

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Matematika

Media pembelajaran merupakan segala bentuk alat, hal, atau benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan siswa dalam proses belajar (Putri, 2020; Rahma, 2019). Penggunaan media yang tepat akan membantu memaksimalkan penyampaian materi pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Putri, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan pemberian bimbingan serta bantuan kepada siswa dalam mencapai tujuan belajar melalui pengalaman langsung (Yolandasari, 2020).

Media pembelajaran dipandang sebagai komponen penting dalam proses belajar mengajar karena berfungsi sebagai perantara penyampaian informasi antara guru dan siswa (Arsyad, 2017). Dalam konteks pembelajaran matematika, media memiliki peran yang sangat strategis karena mampu mentransformasi konsep-konsep abstrak menjadi bentuk visual atau konkret yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Cahyani dkk., 2024). Contohnya adalah penggunaan diagram, tabel, simbol, dan notasi matematika yang dapat disampaikan melalui media pembelajaran (Ummah, 2021).

Media pembelajaran matematika juga memungkinkan terciptanya interaksi aktif antara guru, siswa, dan materi pelajaran (Arsyad, 2017). Arsyad (2017) juga menjelaskan bahwa penggunaan media dengan pendekatan multimodal, seperti audio-visual atau media manipulatif, dapat merangsang berbagai indera siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Hal ini penting dikarenakan matematika sebagai ilmu yang menuntut logika dan pemahaman struktural akan lebih mudah dipahami jika disertai dengan stimulus yang konkret (Van de Walle dkk., 2019).

Van de Walle, dkk (2019) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat memfasilitasi konstruksi pengetahuan dengan melibatkan siswa secara langsung melalui eksplorasi, pengalaman, dan manipulasi objek, yang pada akhirnya membantu penguatan pemahaman konseptual. Agar fungsi tersebut dapat berjalan optimal, menurut Muhammad, dkk (2025), efektivitas suatu media pembelajaran matematika ditentukan oleh tiga aspek utama, yaitu: (1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai; (2) Kemudahan akses dan penggunaannya oleh guru dan siswa; serta (3) Kemampuan untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan ketiga aspek tersebut agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna, menyenangkan dan mampu mengembangkan pemahaman siswa secara mendalam.

B. Media *Spinning Wheel* sebagai Media Pembelajaran

Spinning Wheel secara harifiah berasal dari Bahasa Inggris yaitu “*spin*” berarti berputar dan “*wheel*” berarti roda yang merupakan media pembelajaran berbentuk roda berpartisi yang dapat diputar dan berfungsi sebagai alat bantu dalam memilih soal atau informasi secara acak (Puteri & Mintohari, 2022; Ulya, 2019). Media ini diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran aktif dengan memberikan elemen spontanitas siswa untuk memutar roda dalam mendapatkan soal secara acak (Mufida dkk., 2024). Hal ini akan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, tidak monoton, dan memicu keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif (Dabell, 2009).

Selain unsur permainan, Media *Spinning Wheel* juga memfasilitasi pembelajaran yang aktif melalui visualisasi materi dan kinestetik. Hal ini sejalan dengan pendapat Inayah & Prayogo (2023) media roda putar memudahkan siswa dalam berpartisipasi secara visual dan langsung dalam kelas, yang kemudian dapat membantu memperdalam pemahaman terhadap materi pelajaran seperti mata pelajaran matematika. Setyawati, dkk (2025) menjelaskan bahwa media ini juga unggul dalam menciptakan pembelajaran kolaboratif dan reflektif sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar

mandiri sebelum membahasnya bersama teman, yang kemudian akan menciptakan kelas aktif pada kegiatan diskusi.

C. Model *Think Pair Share* (TPS)

Model *Think Pair Share* (TPS) merupakan model pembelajaran yang bertipe kooperatif dan disusun untuk dapat mempengaruhi pola interaksi pada siswa (Astutik dkk., 2016). Dalam Model TPS, siswa dapat melakukan pekerjaannya sendiri atau berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk saling membantu (Husen & Lestari, 2017). Model ini merupakan salah satu cara yang dilakukan untuk menciptakan kerja sama antar siswa dalam suatu kelompok juga memberikan waktu lebih kepada siswa untuk melakukan proses berpikir, menjawab dan saling membantu dalam memecahkan suatu permasalahan (Marta, 2017; Rosita & Leonard, 2015). Model TPS memfokuskan siswa pada kegiatan berpikir yang dilakukan secara berpasangan dan dapat juga menjadikan siswa untuk dapat lebih mudah melakukan interaksi dengan orang lain serta menghargai perbedaan yang ada (Maryoto, 2016). Maryoto (2016) juga menjelaskan bahwa, dengan model ini siswa dapat dilatih untuk memiliki rasa tanggung jawab dalam belajar. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berbentuk kooperatif yang efektif dilakukan untuk menciptakan macam-macam suasana dalam pola berdiskusi (Kurniawan dkk., 2018).

Model TPS tentunya memiliki kelebihan yaitu siswa akan dituntut aktif dalam berdiskusi, berpikir secara individu/kelompok, dan belajar untuk menghargai pendapat yang disampaikan orang lain dalam suatu diskusi (Suryani dkk., 2021). Selain itu, model ini juga memiliki keunggulan dalam proses pelaksanaannya, diantaranya adalah Huda dalam Ula, dkk (2018): (1) Selain bekerja sama dalam suatu kelompok, dalam model ini siswa juga dapat bekerja secara individu, (2) Model ini dapat menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, (3) Model ini memberikan siswa kesempatan untuk dapat menyampaikan hasil pemikirannya dengan siswa lain.

Model ini memiliki tahapan atau sintaks pelaksanaan yang sistematis, yang bertujuan untuk membantu siswa berpikir secara mandiri, berdiskusi

dalam kelompok kecil, dan berbagi hasil pemikirannya secara klasikal (Sari & Megasari, 2019). Adapun sintaks dari Model TPS adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Sintaks Pembelajaran Model TPS

Tahap-Tahap	Deskripsi Aktivitas Guru
Presentasi Kelas	Guru menjelaskan inti dari suatu materi juga kompetensi yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.
<i>Think</i>	Guru meminta siswa untuk berfikir mengenai materi/persoalan yang telah disampaikan oleh guru
<i>Pair</i>	Guru meminta siswa untuk berkelompok atau berpasangan dengan teman sebelahnya.
<i>Share</i>	Guru akan meminta siswa untuk menyampaikan hasil pemikiran sebelumnya secara berkelompok maupun pada sebuah kelas
Penutup	Guru memberikan kesimpulan mengenai diskusi yang telah dilakukan dalam pembelajaran

(Arends, 2013)

D. Hasil Belajar Matematika

Belajar merupakan suatu proses seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajarinya (Djamaluddin, 2019). Sedangkan, hasil belajar sendiri merupakan suatu bentuk penilaian akhir dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara berulang-ulang (Sulastri dkk., 2021). Sulastri, dkk (2021) juga menjelaskan bahwa hasil belajar yang dicapai ini akan membuat seseorang selalu ingin memperoleh hasil belajar yang lebih dari sebelumnya. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk kemampuan yang didapatkan seorang anak melalui kegiatan belajar (Jihad & Haris, 2012).

Sudjana (2014) menjelaskan bahwa, berdasarkan sistem pendidikan nasional tujuan instruktural menggunakan hasil belajar yang diklasifikasikan menjadi 3 ranah oleh Taksonomi Bloom yaitu:

1. Ranah kognitif, mencakup enam tingkatan intelektual: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

2. Ranah afektif, terkait dengan perubahan sikap dan perasaan seperti penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
3. Ranah psikomotorik, berfokus pada keterampilan dan gerakan fisik, mulai dari refleks hingga gerakan lengkap.

Sulastri, dkk (2021) menjelaskan bahwa hasil belajar dapat terlihat dari adanya perubahan sikap dan pola pikir siswa setelah mengikuti pembelajaran. Namun, dalam konteks penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud difokuskan pada ranah kognitif, khususnya hingga level C4 (analisis), yang mencakup kemampuan mengetahui, memahami, menerapkan, serta menganalisis konsep-konsep matematika sesuai dengan tuntutan kurikulum di tingkat SMP/MTs sederajat (Sopian dkk., 2021). Pengukuran hasil belajar biasanya dilakukan melalui tes tertulis yang berisi soal-soal berbasis pemahaman dan pemecahan masalah, sehingga hasilnya dapat digunakan untuk menentukan tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan (Awaluddin dkk., 2018; Nurlaili, 2018).

Dalam konteks pembelajaran matematika, hasil belajar memiliki peranan penting karena menjadi tolak ukur sejauh mana siswa mampu memahami dan menerapkan konsep-konsep matematika yang telah dipelajari (Hendra, 2018). Hasil belajar matematika mengarah pada kemampuan berpikir logis dan sistematis yang berkembang melalui latihan-latihan soal dan pemecahan masalah (Adriani dkk., 2019). Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar matematika pada ranah kognitif menjadi fokus utama dalam penelitian ini.