



Pengaruh Penggunaan Media Roulette Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Bantaeng

The Influence of Using Roulette Media on Learning Outcomes for Elementary School Students in Bantaeng Regency

Sitti Fatimah Rosalia Faisal*, Hamzah Pagarra, Nasaruddin

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

*Penulis Koresponden: 226sittifatimahrosaliafaisal@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh penggunaan media roulette terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui gambaran penggunaan media roulette dalam pembelajaran PPKn pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng, untuk mengetahui hasil belajar siswa dan pengaruh penggunaan media roulette terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan dengan desain quasi eksperimental. Adapun populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng sedangkan sampelnya adalah kelas IV B dengan jumlah siswa 13 orang siswa dengan teknik pengambilan sampel sampling purposive. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Kata kunci: Media Roulette, Hasil Belajar, Mata Pelajaran PPKn

ABSTRACT

This study examines the effect of using roulette media on student learning outcomes in Civics subjects. The purpose of this study, namely to determine the description of the use of roulette media in Civics learning in grade IV SD Inpres Lasepang Bantaeng Regency, to determine student learning outcomes and the effect of using roulette media on student learning outcomes in Civics subjects. The approach used in this research is quantitative with experimental research type and with quasi-experimental design. The population of this study were fourth grade students of SD Inpres Lasepang Bantaeng Regency while the sample was class IV B with 13 students with purposive sampling technique. The data collection techniques used were tests, observation and documentation. Data analysis techniques using descriptive statistical analysis and inferential statistics.

Keywords: Media Roulette, Learning Outcomes, Civic Learning

1. PENDAHULUAN

Pada hakikatnya pendidikan merupakan usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah serta berlangsung seumur hidup. Pendidikan identik dengan kegiatan belajar mengajar dan segala aspek yang mempengaruhinya, untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka proses pembelajaran tersebut dilakukan secara optimal, sehingga siswa dapat meraih prestasi belajar yang lebih baik.

Pendidikan berperan sebagai media pembentuk karakter yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang cerdas dan berakhlak mulia sehingga dapat bermanfaat bagi keluarga, masyarakat, bangsa dan negara. Berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu distabilkan agar kondisi pembelajaran dapat tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan standar proses pendidikan yang telah ditetapkan dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa:

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. (Permendikbud, 2016)

Pendidikan sebagai proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang mengalami perubahan dari satu generasi ke generasi lain. Pendidikan dapat terjadi secara otodidak maupun non otodidak. Pendidikan secara otodidak terjadi di bawah bimbingan guru. Setiap pengalaman yang didapatkan dari proses pembelajaran, memiliki efek atau dampak pada cara berpikir, merasa atau tindakan yang dapat dianggap sebagai satuan pendidikan.

Berhasil tidaknya suatu pendidikan merupakan faktor terpenting dalam menilai kemajuan dan kecakapan suatu negara dalam meningkatkan sumber daya manusia menuju bangsa yang mandiri. Pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan. Salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional ialah guru, yang merupakan pihak yang dekat dengan siswa dan terlibat secara langsung dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan demikian guru memiliki kemampuan atau kompetensi yaitu kompetensi pedagogik dan kepribadian sosial.

Pada hakikatnya belajar itu merupakan suatu proses aktif yang dituntut untuk melakukan interaksi dengan membangun hubungan yang melibatkan proses kognitif, dimana siswa bersangkutan akan mendapatkan suatu stimulus yang akan mendorong adanya proses perubahan perilaku individu. Oleh karena itu, kematangan dan ketepatan pembelajaran yang diupayakan akan menunjang keberhasilan terlaksananya pendidikan di Indonesia. Pencapaian untuk mengalihkan pengetahuan tersebut diperlukan suatu komunikasi yang baik antara siswa dan guru. Peningkatan kualitas pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen pendidikan. Adapun komponen pendidikan yaitu metode pembelajaran, media pembelajaran, siswa dan guru. Dalam proses pembelajaran guru berperan penting sebagai fasilitator untuk meningkatkan prestasi belajar dan mendorong motivasi belajar siswa. Rancangan pembelajaran yang disusun oleh guru hendaknya dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Guru akan selalu dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif seiring dengan perkembangan teknologi. Bukan hanya RPP, materi ajar, dan LKPD, akan tetapi guru juga membutuhkan alat bantu dalam menyampaikan informasi berupa pelajaran untuk menunjang keefektifan proses pembelajaran. Alat bantu yang dimaksud adalah berupa media pembelajaran. peran media pembelajaran merupakan perantara untuk

memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Bisa dikatakan media pembelajaran merupakan segala bentuk alat fisik yang dapat menyampaikan pesan, serta merangsang siswa untuk belajar.

Media adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan atau mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dengan tujuan untuk menyampaikan informasi yang bersifat instruksional atau mengandung unsur pengajaran disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat dielakkan dalam rangka menyukseskan program belajar siswa agar dapat tercapai perubahan yang diharapkan, (Mashuri, 2019) mengemukakan, bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Permendiknas, 2006).

Peran guru untuk membekali dan mengembangkan nilai sikap dan moral pada diri siswa sekolah dasar tentu sangat diperlukan. Namun pengembangan nilai sikap dan moral pada diri siswa mustahil untuk dicapai apabila siswa tidak memahami konsep-konsep tentang nilai dan moral itu sendiri. Konsep tentang nilai sikap dan moral sesungguhnya telah termuat di dalam ruang lingkup mata pelajaran PPKn fokus terhadap terbentuknya warga negara yang paham dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas

serta berkarakter sesuai amanat Pancasila dan UUD 1945.

Menurut Undang-Undang yang sesuai dengan Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran wajib bagi seluruh siswa disemua jalur dan jenjang pendidikan formal. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai *Civic Education* juga seyogyanya diberikan kepada setiap warga negara Indonesia. Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor penunjang keberhasilan proses belajar.

Dimanapun manusia berada, ia mempunyai hak dan kewajiban, tidak terkecuali di sekolah. Hak dan kewajiban yang dimiliki oleh setiap warga negara Indonesia harus dilaksanakan dan dipelihara dengan baik agar tercipta kehidupan yang sesuai konsep (Magdalena et al., 2020). Melalui Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini siswa mampu mengetahui apa saja hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dimana Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dapat diharapkan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang memiliki komitmen yang kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia. (Madiong, 2018)

Berdasarkan hasil observasi di Sekolah Dasar Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng berusaha untuk meningkatkan mutu dan keberhasilan proses pembelajaran sebaik mungkin namun terkendala dengan keterbatasan media pembelajaran. Media belajar dan sumber bahan ajar di SD Inpres Lasepang dinilai kurang dan tidak variatif karena hanya memanfaatkan sumber belajar dan media pembelajaran dari buku. Pemanfaatan media pembelajaran yang hanya terfokus pada guru

membuat guru kurang kreatif dalam penyampaian pembelajaran, dimana guru di SD Inpres Lasepang menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Metode konvensional merupakan metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, yang dimana metode ini dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran ini ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan serta pembagian tugas dan latihan. Proses belajar dan pembelajaran di SD Inpres Lasepang dengan metode konvensional dan keterbatasan media pembelajaran membuat minat belajar siswa rendah sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal. Untuk meningkatkan hasil kualitas pembelajaran dan hasil belajar diperlukan peningkatan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa itu sendiri.

Siswa tingkat sekolah dasar sangat mengandalkan ingatan mereka, ketika melihat sesuatu yang menurut mereka menarik maka akan lebih mudah mengingat hal tersebut. Agar siswa lebih memahami pembelajaran dan terus diingat, oleh karena itu guru memerlukan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan salah satunya adalah permainan. Media pembelajaran berbentuk permainan memiliki kelebihan yaitu memungkinkan adanya partisipasi aktif dari siswa untuk belajar. Permainan yang dimaksud adalah Roulette, dimana permainan ini diadopsi dari permainan roda putar. Dalam penelitian ini, Roulette digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn. Dengan tujuan agar siswa lebih berperan aktif dalam pembelajaran yang menyenangkan.

Metode Roulette telah menjadi bahan penelitian Siti Afrah Siregar, Syahwin, Sheila Fitriana, Nana Mardiana, dan Tuti Hardianti (2021) dengan judul Penerapan Game Roulette Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa. Penelitian tersebut menyatakan bahwa

penggunaan media roulette berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Juga penelitian oleh Eka Evtasari, Sastra Wijaya dan Nadia Ilannur (2021) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Atraktif Ropibel Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN Singapadu Kecamatan Curug Kota Serang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran roda pintar pada pembelajaran IPS di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hakikat Media Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia dan cocok digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran tertentu. Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2019, p. 10) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan-pesan pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut (Nurrita, 2018, p. 176). Media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran yang disampaikan kepada siswa.

Menurut Sanjaya (2016: 73-75) dalam (Nurrita, 2018, p. 176) Ada beberapa fungsi dari penggunaan media

pembelajaran yaitu: (1) fungsi komunikatif, dimana media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan, (2) fungsi motivasi, dimana media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar, (3) fungsi kebermaknaan, dimana penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta, (4) fungsi penyamaan persepsi, dimana dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan, (5) fungsi individualitas. Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri yang menjadi dasar mengapa media digunakan. Gerlach & Ely dalam (Rohani, 2019, p. 36) mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran yaitu "ciri fiksatif (*fixsative property*), ciri manipulative (*manipulative property*), dan ciri distribusi (*distributive property*)".

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Rudy Bretz (1972) dalam (Ramli, 2012) mengemukakan media dibagi menjadi 8 klasifikasi, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Menurut Azhar Arsyad dalam (Nurrita, 2018), beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu: (1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, (2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, (3) praktis, luwes dan bertahan, (4) guru terampil menggunakannya, (5) pengelompokan sasara, dan (6) mutu teknis.

2.2. Roulette

Menurut Wulansari dalam (Wulansari & Puspasari, 2016, p. 2). Permainan *Roulette* adalah pengembangan dari permainan roda pintar. Permainan ini merupakan permainan papan yang sangat terkenal yang biasa disebut roda kecil. Dalam papan *Roulette* terdiri dari jarum penunjuk arah dan symbol, isi dari *Roulette* disesuaikan dengan pertanyaan yang akan dibahas pada setiap simbol atau warna. Sehingga permainan *Roulette* adalah alat yang berbentuk bundar, dapat bergerak dan berputar dan akan dimodifikasi dengan menambahkan materi untuk dijadikan media pembelajaran yang digunakan sebagai alat evaluasi pembelajaran.

Menurut Riyani dalam (Chalimah, 2020, p. 44) media roulette dikemas dalam bentuk permainan (game). Media roulette ini dikatakan sebagai salah satu permainan yang dikaitkan dengan kesesuaian materi sehingga melibatkan interaksi dari siswa dalam menerapkan media tersebut. Roulette dapat dikategorikan dalam media visual berupa benda dengan tiga dimensi. Sehingga media permainan roulette ini dapat menarik perhatian, minat dan motivasi belajar, serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan.

Adapun kelebihan dari penggunaan media *Roulette* sebagaimana dikemukakan Wulansari dan Durinta dalam (Chalimah, 2020, p. 45) yaitu: 1) Roulette adalah suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif. 2) Mudah dalam penggunaannya. 3) Dapat diputar sesuai keinginan. 4) Media roulette terbuat dari barang bekas. 5) Media ini dikemas dengan tampilan yang menarik yaitu bentuk dan variasi warna. 6) Siswa berpartisipasi dalam pembelajaran secara langsung yang akan

membuat pengalaman baru bagi siswa. 7) Siswa lebih aktif dalam menerima materi karena menggunakan media yang menyenangkan yaitu permainan roulette. 8) Dapat merangsang siswa untuk lebih cepat dan bersaing dengan temannya yang lain dengan ketepatan menjawab. Sedangkan kekurangan dari penggunaan media *Roulette* yaitu: (1) dalam penggunaannya masih diputar secara manual, (2) guru membutuhkan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu, (3) membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Langkah-langkah penggunaan roulette dalam pembelajaran PPKn (Riyani, 2019, p. 19) yaitu: (1) Guru menerangkan materi pembelajaran, (2) Setelah itu guru mengecek pemahaman siswa dengan cara menggunakan media roulette, (3) Roulette dibagi menjadi beberapa slot, (4) Setiap slot berisi pertanyaan yang harus dijawab siswa, (5) Setiap siswa dibagi menjadi 3 kelompok, (6) Setiap kelompok mempunyai satu orang ketua, (7) Ketua kelompok bertugas memutar roulette dan memeriksa apakah jawaban anggotanya benar atau salah, (8) Tiap kelompok mendapat giliran memutar roulette untuk menentukan kartu soal yang dipilih, kemudian menjawab pertanyaan yang muncul, (9) Jika dalam kelompok tidak ada yang menjawab, maka pertanyaan dilempar kepada kelompok lain dan bila kelompok lain menjawab maka skor nilai diberikan kepada kelompok yang bisa menjawab, (10) Kelompok yang paling banyak menjawab pertanyaan dengan benar akan diberikan hadiah.

2.3. Belajar dan Hasil Belajar

Menurut Burton dalam (Riyani, 2019, p. 20) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dengan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dalam lingkungannya. Slameto mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidup (Siregar et al., 2021).

Menurut beberapa pengertian belajar diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sesuai dengan perkembangannya dan berlangsung secara terus menerus sesuai dengan perkembangan psikis pada dirinya. Dimana belajar merupakan proses yang sangat penting dalam mencapai tujuan. Tujuan yang dimaksud adalah hasil belajar yang diperoleh dari aktivitas belajar yang dilakukan.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup bukan hanya ranah kognitif tetapi juga mencakup afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep materi mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, kesenangan, dan minat-bakat (Rusman, 2015). Sehingga penggambaran hasil belajar esensinya terkait dengan ketiga aspek tersebut.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil test mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana, hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses seseorang yang berusaha untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Riyani, 2019, p. 37). Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau instruksional. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai siswa telah sesuai dengan tujuan yang diharapkan dapat diketahui melalui evaluasi.

2.4. Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan merupakan pendidikan yang berperan penting untuk membentuk kepribadian bagi siswa, hal ini disebabkan PPKn mempelajari tentang bagaimana siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan benar. PPKn menjadi mata pelajaran yang sangat wajib untuk dipelajari bagi penerus bangsa. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sendiri merupakan salah satu

mata pelajaran yang diberikan dalam pendidikan formal untuk membina sikap moral siswa agar memiliki karakter dan berkepribadian yang positif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa yang diharapkan menjadi jati diri yang diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran yang dalam pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial, budaya, bahasa, usia dan suku bangsa yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter seperti yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945.

Menurut (Lubis, 2018) PPKn sebagai wahana pembinaan perilaku pada siswa juga dimaksudkan untuk membekali siswa dengan budi pekerti, pengetahuan, dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antara negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Menurut Djahiri dalam (Magdalena et al., 2020) Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terbagi menjadi dua yaitu secara umum dan secara khusus. Dimana secara umum tujuan PPKn harus mendukung keberhasilan pencapaian Pendidikan Nasional, yaitu: "Mencerdaskan kehidupan bangsa yang mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti yang luhur, memiliki kemampuan pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan". Sedangkan secara khusus tujuan PPKn yaitu membina moral yang diharapkan diwujudkan dalam kehidupan sehari-hari yaitu perilaku yang memancarkan iman dan takwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dalam masyarakat yang terdiri dari berbagai golongan agama, perilaku

yang bersifat kemanusiaan yang adil dan beradab, perilaku yang mendukung kerakyatan yang mengutamakan kepentingan bersama di atas kepentingan perseorangan dan golongan sehingga perbedaan pemikiran pendapat ataupun kepentingan diatasi melalui musyawarah mufakat, serta perilaku yang mendukung upaya untuk mewujudkan keadilan sosial seluruh rakyat Indonesia.

Pendidikan Kewarganegaraan berorientasi pada penanaman konsep kenegaraan dan juga bersifat implementatif dalam kehidupan sehari-hari. Adapun harapan yang ingin dicapai setelah pengajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan ini, maka akan didapatkan generasi yang menjaga keutuhan dan persatuan bangsa.

Ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan itu untuk Sekolah Dasar dan Menengah yang dinyatakan pada kurikulum nasional yang tercantum dalam Permendiknas 22/2006 (Tirtoni, 2016) meliputi aspek-aspek yaitu persatuan dan kesatuan bangsa, norma, hukum dan peraturan, hak asasi manusia, kebutuhan warga negara, konstitusi negara, kekuasaan dan politik, pancasila dan globalisasi.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dipilih karena peneliti melakukan eksperimen dengan memberikan perlakuan berupa media roulette pada siswa dalam satu kelas atau disebut dengan kelas eksperimen dan terdapat kelas kontrol sebagai kelas pendamping yang tidak diberi perlakuan dengan media roulette. Adapun objek pada penelitian ini yakni pengaruh penggunaan media roulette terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design* dengan bentuk *Non*

Equivalent Control Group Design. Desain yang digunakan melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dengan menggunakan media roulette dan kelompok kontrol sebagai kelas pendamping. Pengukuran pertama yang dilakukan dengan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui kondisi awal siswa terkait pemahaman materi sebelum diberikan perlakuan dengan media roulette. Selanjutnya pemberian *treatment* dengan menggunakan media roulette pada kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak diberikan perlakuan dengan media roulette. Kemudian, pada akhir penelitian, peneliti memberikan *posttest* baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media roulette.

3.3. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, tes, dan dokumentasi. Instrumen merupakan alat pengumpul data untuk mengumpulkan data hasil belajar siswa yang bersifat kuantitatif. Penelitian eksperimen dilakukan dengan tujuan mengetahui adakah perbedaan antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) dengan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan (*treatment*).

3.4. Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif adalah dengan menggunakan statistik. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik, yaitu statistik deskriptif dan statistik inferensial. Analisis statistik deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa. Sedangkan Analisis statistik inferensial merupakan teknik statistik yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan hasilnya diberlakukan untuk populasi. Analisis statistik inferensial dimaksudkan untuk menguji hipotesis penelitian, sebelum pengajuan hipotesis dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan uji prasyarat data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media Roulette Terhadap Hasil Belajar PPKn pada Siswa Kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng akan dideskripsikan gambaran penggunaan media roulette, gambaran hasil belajar siswa, dan pengaruh penggunaan media roulette terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Data hasil penelitian yang diperoleh akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan hasil penelitian, dan statistik inferensial untuk menguji hipotesis dengan *uji independent sample t-test*.

1) Gambaran Penerapan Media Roulette

Pelaksanaan proses mata pelajaran PPKn dilaksanakan selama 4 kali pertemuan, yaitu pertemuan I dengan pemberian *pretest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, pertemuan ke II dan ke III pemberian *treatment* berupa penggunaan media roulette pada kelas eksperimen, dan pertemuan ke IV pemberian *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penerapan media roulette dalam pembelajaran diterapkan secara luring di kelas selama dua kali pertemuan atau dua kali pembelajaran. Materi yang diajarkan dalam media roulette adalah hubungan simbol dengan makna sila pertama Pancasila.

Keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media roulette dapat dilihat dari hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran. observasi dilakukan untuk mengetahui penggunaan media animasi dan aktivitas yang terjadi pada proses pembelajaran. keterlaksanaan pada pembelajaran pada pertemuan pertama pemberian perlakuan/*treatment* yaitu 75%, dan pada pertemuan kedua pemberian perlakuan/*treatment* yaitu 84%, dalam artian bahwa keterlaksanaan pembelajaran dengan penggunaan media roulette mengalami peningkatan dari efektif menjadi sangat efektif.

2) **Data Pretest Siswa tentang Hasil Belajar PPKn**

Data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	13	13
Nilai terendah	25	20
Nilai tertinggi	70	75
Rata-rata (<i>mean</i>)	45,38	45,77
Rentang (<i>Range</i>)	45	55
Standar deviasi	13,301	15,254
Varians	176,923	232,692

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan pada tabel 1. tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan terhadap kondisi awal hasil belajar PPKn antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 45,38, sedangkan kelas kontrol sebesar 45,77 dan berdasarkan nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen sebesar 13,301, sedangkan kelas kontrol 15,254. Berarti nilai rata rata dan standar deviasi antara kelas eksperimen dan kontrol hampir sama. Sedangkan untuk frekuensi dan persentase data hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	81% - 100%	Sangat Tinggi	0	0%	0	0%
2	61% - 80%	Tinggi	2	15,4%	2	15,4%
3	41% - 60%	Sedang	4	30,8%	5	38,5%
4	21% - 40%	Rendah	7	53,8%	5	38,5%
5	0 - 20%	Sangat Rendah	0	0%	1	7,7%
Jumlah			13	100%	13	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki nilai dengan kategori sangat

tinggi, namun berada pada kategori tinggi sebanyak 2 orang dengan persentase 15,4% di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, kategori sedang lebih didominasi oleh kelas kontrol sebanyak 5 orang dengan persentase 28,5% sedangkan di kelas eksperimen hanya 30,8%, kategori rendah didominasi oleh kelas eksperimen sebanyak 7 orang dengan persentase 53,8% sedangkan pada kelas kontrol sebanyak 5 orang dengan persentase 38,5% dan kategori sangat rendah hanya ada pada kelas kontrol sebanyak 1 orang dengan persentase 7,7%. Hasil kesimpulan dari interpretasi data deskriptif yang didukung oleh frekuensi dan persentase menunjukkan bahwa *pretest* di kelas kontrol dan kelas eksperimen berada pada kategori sedang.

3) **Data Posttest Siswa tentang Hasil Belajar PPKn**

Data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Statistik Deskriptif	Nilai Statistik	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Jumlah sampel	13	13
Nilai terendah	60	45
Nilai tertinggi	100	90
Rata-rata (<i>mean</i>)	81,69	69,62
Rentang (<i>Range</i>)	40	45
Standar deviasi	12,439	13,457
Varians	154,731	181,090

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan perbedaan terhadap kondisi akhir hasil belajar PPKn antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut dapat dilihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 81,69 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 69,62 yang artinya memiliki selisih 12,07. Adapun nilai standar deviasi menunjukkan bahwa tingkat persebaran data kelas eksperimen sebesar 12,439, sedangkan kelas kontrol 13,457. Distribusi frekuensi dan persentase data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No	Interval Nilai	Kategori	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
			Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
1	81% - 100%	Sangat Tinggi	6	46,2%	2	15,4%
2	61% - 80%	Tinggi	6	46,2%	7	53,8%
3	41% - 60%	Sedang	1	7,7%	4	30,8%
4	21% - 40%	Rendah	0	0%	0	0%
5	0 - 20%	Sangat Rendah	0	0%	0	0%
Jumlah			13	100%	13	100%

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memiliki nilai hasil belajar dengan kategori rendah dan sangat rendah di kedua kelas, namun berada pada kategori sangat tinggi yang didominasi pada kelas eksperimen sebanyak 6 orang dengan persentase 46,2% sedangkan di kelas kontrol hanya 2 orang dengan persentase 15,4%. Kategori tinggi diantara kedua kelas memiliki perbedaan selisih 1 yaitu pada kelas eksperimen sebanyak 6 orang dengan persentase 46,2% sedangkan di kelas kontrol sebanyak 7 orang dengan persentase 53,8%. Pada kategori sedang kelas eksperimen hanya 1 orang dengan persentase 7,7% sedangkan di kelas eksperimen terdapat 4 orang dengan persentase 30,8%. Hasil kesimpulan dari interpretasi data deskriptif yang didukung oleh frekuensi dan persentase menunjukkan bahwa *posttest* di kelas kontrol berada di kategori sangat tinggi dengan rata-rata 81,69, sedangkan di kelas eksperimen berada pada kategori sedang dengan rata-rata 69,62.

4) Uji Kategori N-Gain

Efektivitas penggunaan media roulette dapat dilakukan dengan uji N-Gain dengan menghitung selisih antara nilai hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media roulette. Uji N-Gain diolah menggunakan bantuan program SPSS dengan hasil pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

Siswa	N-Gain Skor Kelas	
	Eksperimen	N-Gain Skor Kelas Kontrol
1	0,67	0,50
2	1,00	0,31
3	0,64	0,29
4	0,58	0,31
5	0,78	0,38
6	0,73	0,50
7	0,88	0,55
8	0,75	0,50
9	0,62	0,58
10	0,54	0,56
11	1,00	0,70
12	0,47	-0,20
13	0,49	0,67
Rata-rata	0,7022	0,4340
Minimal	0,47	-0,20
Maksimal	1,00	0,70

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa nilai rata-rata N Gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,7022 termasuk kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,4340 berada dikategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media roulette pada kelas eksperimen berpengaruh signifikan karena dapat meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

5) Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan Program IBM SPSS Statistic version 25. Adapun hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Analisis Uji Normalitas Data Hasil Belajar Siswa

Data	Sig. (Nilai Probabilitas)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen	0,306	0,306 > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> kelas eksperimen	0,851	0,851 > 0,05 = normal
<i>Pretest</i> kelas kontrol	0,766	0,766 > 0,05 = normal
<i>Posttest</i> kelas kontrol	0,437	0,437 > 0,05 = normal

Sumber: IBM SPSS Statistic version 25

Berdasarkan data tabel 6 hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu data berdistribusi normal. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji normalitas data, nilai probabilitas lebih besar dari 0,05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* diperoleh berdistribusi normal.

6) Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui kedua kelompok data memiliki variasi yang sama atau berbeda. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan Program *IBM SPSS Statistic version 25*. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Analisis Uji Homogenitas

Data	Nilai Probabilitas	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kontrol	0,751	$0,751 > 0,05 = \text{homogen}$
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol	0,848	$0,848 > 0,05 = \text{homogen}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 25*

Berdasarkan data tabel 7 hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilihat dari *based on mean* yaitu data memiliki varian yang sama. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil uji homogenitas data, nilai signifikansi data *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $0,751 > 0,05$. Kemudian nilai signifikansi data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol $0,848 > 0,05$. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh homogen.

7) Uji Hipotesis

a. Independent Sampel T-Test Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini dilakukan untuk menguji hasil *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *independent sample t-test pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Hasil Uji *Independent Sampel T-Test* Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	-069	24	0,945	$0,945 > 0,05 = \text{tidak ada perbedaan}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 25*

Berdasarkan tabel 8. memperoleh nilai probabilitas *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 0,945. Sehingga berdasarkan nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Kemudian berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} memiliki nilai lebih kecil dari t_{tabel} ($-069 < 2,063$). Nilai tersebut diperoleh berdasarkan nilai ketentuan t_{tabel} dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 24$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,063. Sehingga berdasarkan dua perbandingan tersebut maka dapat menunjukkan bahwa data *pretest* yang diperoleh tidak terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Independent Sampel T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Analisis ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar PPKn siswa setelah diberikan *treatment* berupa penggunaan media roulette pada kelas eksperimen dan tidak adanya *treatment* pada kelas kontrol. Adapun hasil dari *Independent sample t-test* nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Uji *Independent Sampel T-Test* Nilai *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Data	T	Df	Sig (2-tailed)	Keterangan
<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	2,376	24	0,026	$0,026 < 0,05 = \text{ada perbedaan}$

Sumber: *IBM SPSS Statistic version 25*

Berdasarkan tabel 9 diketahui bahwa nilai probabilitas lebih kecil dari 0,05 yang berarti ada perbedaan hasil belajar dari kelas eksperimen setelah adanya *treatment* dengan kelas kontrol tanpa adanya *treatment*.

Kemudian berdasarkan perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , t_{hitung} adalah 2,376 yang dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,063 sehingga nilai yang dimiliki t_{hitung} memiliki nilai lebih besar dari t_{tabel} ($2,376 > 2,063$). Nilai tersebut diperoleh berdasarkan nilai ketentuan t_{tabel} dengan melihat nilai $\alpha = 5\%$ dan $df = 24$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,063. Sehingga dari kedua perbandingan tersebut dapat disimpulkan bahwa data *posttest* yang diperoleh terdapat perbedaan secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

4.2. Pembahasan

Pemerolehan data gambaran penggunaan media roulette melalui observasi pada proses pembelajaran di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng selama 2 kali pertemuan, yaitu pada pertemuan kedua dan ketiga. Penggunaan media roulette pada pertemuan kedua dengan pokok bahasan hubungan simbol dengan makna sila pertama Pancasila dan pada pertemuan ketiga penggunaan media roulette dengan pokok bahasan sikap yang sesuai dan kurang sesuai dengan sila pertama pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adapun Keterlaksanaan penggunaan media roulette pada pertemuan kedua adalah dengan pencapaian kategori efektif, dan keterlaksanaan penggunaan media roulette pada pertemuan ketiga adalah kategori sangat efektif. Sehingga berdasarkan data tersebut dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pelaksanaan proses pembelajaran.

Kemudian untuk mengetahui hasil belajar siswa maka dilakukan teknik analisis data yaitu pengolahan data dengan menggunakan statistik deskriptif. Pengolahan statistik deskriptif untuk menyatakan distribusi frekuensi skor responden sebelum dan sesudah penggunaan media roulette. Adapun hasil belajar siswa berdasarkan analisis statistik deskriptif pada kelas eksperimen sebelum pemberian *treatment* (*pretest*) berada pada kategori sedang, dan pada kelas kontrol juga berada pada kategori sedang. Artinya bahwa hasil belajar siswa sebelum penggunaan media roulette masih perlu untuk ditingkatkan lagi. Kemudian setelah pemberian *treatment* dengan penggunaan media roulette (*posttest*) diperoleh hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dalam kategori

sangat tinggi, artinya hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih meningkat dibanding kelas kontrol, hal tersebut disebabkan oleh penggunaan media roulette pada kelas eksperimen. Sehingga berdasarkan data hasil perhitungan statistik deskriptif tersebut maka dapat menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media roulette. Dan berdasarkan hasil uji N-Gain menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hamalik yang menyatakan bahwa “penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa” (Anggraeni et al., 2021). Kemudian berdasarkan data statistik deskriptif dan teori pendukung dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selanjutnya untuk mengetahui pengaruh penggunaan media roulette maka dilakukan dengan statistik inferensial. Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis dengan melakukan uji asumsi terlebih dahulu dengan uji normalitas dan uji homogenitas, kedua uji asumsi tersebut dilakukan sebagai uji prasyarat sebelum melakukan uji hipotesis. Adapun hasil dari uji normalitas yang dilakukan dengan teknik *Shapiro-Wilk* adalah *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal, dan hasil uji homogenitas adalah kedua kelas tersebut dinyatakan homogen.

Setelah melakukan uji asumsi maka dilanjutkan dengan menguji hipotesis. Pengujian hipotesis ini dilakukan dengan dua cara, yaitu membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung} serta membandingkan nilai probabilitas signifikansi. Berdasarkan nilai t_{tabel} untuk $N(24) = 2,063$ dan t_{hitung} sebesar 2,376 maka didapatkan perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sedangkan untuk melihat nilai probabilitas signifikansi digunakan uji statistik *independent sample t-test* menggunakan bantuan program *SPSS Version 25* sehingga diperoleh hasil belajar siswa berdasarkan data *Posttest* kelas

eksperimen dan kelas kontrol lebih kecil dari 0,05 dengan nilai signifikansi 0,026, jika dirumuskan menjadi $0,026 < 0,05$. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis H_0 ditolak H_a diterima, artinya media roulette berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan beberapa hal antara lain:

- 1) Gambaran penggunaan media roulette pada mata pelajaran PPKn pada siswa di kelas IV SD Inpres Lasepang Kabupaten Bantaeng memberikan pengaruh sangat efektif, terbukti dengan hasil pengamatan melalui lembar observasi yang dilakukan setiap pertemuan pada saat proses pembelajaran mengalami peningkatan.
- 2) Hasil belajar siswa setelah penggunaan media roulette lebih meningkat, hal tersebut terbukti dengan adanya perbedaan secara signifikan dari nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas eksperimen lebih meningkat dibanding dengan kelas kontrol.
- 3) Terdapat pengaruh penggunaan media roulette, hal ini terbukti dengan adanya perbedaan yang signifikan nilai rata-rata dari *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol setelah menerapkan media roulette.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5(6), 5313–5327.
- Arsyad, A (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Chalimah, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Roda Pintar Pada Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Pecahan Biasa Berpenyebut Tidak Sama Di MI*.
- Lubis, M.A (2018). *Pembelajaran PPKn*. Medan: Aksha Sakti.
- Madiong, B. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan Civic Education*. Makassar: Celebes Media Perkasa.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/download/995/689>
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. 2011, 99–105.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Permendikbud. (2016). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22.TAHUN 2016 TENTANG STANDAR PROSES PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH*.
- Permendiknas. (2006). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN NASIONAL REPUBLIK INDONESIA NOMOR 22 TAHUN 2006*.
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. In IAIN Antasari Press (1st ed.). IAIN Antasari Press.
- Riyani, I. (2019). *PENGARUH PENGGUNAAN ALAT PERAGA RODA PUTAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV SD NEGERI 56 KOTA BENGKULU*.
- Rohani. (2019). *Diklat Media Pembelajaran*. In *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*. [http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diklat Media Pembelajaran RH 2019.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diklat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf)
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. 2015–2016.
- Siregar, S. A., Fitriana, S., Mardiana, N., Hardianti, T., Islam, U., & Utara, S. (2021). *Penerapan Game Roulette Media*. 4(1), 20–30.

Tirtoni, F. (2016). *Pembelajaran PKN di Sekolah Dasar*.
Buku Baik.

Wulansari, Y., & Puspasari, D. (2016).
*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN RODA PINTAR PADA MATA
PELAJARAN ADMINISTRASI KEPEGAWAIAN
KELAS XI. 1-4.*