningkatkan keaktifan belajar peserta didik hingga melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu 75%. Peningkatan tersebut terlihat selama pelaksanaan dua siklus pembelajaran, di mana peserta didik menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran matematika.

Peningkatan keaktifan belajar peserta didik pada penelitian ini tidak hanya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran semata, tetapi juga oleh karakteristik media Roda Buah yang mampu menarik perhatian peserta didik dan melibatkan mereka secara langsung dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan gambar buah-buahan yang berwarna dan dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik membantu menjadikan materi pengolahan data lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, aktivitas memutar roda memberikan unsur permainan yang menimbulkan rasa penasaran dan antusiasme peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong peserta didik untuk lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, berani menjawab pertanyaan, serta aktif terlibat dalam diskusi dan kegiatan belajar.

Temuan ini didukung oleh hasil wawancara awal dengan guru kelas III SDN Banyuajuh 9 yang mengungkapkan bahwa sebelum tindakan dilakukan, peserta didik masih sering berbicara sendiri saat pembelajaran berlangsung, kurang memperhatikan penjelasan guru, mudah merasa bosan, dan terkadang bermain sendiri ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan mempertahankan fokus belajar mereka. Setelah penggunaan media Roda Buah, guru mengamati adanya perubahan perilaku peserta didik yang menjadi lebih aktif dan antusias selama pembelajaran berlangsung.

Selain itu, berdasarkan tanya jawab singkat yang dilakukan setelah pembelajaran, peserta didik memberikan respons positif terhadap penggunaan media Roda Buah. Peserta didik menyampaikan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan materi pengolahan data lebih mudah dipahami dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Pembelajaran dengan media Roda Buah terasa lebih seru

dan belajar pengolahan data menjadi lebih mudah karena dapat melihat serta memahami data melalui media yang digunakan. Tanggapan tersebut menunjukkan bahwa media yang melibatkan aktivitas langsung dan unsur bermain mampu meningkatkan minat serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan konkret dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Media yang atraktif mampu membangkitkan antusiasme peserta didik, meningkatkan partisipasi selama pembelajaran, serta membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah dan realistis (Faradila & Pratiwi, 2024; Kero & Wewe, 2024; Nur Wahyuni, 2024; Puspita sari et al., 2022; Rismawati et al., 2024). Selain itu, suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton melalui penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih terdorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran (Ma'arif et al., 2025; Rahmawati et al., 2025; Raudah et al., 2024; Sopiya et al., 2025).

Keberhasilan penggunaan media Roda Buah juga menunjukkan pentingnya ketepatan guru dalam memilih media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik sekolah dasar (Tiara & Dena, 2024). Dengan demikian, media Roda Buah Pengelolaan Data tidak hanya membantu peserta didik memahami materi pengolahan data secara lebih konkret, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan menyenangkan sehingga keaktifan belajar peserta didik meningkat secara optimal.

#### **4. KESIMPULAN**

Hasil penelitian tindakan kelas memperlihatkan bahwa media “Roda Buah Pengelolaan Data” berhasil membawa perubahan positif terhadap keaktifan belajar peserta didik kelas III SDN Banyuajuh 9 pada pembelajaran Matematika. Persentase partisipasi peserta didik meningkat bertahap dari 37,5% di tahap awal, naik menjadi 62,5% pada siklus pertama, hingga menembus 87,5% pada siklus kedua. Kehadiran media yang konkret, visual, dan interaktif membuat peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran, aktif berdiskusi, percaya diri menjawab

pertanyaan, dan lebih terlibat dalam aktivitas kelompok. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan sederhana mampu menjadi alternatif inovatif untuk mengatasi kejenuhan sekaligus meningkatkan keterlibatan peserta didik pada materi yang dianggap sulit. Media “Roda Buah” juga menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menyenangkan. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media belajar yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik agar pembelajaran lebih bermakna. Penelitian mendatang diharapkan dapat mengembangkan media serupa dengan dukungan teknologi digital maupun penerapan pada materi lain.

## REFERENSI

- Abrori, A. N., & Sumadi, C. D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4).
- Amaruddin, W., Ermawati, D., & Riswari, L. A. (2025). Penerapan Model Discovery Learning Berbantuan Media Kabatar Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i2.3726>
- Athoillah, A., Hardiansyah, F., & Shiddiq, A. (2025). Pengaruh Media Flashcard Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2). <https://doi.org/10.31004/jh.v5i2.2369>
- Dariyah, T., Fernanda, I., Sofiana, F., & Nursantoso, A. (2026). Karakteristik Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam Dan Sosial Agama*, 5(1).
- Faradila, F. I., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 97–104. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446>
- Imanulhaq, R., & Ichsan, I. (2022). ANALISIS TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF PIAGET PADA TAHAP ANAK USIA OPERASIONAL KONKRET 7-12 TAHUN SEBAGAI DASAR KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 3(2). <https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Kero, M. A., & Wewe, M. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Secara Kontekstual untuk Mengaktifkan Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran

- Matematika Kelas V. *Polinomial: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.56916/jp.v3i2.926>
- Ma'arif, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2). <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3323>
- Mardiana, S., & Suharyanto, S. (2024). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(2). <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i2.451>
- Merna Wati. (2025). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV di SD Negeri Lawe Kongker. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(2). <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2640>
- Nur Wahyuni, I. D. R. (2024). Peran Guru Dalam Memanfaatkan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Nur. *Jurnal Pendidikan Dasar.*, 6(6).
- Nurhaswinda, Wardana. N, Y., Ramadhani. N, Pradela. D, & Jesyka. (2025). Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keaktifan siswa pada materi peluang di sekolah dasar. *Cahaya Pelita: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 1(2).
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). PENERAPAN MODEL PBL BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF WORDWALL DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2758>
- Primastuti, K. P., Munawaroh, R. R. Z., & Muhammad, A. F. N. (2025). ANALISIS EFEKTIVITAS MEDIA CONGKLAK FPB DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA FAKTOR PESEKUTUAN TERBESAR (FPB) DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 16(2). <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v16i2.7701>
- Puspita Sari, A. S., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2022). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Media Rainbow Board di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i3.1687>
- Rahmawati, J., Matusakdiyah, K., Faizah, S. N., & Amin, F. (2025). Optimalisasi Media Quizizz dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas X-1 di Madrasah Aliyah Negeri 2 Tuban. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(2). <https://doi.org/10.60126/maras.v3i2.953>
-

- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4). <https://doi.org/10.60126/maras.v2i4.559>
- Ridho Alfari, Dafik, & Rafiantika Megahnia Prihandini. (2023). Pendidikan Matematika Sekolah Dasar. In *Pendidikan Matematika Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.55981/brin.693>
- Rismawati, I., Nuroso, H., Poncowati, L., & Purnamasari, I. (2024). Analisis Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 4 SDN Wonotingal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4). <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2515>
- Rochmadani, P. R., Ekosusilo, M., & Siwi, D. A. (2024). Penerapan Media Counting Box untuk Meningkatkan Hasil dan Keaktifan Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*. <https://doi.org/10.18592/jpm.v11i1.10972>
- Safitri, T., Bahtiar, R. S., & Sudjarwo, S. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Penerapan Media Plickers Bagi Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Journal of Educational Science and E-Learning*, 1(2). <https://doi.org/10.62354/jese.v1i2.15>
- Samara, N. S., Mutmainna, M., Ardilla, A., Suleha, S., & Nursakiah, N. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning dan Pemanfaatan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas III SD Negeri Pao-Pao. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2). <https://doi.org/10.30605/cjpe.722024.4806>
- Sari, E. R., Yusnan, M., & Matje, I. (2022). PERAN GURU DALAM MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN. *JURNAL EDUSCIENCE*, 9(2). <https://doi.org/10.36987/jes.v9i2.3042>
- Sopiyah, S., Budiman, M. A., & Untari, M. F. A. (2025). ANALISIS APLIKASI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MATERI DAUR HIDUP HEWAN PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 3 SIRAU. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 5(1).
- Sri Fatmawati, & Jasiah, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Jual Beli (Muamalah). *QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(4).
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas, *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1:2, 2023, h. 114-123. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2).
- Tiara, T. R. Z., & Dena, L. S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Kahoot Menggunakan Model Kooperatif Teams Games Tournament Untuk
-

- Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa. *JURNAL PETIK*, 10(1).  
<https://doi.org/10.31980/petik.v10i1.1391>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19.  
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wahab, A., Agustiawan, E., Nuriyandini, E. P., Kamila, F. V., & Fadhilah, F. M. (2025). Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Menggunakan Model TGT dengan Media KACA (Kartu Pecahan) pada Kelas 4 MI Darul Ulum. *Pe Te Ka*, 8(1).
- Wibowo, N. (2016). UPAYA PENINGKATAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PEMBELAJARAN BERDASARKAN GAYA BELAJAR DI SMK NEGERI 1 SAPTOSARI. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>
- Wirayuda, A. , P. B. A. , M. I. H. , & N. A. F. M. (2025). Studi literatur: Konsep pengolahan data. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, .
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). PERMASALAHAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 2(3), 271–277. <https://doi.org/10.33578/kpd.v2i3.187>