



Pengaruh Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III SD RK Budi Luhur Medan

Suarniwati Halawa ✉, Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia.

Patri Janson Silaban, Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia.

Rumiris Lumban Gaol, Universitas Katolik Santo Thomas, Indonesia.

✉ srselsiefse@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar siswa. Metode penelitian ini adalah metode eksperimen jenis penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SD RK Budi Luhur Medan di kelas III mulai 29 sampai 31 Maret 2022. Dengan jumlah sampel sebanyak 30 siswa. Teknik pengumpulan sampel menggunakan teknik random sampling sederhana. Berdasarkan analisis diperoleh hasil pre test 60,66 dengan kategori cukup. Hasil post test dengan nilai rata-rata 84,6 dengan kategori kuat dan angket model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar dengan nilai rata-rata 80,2. Hasil analisis korelasi pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar siswa diperoleh nilai korelasi $r_{hitung} = 0,725$ dengan $r_{tabel} 0,361$. Dengan demikian nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka korelasi sangat signifikan. Uji hipotesis dengan uji t dengan perolehan $t_{hitung} = 5,563$ dengan $t_{tabel} = 1,697$ pada taraf signifikan 0,05. Dapat disimpulkan bahwa penelitian model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar dilihat dari pengaruh variabel x dan y yaitu adanya pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar siswa.

Kata kunci: Model *Think Pair Share*, Media Atraktif Roda Pintar, Hasil Belajar Siswa.



PENDAHULUAN

Pendidikan suatu proses yang diberikan agar terjadi perubahan sikap dan tingkah laku seseorang untuk mendewasakan diri. Pendidikan berasal dari bahasa Yunani “*paedagogie*” yang terbentuk dari kata “*pais*” yang artinya anak dan “*again*” artinya membimbing. Maka dapat diartikan bahwa pendidikan adalah pertolongan atau arahan yang diberikan kepada anak agar bisa berkembang menjadi pribadi yang dewasa baik dalam berpikir, maupun bertingkah laku. Untuk menjadi pribadi yang baik dan berkarakter maka perlu suatu bimbingan yang serius agar anak benar-benar mampu bertanggung jawab dalam dirinya.

Undang-undang no. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bahwa “setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai bakat, minat, dan kemampuannya”. Artinya bahwa pendidikan di Indonesia ini terbuka bagi setiap orang untuk memperoleh dan menuntut ilmu sampai ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh sebab itu, yang perlu diusahakan dan dipertahankan oleh setiap orang yaitu membuka hati untuk belajar sesuai dengan keterampilan, bakat dan minatnya masing-masing-masing.

Pada proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan hal yang paling utama. Sebab berhasil atau tidaknya dalam pencapaian pendidikan pembelajaran itu tergantung dari proses penyampain pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar guru memiliki peran penting dan dituntut untuk membagikan seluruh ilmu yang dimilikinya kepada siswa. Dengan keikhlasan guru dalam proses mengajar, maka siswa akan berhasil dalam menempuh pendidikannya.

Proses belajar siswa SD dengan siswa di Sekolah Menengah Pertama tidak sama. Siswa SD masih sangat membutuhkan bimbingan dari guru. Dalam arti membutuhkan arahan dan tuntunan yang sangat jelas untuk diarahkan ke hal yang baik. Karena ketika guru salah untuk mengajari pada awal maka berakibat fatal bagi siswa tersebut dalam melanjutkan studinya dikemudian hari. Penanaman sikap yang baik kepada siswa akan mendukung sikap dan perilaku siswa

Maka dengan itu diharapkan guru yang profesional sebagai panutan dan teladan bagi siswanya. Guru harus memberikan waktu, tenaga dan hati serta arahan yang cukup agar potensi atau bakat yang ada dalam diri siswa dapat berkembang dengan baik. Guru tidak hanya mengajarkan nilai pengetahuan saja tetapi diharapkan juga untuk menanamkan karakter siswa. Sehingga siswa mampu mewujudkan dalam kehidupannya setiap hari. Apa yang diperoleh dari bangku sekolah, akan diwujudkannya juga dalam kebersamaannya terhadap sesamanya. Salah satu mata pelajaran untuk mewujudkannya adalah pelajaran tematik.

Di dalam dunia pendidikan khususnya SD pembelajaran tematik adalah serangkaian tema yang terdiri dari kompetensi dasar dan terdapat beberapa muatan yang saling terkait antar substansinya. Salah satu bahan pelajaran yang saling terkait dengan mata pelajaran terpadu, seperti PPKN, Matematika, Bahasa Indonesia, IPA, PJOK, IPS, dan pelajaran yang lain yang telah disatukan dalam satu tema. Pembelajaran tematik ini salah satu pembelajaran yang termuat dengan beberapa mata pelajaran. Antara pembelajaran yang satu dengan pembelajaran yang lain, pengajarannya tidak begitu terlihat karena proses pembelajarannya memiliki keterkaitan satu sama lain.

Dalam pelaksanaan pembelajaran tematik ini disesuaikan dengan karakteristik, minat, kemampuan siswa sesuai dengan materi. Didukung juga dengan media yang digunakan agar siswa mudah memahami apa yang diajarkan oleh guru. Jadi karakteristik pembelajaran tematik yaitu dilaksanakan dengan menyenangkan dan memberi kesempatan kepada siswa untuk dapat menghubungkan pengetahuan dan pengalamannya setiap hari dengan lingkungan keberadaannya.

Proses pelaksanaan pembelajaran tematik yakni: pemetaan standar kompetensi yang dijabarkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan tema, identifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator, menetapkan jaringan tema, penyusunan silabus. Silabus merupakan patokan untuk menyusun kerangka pembelajaran yang memuat identitas mata pelajaran, identitas sekolah yang meliputi nama satuan pendidikan, kelas,

kompetensi inti, kompetensi dasar, tema, materi, kegiatan pembelajaran, penilaian, waktu dan sumber belajar.

Berdasarkan hasil observasi selama magang III di SD RK Budi Luhur Medan, ketika mengamati bahwa yang sering digunakan oleh guru dalam menyampaikan pembelajaran masih menggunakan metode konvensional. Pembelajaran dua arah tidak terlaksana. Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru yang menyebabkan pembelajaran tidak menarik. Peran guru dalam mengajar sangat penting, tidak hanya sebagai fasilitator tetapi, mengarahkan, membimbing agar siswa termotivasi dan semangat dalam mengikuti proses belajar.

Metode ceramah yang sering digunakan oleh guru menyebabkan siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Sehingga yang terjadi, siswa mengganggu temannya. Kelas tidak kondusif yang menimbulkan keributan di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung. Dengan situasi zaman yang terus berkembang, guru diharuskan untuk lebih terampil dan kreatif melihat kebutuhan siswa agar lebih semangat dalam belajar. Pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa harus dibantu dengan metode pembelajaran dan juga media pembelajaran untuk cepat dipahami oleh siswa. Namun, pada proses pembelajaran berlangsung, guru tidak menggunakan media pembelajaran.

Permasalahan tersebut menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa pada tema VII Perkembangan Teknologi sub tema 1 pembelajaran 2. Siswa kurang mampu dalam mengikuti dan memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga mengakibatkan hasil belajar tergolong rendah. Nilai yang diharapkan seharusnya memenuhi Ketuntasan Kriteria Minimal (KKM) sesuai yang ditentukan sekolah yaitu 70, hal ini bisa dilihat dari nilai harian siswa.

Tabel 1. Nilai hasil Ulangan Harian

Muatan Pelajaran	KKM	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
PPKn	70	≥	8	27,%	Tuntas
	70	≤	21	73%	Tidak tuntas
Bahasa Indonesia	70	≥	14	48%	Tuntas
	70	≤	15	52%	Tidak tuntas
PJOK	70	≥	12	58%	Tuntas
	70	≤	17	42%	Tidak tuntas
			29	100%	

(Sumber : Wali Kelas III SD RK Budi Luhur Medan Denai)

Data tersebut menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang tuntas KKM 8 siswa dan tidak tuntas 21 siswa pada muatan PPKn. Pada muatan Bahasa Indonesia yang tuntas 14 siswa, tidak tuntas 15 orang. Kemudian pada muatan PJOK yang tuntas 12 orang dan tidak tuntas 17 siswa. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum berhasil.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu langkah perbaikan agar hasil belajar dapat meningkat. Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan Model Pembelajaran *Think Pair Share* Berbantuan Media Atraktif Roda Pintar Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas III. Model pembelajaran *Think Pair Share* merupakan suatu model pembelajaran dimana pada proses berlangsungnya pembelajaran, siswa dapat belajar dan bekerja di dalam kelompok-kelompok kecil dengan bekerjasama pada kelompok yang terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan susunan kelompok bersifat sesuai dengan karakteristik yang berbeda-beda. Model pembelajaran ini menekankan untuk belajar dari berbagai informasi dan pengalaman, saling merespon, dan juga saling menjalin komunikasi.

Model pembelajaran *Think Pair Share* dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan alat bantu media atraktif roda pintar. Media ini berbentuk lingkaran yang di dalamnya terdapat jenis warna dan dimainkan atau diputar pada porosnya sehingga putaran tersebut berhenti pada salah satu tulisan yang ada di dalamnya. Media atraktif Roda pintar ini mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan keaktifan belajar siswa dan membangun

interaksi satu sama lain. Berani tampil dan juga mampu menyampaikan pendapatnya di depan teman-teman maupun guru di depan kelas.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Ketika tidak menggunakan media maka siswa mengalami kejenuhan dalam belajar. Kurang memberi perhatian dengan penjelasan guru dan mengganggu teman yang belajar. Maka untuk mengantisipasi hal tersebut, guru harus lebih kreatif untuk memilih media pembelajaran sesuai dengan bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rifqi Universitas PGRI Semarang yang berjudul “Pengaruh Model Think Pair Share Berbantu Media Geoboard Melalui Sistem Daring Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 03 Asemtoyong Peralang. Dengan metode penelitian True Experimental Design dengan jenis penelitian *One-group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan satu kelas. Soal pretest diberikan sebelum pembelajaran. Setelah mengerjakan soal pretest kemudian siswa akan diberikan perlakuan yaitu dengan pembelajaran model Think Pair Share, setelah diberi perlakuan, pada akhir pembelajaran siswa diberi soal posttest. Penelitian dengan menggunakan model *Think Pair Share* berbantu media geoboard berpengaruh terhadap hasil belajar matematika materi luas dan keliling bangun datar kelas IV SD Negeri 03 Asemtoyong. Dengan rata-rata nilai pada pretest 57 kemudian setelah perlakuan dilakukannya posttest meningkat menjadi 84.

Model Pembelajaran *Think Pair Share*

Pembelajaran yang memiliki model akan memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran. Model pembelajaran *Think Pair Share* salah satu model pembelajaran dengan menggunakan model pengelompokan kecil dengan 4 sampai 6 orang dengan karakteristik yang berbeda-beda. Cara penilaian dilaksanakan dalam kelompok. Untuk setiap kelompok mendapat penghargaan, jika kelompoknya bisa mencapai prestasi yang ditunjukkan oleh prestasi yang dipersyaratkan. Dalam setiap kelompok memiliki sifat ketergantungan yang baik. Sehingga kelompok dapat bertanggungjawab dalam kelompoknya. Setiap pribadi akan membantu temannya dan saling memotivasi antara satu dengan yang lain (Setiani dan Priansa 2018 : 244).

Model pembelajaran memiliki suatu karakteristik. Demikian juga dengan Model Pembelajaran *Think Pair Share* memiliki karakteristik. Adapun karakteristiknya (Setiani dan Priansa (2018 : 245) yaitu:

1. Siswa dapat bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan pembelajaran.
2. Dalam kelompok siswa dipilih sesuai dengan karakteristik misalnya siswa yang memiliki kemampuan tinggi digabung dengan siswa yang kemampuannya rendah.
3. Dalam kelompok berasal dari jenis kelamin yang berbeda, suku, dan budaya.
4. Penilaian pada kelompok bukan pribadi.

Menurut Yulyanti (2021 : 18) yang menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan model pembelajaran *Think Pair Share* yaitu: (a) “Peserta didik dapat bekerja sendiri atau bekerja sama dengan anggota kelompok untuk mencari jawaban, (b) Partisipasi peserta didik lebih optimal dan antusias dalam proses pembelajaran berlangsung karena dibantu oleh kelompoknya, (c) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya kepada peserta didik yang lain ataupun guru di depan kelas sehingga dapat memunculkan rasa percaya diri”.

Majid(2013 : 507) menguraikan tahap-tahap model *think pair share* yaitu:

- a. Tahap 1: *Thinking*
Dalam tahap ini guru menyampaikan pertanyaan sesuai dengan pelajaran, lalu siswa diminta untuk memikirkan jawabannya secara mandiri.
- b. Tahap 2 : *Pair*
Dalam tahap yang kedua ini guru meminta siswa untuk berpasangan dengan siswa yang lain untuk mendiskusikan jawaban yang dipikirkannya pada tahap awal. Untuk berbagi pendapat pada tahap ini biasanya guru memberi waktu 4-5 menit untuk berpasangan.
- c. Tahap 3 : *Share*

Dalam tahap ketiga, guru meminta kepada pasangan untuk berbagi kepada teman-teman dalam kelas. Kelompok akan bergantian antara pasangan, hal ini akan cukup efektif dan akan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan yang mendapat kesempatan untuk menyampaikan hasilnya.

Media Atraktif Roda Pintar

Dalam kehidupan setiap hari, kata roda sudah tidak asing lagi. Sering dilihat dalam kegiatan setiap hari. Roda itu dapat berputar pada porosnya. Media ini berbentuk lingkaran dan didalamnya terdapat beberapa warna yang dibuat dengan sangat menarik. Mengingat siswa SD masih cenderung untuk bermain, maka dalam hal ini peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran atraktif roda pintar belajar.

Media ini memiliki jenis warna yang berbeda-beda dalam satu lingkaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia roda adalah bentuk lingkaran dan biasanya berjeruji. Roda yang artinya objek yang berbentuk lingkaran. Sedangkan putar mempunyai pengertian berputar, berganti arah, berbelok, dan berkeliling. Maka keduanya dapat disimpulkan bahwa roda putar merupakan objek yang berbentuk bundar yang dapat menghasilkan suatu gerakan berputar (Simbolon 2019 : 69).

Dalam kehidupan ini, tidak bisa secara instan didapatkan apa yang diharapkan. Siswa yang mau berhasil dan menjadi pribadi yang ulet melewati yang namanya proses. Demikian juga pada media pembelajaran atraktif roda pintar belajar ini memiliki langkah-langkah penggunaannya. Media yang berupa permainan ini memiliki cara untuk menggunakannya. Langkah-langkah penggunaan media atraktif roda pintar belajar Wati (2019 : 33–34) bahwa media atraktif roda pintar memiliki langkah-langkah penggunaan yaitu:

1. Guru menjelaskan tentang peraturan penggunaan media pembelajaran dan cara penggunaan media.
2. Guru mengaitkan pengalaman siswa dengan media atraktif roda pintar belajar dengan mata pelajaran
3. Siswa dibagi dalam 6 kelompok.
4. Siswa mendengarkan penjelasan dari guru dan mengamati media atraktif roda pintar belajar
5. Menjawab setiap pertanyaan yang ada di lembar kerja kelompok.
6. Selesai tugas kelompok, siswa bergantian untuk memutar roda pintar hingga berhenti pada titik yang menunjukkan pertanyaan. Kemudian menuliskan jawabannya sesuai dengan soal.
7. Semua soal harus dijawab oleh siswa.
8. Siswa yang mendapat soal banyak dan bisa menjawab maka yang menang adalah anggota kelompoknya.

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pasti memiliki kelebihan tersendiri. Kelebihan yang dimaksud ialah yang menarik perhatian dan yang memotivasi siswa. Guru yang kreatif pasti memilih media yang menarik dalam proses belajar mengajar. Memadukan bahan ajar dengan media yang akan diajart untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media yang dirancang oleh guru pasti memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Perbedaannya terdapat pada materi yang akan dijarkan kepada siswa. Adapun kelebihan dan kelemahan yang dinyatakan oleh Zulkarnain (2019: 78) sebagai berikut:

1. Kelebihan Media Atraktif Roda Pintar
 - a. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media atraktif roda pintar.
 - b. Siswa lebih cekatan untuk bersaing dengan teman yang lain.
 - c. Menumbuhkan sikap sosial bagi siswa terhadap lingkungan.
 - d. Permainan merupakan sesuatu yang menarik dan menyenangkan
 - e. Permainan yang melibatkan siswa untuk aktif semua.
 - f. Adanya umpan balik secara langsung terutama dalam masalah yang nyata.
 - g. Permainan memberikan pengalaman yang nyata dan juga bisa diulang sesuai yang dibutuhkan.
 - h. Meningkatkan kemampuan siswa untuk berbicara.

METODE

Subjek Penelitian dengan Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Teknik pengambilan sampel dari anggota populasi dengan acak tanpa memperhatikan tingkatan dalam anggota populasi. Berdasarkan pendapat di atas, maka sampel dalam penelitian ini siswa kelas IIIB SD RK Budi Luhur Medan Denai yang berjumlah 30 orang.

Prosedur penelitian ini dengan beberapa langkah yang harus di tempuh yaitu: Menurut Arikunto (2006 : 21) yakni:

1. Tahap Awal (Persiapan dan Perencanaan)

- Pada tahap ini dimulai dengan tahapan dalam menentukan latar belakang, studi pendahuluan, rumusan masalah, tujuan, manfaat, landasan teori, rancangan pengolahan data yang dimuat dalam bentuk proposal skripsi dan surat persetujuan pembimbing untuk melaksanakan penelitian.
- Persiapan yang telah disusun oleh peneliti merupakan bahan untuk data yang dibutuhkan dalam penelitian ini. Dalam tahap ini peneliti membuat soal tes pilihan ganda sebanyak 40 butir dan 25 butir pernyataan angket.
- Kemudian peneliti memvalidkan soal setelah diberikan kepada dosen validator dan guru . kemudian soal tersebut diberikan kepada siswa untuk mengetahui soal yang valid untuk dijadikan soal pre-test dan post-test.

2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap ini melaksanakan penelitian setelah menyelesaikan perbaikan proposal skripsi. Kemudian peneliti mengajukan surat izin kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Surat tersebut diserahkan ke lokasi penelitian di SD RK Budi Luhur Medan Denai. Penelitian dilaksanakan pada waktu yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Dalam melaksanakan penelitian ini, peneliti memberikan pre-tets kepada siswa kelas III, memberikan perlakuan, dan terakhir memberikan post-test.

3. Tahap Pengumpulan Data

Langkah terakhir dalam suatu penelitian yaitu dengan melihat apakah penelitian tersebut berjalan dengan baik atau tidak. Pada tahapan ini peneliti melaporkan hasil penelitian sesuai dengan data yang telah diperoleh. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

- Mentabulasi data pre-test dan post-test.
- Mencari nilai rata-rata.
- Melakukan uji normalitas data.
- Melakukan uji koefisien korelasi
- Melakukan uji hipotesis dengan uji-t.

Instrumen pengumpulan data berupa Tes dan Angket. Tes merupakan rangkaian pertanyaan yang memerlukan jawaban untuk mengetahui kemampuan awal siswa peneliti melakukan tes pengetahuan awal (*pre-test*) dan melakukan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diterapkannya pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar belajar. Tes salah satu instrument untuk mengumpulkan data berupa pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan atau bakat yang dimiliki baik pribadi maupun kelompok. Maka untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Untuk manusia, instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi (Riduwan 2009:105).

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis. Dari pertanyaan tersebut dapat dikumpulkan sejumlah data untuk digunakan dalam penelitian ini. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti memberikan kuesioner kepada siswa. Sebelum melakukan uji coba penelitian ini, peneliti telah memperoleh ijin dari kepala sekolah SD RK Budi Luhur Medan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Petunjuk pengisian terlebih dahulu dijelaskan kepada responden oleh peneliti. Responden memilih satu jawaban yang telah

tersedia sesuai dengan yang sebenarnya. Maka dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban yaitu: Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

Tabel 2. Skor untuk setiap butir soal pada Skala Likert

No	Jawaban	Skor	
		Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
1	Sangat setuju	4	1
2	Setuju	3	2
3	Tidak Setuju	2	3
4	Sangat Tidak Setuju	1	4

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner dengan jumlah item yaitu 2 dengan 4 alternatif jawaban yaitu Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Tujuan kuesioner ini disebarakan yakni untuk mengetahui pengaruh media roda pintar belajar terhadap hasil belajar siswa.

Analisis data dilakukan setelah data terkumpul. Pengolahan data dapat dilakukan ketika data sudah terkumpul. Proses analisis data merupakan usaha untuk memperoleh jawaban permasalahan penelitian. Penelitian ini akan mengelola dan menganalisis data dengan menggunakan *Statistik program for Socool Science (SPSS) 25.0* dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara analisis regresi linear berganda, uji korelasi dan uji hipotesis.

HASIL PENELITIAN

Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui apakah data dapat berdistribusi normal. Pengujian normalitas dengan program *statistic SPSS*, dengan uji *kosmogorov one-sample kolmogrov-Smirnov Test*. Dengan kriteria pengambilan keputusan dengan membandingkan data distribusi yang diperoleh pada tingkat signifikan 5% yaitu:

Ho : sig > 0.05 maka data dapat berdistribusi normal

Ha : < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal

Tabel 3. Uji Normalitas

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	11.35918550
Most Extreme Differences	Absolute	.120
	Positive	.118
	Negative	-.120
Test Statistic		.120
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas bahwa nilai signifikansi Asymp.Sig (2 tailed sebesar 0,200 > 0.05. Sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogorov-smirov* di atas jika signifikan > 0.05 maka Ho diterima atau berdistribusi normal dan jika taraf signifikan < 0.05 maka data tidak berdistribusi normal. Maka sesuai asumsi uji normalitas data normalitas dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Uji Koefisien Korelasi

Uji koefisien korelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Tabel 4. Uji Koefisien Korelasi

		Model	Hasil
Model	Pearson Correlation	1	.725**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	30	30
Hasil	Pearson Correlation	.725**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	30	30

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, diperoleh hasil koefisien korelasi (r_{xy}) atau $r_{hitung} = 0,725$ dengan diperoleh $r_{tabel} = 0,361$. Dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka dapat disimpulkan koefisien korelasi yaitu: 0,725% berada pada interpretasi kuat. Dengan itu terdapat hubungan positif yang signifikan antara model *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar (X) dengan hasil belajar siswa (Y) kelas III SD RK Budi Luhur Medan Denai.

Tabel 5. Interpretasi Koefisien Korelasi

No	Nilai r	Interpretasi
1	0.00-1.199	Sangat rendah
2	0.20-0.399	Rendah
3	0.40-0.599	Sedang
4	0.60-0.799	Kuat
5	0.80-1.000	Sangat kuat

Uji Hipotesis (Uji-t)

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar dilakukan pengujian hipotesis “uji-t parsial”. Kriteria pengambilan keputusan dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (H_a) hipotesis diterima, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ (H_0) hipotesis ditolak. Berikut hasil perhitungan uji-t pada tabel 4.13 di bawah ini:

Tabel 6. Uji Hipotesis Uji-t

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	25.786	10.677		2.415	.023
	Model	.734	.132	.725	5.563	.000

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh dapat dilihat dari hasil perhitungan dari SPSS versi 25 sebesar 5.563. dapat diketahui bahwa $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ yaitu $5,563 \geq t_{tabel} 1,697$ sehingga H_a diterima. Maka dengan itu dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh positif dan signifikan dari pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar (X) terhadap hasil belajar siswa (Y).

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD RK Budi Luhur Medan. Peneliti menggunakan tes dan angket untuk mengumpulkan data dengan jumlah sampel 30 siswa. Pada penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan *simple random sampling*. Peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar dengan hasil belajar siswa pada perkembangan teknologi kelas III di SD RK Budi Luhur.

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh temuan peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan awal siswa peneliti menggunakan pre-test pada kelas III dengan jumlah soal 30 butir soal pilihan ganda. Dari hasil pemahaman dan pengetahuan siswa diperoleh nilai hasil rata-rata sebesar 60,66. Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa kemampuan pre-test masih dibawah KKM atau masih rendah. Setelah diberikan perlakuan (*post-test*) pada siswa kelas III model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar diperoleh hasil rata-rata sebesar 84,6. Dengan itu adanya pengaruh dari perlakuan yang memberikan dampak positif terhadap hasil rata-rata belajar siswa meningkat.
2. Selain *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada kelas III juga diberikan pada akhir pembelajaran angket model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar dan diisi oleh siswa sebanyak 17 butir pernyataan dengan nilai rata-rata diperoleh 80,2.
3. Hasil uji normalitas pada taraf signifikan ($\alpha = 0,05$), dengan kriteria pengujian normalitas yaitu Jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Dari hasil pengolahan data diperoleh nilai signifikan sebesar $0,200 \geq 0,05$, hasil belajar siswa signifikannya $0,200 \geq 0,05$. Dari hasil perhitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar dan hasil belajar siswa lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Maka dengan itu data sudah terpenuhi.
4. Hasil uji korelasi penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar memiliki hubungan signifikan dengan hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dilihat dari r_{xy} 0,725% berada pada kategori kuat. Berdasarkan tabel interpretasi nilai r, korelasi r_{xy} terletak pada rentang nilai 0,60-0,799. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar dengan hasil belajar siswa memiliki koefisien korelasi yang kuat.
5. Hasil uji hipotesis (uji-t) menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar memiliki pengaruh yang positif dan signifikan. Hal tersebut terbukti dari nilai $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ sebesar $5,563 \geq t_{tabel}$ 1,697. Maka dengan demikian H_a diterima yaitu ada pengaruh yang signifikan antar model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar (X) dengan hasil belajar (Y).

Berdasarkan hasil yang dilakukan menunjukkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar dengan hasil belajar memiliki pengaruh dengan hasil belajar siswa kelas III semakin meningkat.

SIMPULAN

Besarnya pengaruh dari model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar (X) terhadap hasil belajar siswa(Y) tergolong kuat dengan nilai rata-rata sebesar 0,725.

1. Penerapan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar siswa tema Perkembangan Teknologi di kelas III SD RK Budi Luhur Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022. Dengan memberikan pre-test pada kelas III dengan jumlah soal 30 butir soal pilihan ganda. Kemudian setelah itu diberikan perlakuan model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar (*post-test*) dan terakhir diberikan angket model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar sebanyak 17 butir pernyataan.
2. Hasil belajar siswa pada tema Perkembangan Teknologi di kelas III SD RK Budi Luhur Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022. Hasil belajar siswa memiliki peningkatan dengan nilai rata-rata yang diperoleh *pre-test* sebesar 60,66 dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,6 dan angket model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar diperoleh nilai rata-rata sebesar 80,2.
3. Pengaruh model pembelajaran *think pair share* berbantuan media atraktif roda pintar terhadap hasil belajar siswa tema VII Perkembangan Teknologi di kelas III SD RK Budi

Luhur Medan Tahun Pembelajaran 2021/2022. Hasil penelitian model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Hal itu terbukti pada nilai r_{xy} sebesar $-0,725$. Berdasarkan tabel interpretasi nilai koefisien korelasi r , korelasi r_{xy} $0,725$ terletak pada rentang nilai $0,60-0,799$ berada pada kategori kuat. Maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Think Pair Share* berbantuan media atraktif roda pintar memiliki pengaruh dengan hasil belajar siswa sebesar $72,5\%$ berada pada kategori kuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Pertama)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Anzelina, D. (2015). *Penerapan Metode Utang (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sd Negerino 101731*. 0–15.
- Anzelina, Dewi. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VA SDN No. 101731 Kampung Lalang*. 4, 1–18.
- Arfani, L. (2016). *Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 11(2), 81–97.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto. (2018). *Prosedur Penelitian (14th ed.)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Dimiyati. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dirman dan Cicih Juarsih. (2018). *Pengembangan Kurikulum*. Rineka Cipta.
- Djunaedi, R. M. (2021). *Pengaruh Penggunaan Model Stad Berbantuan Media Busepia Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS (Penelitian pada Siswa Kelas IV ...*
<http://eprintslib.ummgl.ac.id/3306/>
- Gaol, R. L., & Simarmata, E. J. (2019). *Efektivitas Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Budaya Lokal Melalui Penerapan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa*. Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, 3(4), 1032–1035.
- Handayani, N., Wijayanti, A., & Listyarini, I. (2018). *Keefektifan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Berbantu Media Roda Pintar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(4), 404.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i4.16158>
- Henri. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kontekstual Dengan Alat Peraga Roda Pintar*. Angewandte Chemie International Edition, 6(11), 951–952.
- Istarani dan Intan Pulungan. (2018). *Ensiklopedi Pendidikan (Kedua)*. Medan: Media Persada.
- Jayanti, I. D. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Roda Pintar Pada Siswa Tunagrahita Kelas I Sdn 1 Tlogopatut*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Khairani. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

- Muthoharoh. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif “Think Pair Share” terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*. SAP (Susunan Artikel Pendidikan), 2(1), 33–42. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1509>
- Ningsih, M., Sumarwiyah, S., & Setiawan, D. (2020). *Penggunaan Media ROTAR Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD 1 Payaman Kudus*. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 6(3), 416–423.
- Prastowo. (2014). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik* (1st ed.). Jakarta: Prenada Media Group.
- Rahman. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini Teori dan Implementasi*. Ar-Ruzz Media.
- Rajagukguk, N., Simarmata, E., & Anzelina, D. (2020). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Talking Stick Pada Tema Indahnya Kebersamaan Di Kelas Iv Sd Negeri 097375 Tiga Raja*. JGK (Jurnal Guru Kita), 4(4), 33–43.
- Riduwan. (2009). *Metode dan Teknik Menyusun Tesis* (Zaenal Arifin (Ed.); Ke-6). Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sa’dun Akbar, dkk. (2018). *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sadirman. (2017). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo Persada.
- Salim dan Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode, Pendekatan, dan Jenis*. Prenadamedia Group.
- SARI, M. L. (2020). *Pengaruh Model Problem Solving Bernantuan Media Roda Putar Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Tentang Materi Ekosistem Di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung*. UIN Raden Intan Lampung.
- Setiani dan Priansa. (2018). *Manajemen Peserta Didik dan Model Pembelajaran* (Ai Kasmanah (Ed.)). Alfabeta, cv.
- Silaban. (2019). *Pendidikan Guru Sekolah Dasar Juril AQUINAS*.
- Simarmata, E. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sd Kartika I-1. Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 6(2), 7–13. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v6i2.5969>
- Simarmata, E. J. (2017). *Upaya Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Dengan Pendekatan Kontekstual (Ctl) Di Kelas V Sdn 060959 Belawan. Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 7(3), 357–365. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v7i3.8171>
- Simbolon, R. (2019). *Penggunaan Roda Pintar Untuk Kemampuan Membaca Anak*. JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar, 2(2), 66–71. <https://doi.org/10.33751/jppguseda.v2i2.1448>
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Sugiharti. (2013). *Efektivitas Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar. Efektivitas Think Pair*

Share Terhadap Hasil Belajar, 28(2), 505–510.

- Sugiharti. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Di Kelas Iv Mi Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung*. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 107–123.
- Sugiyono. (2009). *Statistika Untuk Penelitian (Ke-15)*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D (25th ed.)*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (27th ed.)*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wati, R. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Materi Pecahan menggunakan Media Roda Pintar Di Kelas IV MI Muhamdiyah Pondok Modern Paciran Lamongan*. *Αγρη*, 8(5), 55.
- Yulyanti. (2021). *Analisis Keterampilan Berbicara Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS)*. *Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan Farmaka Tropis Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*, April, 5–24.
- Yunniartien, E. (2017). *Penggunaan Me Dia Roda Pintar Untu K Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Keliling Dan Luas Segitiga Kelas IV SDN 1 Dasan Tereng Tahun Ajaran 201 7/201 8*. Universitas Mataram.
- Zulkarnain, H. L. S. U. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk*. 5(November), 77–81.