

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Winkel (2023), belajar merupakan proses mental yang berujung pada penguasaan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan sikap yang memunculkan tingkah laku progresif dan adaptif. Witherington (2023) menambahkan bahwa belajar adalah perubahan dalam diri individu berupa kecakapan, kebiasaan, pengertian, dan apresiasi. Hilgard & Bower (2024) menekankan bahwa belajar menyebabkan perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Sementara itu, S. Nasution (2024) melihat belajar sebagai perubahan perilaku melalui pengalaman dan latihan yang membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, minat, dan penyesuaian diri. Mahfud Shalahuddin (2024) menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku melalui pendidikan atau latihan, dari yang tidak dikenal menjadi dikuasai dan akhirnya dievaluasi oleh pelaku.

Menurut Sudjana (2022), belajar merupakan proses perubahan dalam berbagai aspek individu—mulai dari pengetahuan, pemahaman, sikap, hingga keterampilan. Bloom (2023) menegaskan bahwa hasil belajar tercermin melalui perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Piaget (2024) menggambarkan belajar sebagai konstruksi pengetahuan melalui pengalaman yang terintegrasi ke dalam struktur kognitif yang sudah ada.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar ialah sebuah proses yang dapat merubah perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu hal serta dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang baru .

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang

yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Menurut Bloom (2022), hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik meliputi pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Sudjana (2022) menambahkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencerminkan bukti penguasaan materi dalam ketiga ranah tersebut. Winkel (2023) melihat hasil belajar sebagai prestasi siswa yang diukur melalui angka atau nilai. Dimiyati & Mudjiono (2023) menegaskan bahwa hasil belajar ditandai dengan skor yang diperoleh melalui tes. Sedangkan Surakhmad (2023) menyatakan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari hasil ulangan atau ujian siswa. Menurut Sudjana (2023), hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar, mencakup pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang dapat diamati melalui perubahan perilaku.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang di peroleh siswa setelah melakukan pembelajaran, yang di tunjukkan oleh perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada siswa dalam mencapai tujuan pendidikan dan indikator efektivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Menurut Bloom (2022), pembelajaran merupakan suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap individu sebagai hasil dari pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selanjutnya, Vygotsky (2023) menekankan bahwa pembelajaran adalah proses sosial yang terjadi melalui interaksi dengan orang lain, khususnya dalam zona perkembangan proksimal yang membantu siswa menguasai kemampuan baru. Piaget (2023) memandang pembelajaran sebagai proses konstruksi pengetahuan aktif yang terbentuk melalui interaksi individu dengan lingkungan, melalui mekanisme asimilasi dan akomodasi. Menurut Bandura (2024), pembelajaran dapat terjadi melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain maupun melalui pengalaman langsung sehingga individu memperoleh keterampilan, strategi, dan

sikap baru. Sementara itu, Rogers (2025) berpendapat bahwa pembelajaran yang efektif hanya dapat tercapai apabila peserta didik merasa nyaman, mendapat dukungan, serta memiliki motivasi intrinsik untuk belajar

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020).

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang sadar dilakukan oleh guru untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif, edukatif, dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat memperoleh perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil dari pengalaman belajar

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Di dalam mengajar guru harus dapat membangkitkan perhatian siswa kepada pelajaran yang diberikan oleh guru dan berusaha membawa perubahan tingkah laku siswanya. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar adalah segala upaya dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadi proses mengajar sesuai tujuan yang dirumuskan.

Menurut Dewey (2022), mengajar adalah proses fasilitatif di mana guru membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui pengalaman. Freire (2022) menekankan bahwa mengajar adalah tindakan dialogis yang memberdayakan siswa melalui komunikasi dua arah. Vygotsky (2023) menyatakan bahwa pengajaran sebagai proses sosial yang efektif berlangsung dalam zone of proximal development, ketika siswa dibimbing untuk mencapai kemampuan yang

lebih tinggi. Gagné (2024) melihat mengajar sebagai penciptaan kondisi instruksional optimal agar pembelajaran berlangsung efektif, sedangkan Bruner (2024) menekankan pentingnya penyampaian pengetahuan yang aplikatif di berbagai situasi baru. Taba (2023) menambahkan bahwa mengajar berarti memahami kebutuhan siswa dari aspek sosial, emosional, dan budaya. Departemen Pendidikan AS (2025) mendefinisikan mengajar sebagai upaya memberikan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman agar siswa menjadi produktif dalam masyarakat. Sementara itu, menurut penjabaran umum pada tahun 2024, mengajar bukan semata transfer materi, melainkan proses menanamkan pengetahuan dan keterampilan secara mendalam.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Menurut Lasswell & Kaplan (2022), pengaruh adalah proses modifikasi opini atau perilaku seseorang. Cialdini & Goldstein (2023) menekankan pengaruh sebagai kekuatan yang menggerakkan individu untuk berpikir, merasa, atau bertindak secara spesifik. Kelman (2023) melihatnya sebagai proses di mana individu mengubah kognisi, sikap, atau perilaku karena pengaruh orang lain. Sugiyono (2024) menguraikan pengaruh sebagai perubahan yang terjadi dalam individu, kelompok, atau organisasi melalui interaksi dengan faktor eksternal. Prinsip-prinsip pengaruh menurut Cialdini (2024)—seperti timbal balik, otoritas, dan bukti sosial—menjelaskan mekanisme dasar di balik perilaku dipengaruhi. Sedangkan Bandura (2025) menyatakan bahwa pengaruh terjadi melalui observasi dan imitasi perilaku model.

Berdasarkan pengertian pengaruh tersebut maka disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi dapat berupa Tindakan atau keadaan dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

2.6 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Suryadarma (2022), media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang mendukung proses memperoleh, menyimpan, memproses, dan menyampaikan informasi.

Menurut Rani (2022) menambahkan bahwa media bisa memberikan pengalaman belajar secara langsung maupun tidak langsung. Hardjasudarma (2023) menekankan peran media sebagai alat inderawi yang memengaruhi persepsi dan pengalaman belajar.

Menurut Djamarah & Zain (2023) melihat media sebagai perangkat yang membantu guru mempermudah kegiatan belajar-mengajar.

Menurut Fuad Hassan (2023) menitikberatkan pada peran media dalam membuat komunikasi pembelajaran lebih menarik dan efektif. Terakhir, Sutrisno Hadi (2023) menekankan pentingnya media sebagai objek fisik yang memudahkan pemahaman bahan ajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa yang yang dapat menerapkan dan membangkitkan motivasi atau rangsangan dalam belajar sehingga siswa bersemangat belajar

2.1.6.1 Manfaat Media Pembelajaran

Para ahli sepakat bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat penting. Kemp dan Dayton (2022) mencatat bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan kualitas hasil belajar, menumbuhkan sikap positif, serta membuat pembelajaran lebih efisien, fleksibel, dan menarik. Diadona.id (2023) menambahkan bahwa media memudahkan guru dalam menjelaskan materi kompleks dan memfokuskan perhatian siswa, sementara Vispine.ca (2024) menyampaikan

bahwa media dapat meningkatkan retensi pengetahuan, mendukung keterampilan praktis melalui simulasi, serta menjadikan proses belajar lebih personal, kolaboratif, berbasis bukti, dan hemat biaya. Randi Syahputra dan kolega (2023) menunjukkan bahwa media memperjelas proses belajar, menaikkan motivasi siswa, dan menciptakan pengalaman belajar menyeluruh. Menurut GuruPrajab.com (2024), media memfasilitasi pemahaman konsep, inovasi kreatif, serta kolaborasi dan daya ingat siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memberikan manfaat besar dalam proses belajar-mengajar, di antaranya memperjelas pesan, meningkatkan motivasi dan minat belajar, mengatasi keterbatasan, menciptakan suasana belajar yang variative, mempermudah pemahaman konsep, serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung

antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata.

2.1.6.2 Fungsi Media pembelajaran

Menurut Arsyad (2023), media pembelajaran berfungsi memperjelas informasi, meningkatkan motivasi, mengatasi keterbatasan indera dan ruang, serta menciptakan pengalaman seragam bagi siswa. Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan (dikutip kumparan, 2024) mengkategorikan fungsi media dalam aspek atensi, kognitif, afektif, dan kompensatoris. Rika Ariyani (2023) menekankan peran media dalam menarik perhatian siswa, membantu mereka mengorganisasi teks, serta meningkatkan daya serap dan retensi materi.

Menurut Puji Rahayuningsih (2022) menegaskan posisi media sebagai komponen integral sistem pembelajaran yang membuat komunikasi dan proses belajar mengajar menjadi optimal. Anisa Rahma Nasution (2025) menyoroti bahwa media pembelajaran meningkatkan daya tarik, mempermudah pemahaman, meningkatkan retensi, menyesuaikan dengan gaya belajar siswa, dan mendorong partisipasi aktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya dan media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta menghidupkan proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah:

1. Fungsi atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran yaitu menarik dan mengarah perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran
2. Fungsi afektif dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya, informasi atau pesan yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif dapat terlihat dari tampilannya karena tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
4. Fungsi kompensatorik dapat dilihat dari hasil penelitian karena memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali.

2.1.6.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis Media Pembelajaran:

1. Media Visual:
 - a. Media yang mengandalkan indera penglihatan. Contohnya: Media visual diam: Gambar, foto, poster, diagram, peta, globe, grafik, komik, kartun.
 - b. Media visual gerak: Film bisu, video pembelajaran.
2. Media Audio:

Media yang mengandalkan indera pendengaran. Contohnya:

 - a. Radio, rekaman suara, podcast, lagu, cerita, drama.
3. Media Audio-Visual:
 - a. Media yang menggabungkan unsur audio dan visual. Contohnya:
 - b. Film bersuara, video pembelajaran, televisi.
4. Multimedia:

Media yang menggabungkan berbagai jenis media (visual, audio, audio-visual) dalam satu sistem. Contohnya

- a. Aplikasi pembelajaran interaktif, video pembelajaran dengan teks dan animasi, platform pembelajaran online.

Media Pembelajaran Lainnya:

- b. Media Cetak: Buku, majalah, modul, handout, leaflet.
- c. Media Tiga Dimensi: Model, maket, alat peraga, diorama.
- d. Media Interaktif: Permainan edukasi, simulasi, aplikasi pembelajaran.
- e. Media Realita: Benda-benda nyata yang digunakan dalam pembelajaran, seperti spesimen, contoh-contoh produk, atau alat-alat yang relevan dengan materi.

2.1.7 Pengertian Media Roda Putar

Berkembangnya teknologi dan informasi yang begitu pesat dapat mengakibatkan peserta didik cenderung menghabiskan waktunya dengan bermain game dari pada membaca materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dijadikan alternatif untuk menarik perhatian peserta didik. Ada banyak sekali jenis media pembelajaran salah satunya adalah media roda putar. Roda putar adalah media pembelajaran yang dibuat suatu permainan dengan cara memutar roda. Pemain diharuskan memutar roda dan nantinya roda akan berhenti disalah satu petak dari bagian roda. Setiap berhenti disalah satu petak bagian nomor, pemain akan mendapatkan soal.

Menurut Khairunnisa(2023), roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Media pembelajaran roda putar dapat dijadikan solusi pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik yang suka bermain tetap bermain, namun mereka bermain sambil belajar. Media roda putar dirancang berdasarkan prinsip media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.

Menurut Redina Simbolon(2024), roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat menghasilkan suatu gerakan berkeliling atau berganti arah. Dengan kalimat lain, roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar. Pada penggunaan roda putar melibatkan seluruh peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik lebih aktif, interaktif,

proses pembelajaran menjadi lebih optimal serta menyenangkan.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa media roda putar adalah obyek berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan melibatkan peserta didik sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih optimal dan menyenangkan.

2.1.7.1 Langkah -langkah Media Roda Putar

1. Persiapan

- a. Guru menyiapkan roda putar (bisa dari karton, papan, atau aplikasi digital).
- b. Membuat sektor/seksi pada roda berisi pertanyaan, soal, atau materi sesuai topik pembelajaran matematika.
- c. Menentukan aturan permainan, seperti jumlah giliran, sistem poin, dan batas waktu menjawab.

2. Pembukaan Pembelajaran

- a) Guru membuka pelajaran dan menjelaskan tujuan pembelajaran.
- b) Memberikan motivasi agar siswa semangat mengikuti kegiatan.
- c) Menjelaskan cara bermain dan aturan penggunaan roda putar.

3. Pelaksanaan

- a) Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok atau bermain secara individu.
- b) Setiap kelompok/siswa secara bergiliran memutar roda.
- c) Saat roda berhenti, jarum menunjuk pada satu sektor berisi soal/pertanyaan.
- d) Siswa menjawab sesuai waktu yang ditentukan.
- e) Guru memberi poin untuk jawaban benar, dan bila salah bisa dilempar ke kelompok/siswa lain.

4. Evaluasi

- a. Setelah semua siswa/kelompok mendapat giliran, guru menghitung total poin.
- b. Guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa.
- c. Guru menekankan kembali materi penting yang sudah dibahas

melalui roda putar.

5. Penutup

- a. Guru memberikan apresiasi kepada semua siswa atau kelompok pemenang.
- b. Guru menyimpulkan materi pembelajaran.
- c. Menyampaikan refleksi dan memberikan tugas lanjutan bila diperlukan

2.1.7.2 Kelebihan Media Roda Putar

1. Meningkatkan Motivasi dan Antusiasme Siswa Sifatnya yang interaktif dan menyerupai permainan membuat siswa lebih semangat belajar.
2. Menciptakan Suasana Belajar yang Menyenangkan Mengurangi kebosanan, terutama pada materi yang dianggap sulit seperti matematika.
3. Melatih Kerja Sama dan Sportivitas Jika digunakan secara berkelompok, siswa belajar bekerja sama dan menghargai pendapat teman.
4. Mendorong Keaktifan Siswa Semua siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi secara langsung.
5. Mengasah Kemampuan Berpikir Cepat Siswa dilatih menjawab pertanyaan dalam Waktu singkat sesuai aturan permainan.
6. Dibuat dan Digunakan Media roda putar bisa dibuat dari bahan sederhana seperti karton, kertas, atau menggunakan aplikasi digital.
7. Dapat Disesuaikan dengan Berbagai Materi Pertanyaan atau soal pada roda putar bisa diubah sesuai dengan topik pembelajaran.
8. Memudahkan Guru dalam Mengukur Pemahaman Siswa Guru bisa langsung melihat sejauh mana siswa menguasai materi dari jawaban

2.1.7.3 Kekurangan Media Roda Putar

1. Membutuhkan Waktu Lebih Lama
Jika jumlah siswa banyak, giliran memutar roda bisa memakan Waktu sehingga materi pembelajaran kurang tersampaikan secara menyeluruh.

2. Mudah Menimbulkan Suasana Ramai

Karena sifatnya seperti permainan, siswa kadang terlalu bersemangat sehingga kelas menjadi kurang kondusif.

3. Memerlukan Persiapan yang Matang

4. Guru harus menyiapkan pertanyaan atau soal dengan tepat dan menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

5. Resiko Ketidakadilan Giliran

6. Siswa yang belum kebagian giliran bisa merasa kurang diperhatikan jika Waktu habis.

7. Terbatas pada Materi Tertentu

Tidak semua topik pelajaran dapat dikemas dalam bentuk roda putar dengan efektif.

8. Keterbatasan Fisik Media

Jika menggunakan media fisik, roda putar bisa rusak atau sulit digunakan jika ukurannya terlalu kecil.

9. Ketergantungan pada Aturan Permainan

Jika aturan tidak jelas atau tidak dipahami siswa, kegiatan bisa menjadi kacau.

2.1.8 Materi Pembelajaran

A. Pengertian Bilangan Cacah

Bilangan cacah adalah bilangan bernilai positif yang dimulai dari 0 (nol) sampai tak terhingga, yakni 0, 1, 2, 3, 4, 5, dan seterusnya. Karena bilangan cacah bernilai positif, maka bilangan negatif tidak termasuk dalam bilangan cacah. Bilangan cacah dimulai dari 0, sehingga berbeda dengan bilangan asli yang dimulai dari 1.

B.Ciri-Ciri Bilangan Cacah

1. Selalu berupa bilangan bulat.
2. Tidak memiliki tanda negative (-).
3. Tidak berbentuk pecahan atau decimal.
4. Dimulai dari angka 0 dan berlanjut hingga tak terhingga.
5. Dapat ditunjukkan posisinya pada garis bilangan.
6. Bilangan cacah dapat digambarkan pada garis bilangan. 0 — 1 — 2 — 3 — 4 — 5 — 6 — 7 — 8 — 9 — 10 ...

Semakin ke kanan, bilangan semakin besar.

Semakin ke kiri, bilangan semakin kecil.

C. Operasi Hitung Bilangan Cacah

1. Operasi Penjumlahan

Operasi hitung yang pertama yaitu operasi penjumlahan. Operasi penjumlahan digambarkan seperti mengambil dua objek yang sama secara bersamaan dan menggabungkan nilainya. Misalnya, siswa A memiliki 5 buah bola, sedangkan siswa B memiliki 7 buah bola. Kemudian, siswa A dan B bermain Bersama dengan menggabungkan seluruh bola yang mereka miliki. Maka, kalimat matematika dari penjelasan tersebut adalah $5 + 7 = 12$.

Operasi penjumlahan pada bilangan cacah memiliki beberapa sifat sebagai berikut:

- 1) Tertutup= operasi penjumlahan bilangan cacah bersifat tertutup, artinya jika suatu bilangan cacah dijumlahkan dengan bilangan cacah lainnya, maka hasilnya adalah bilangan cacah juga (tidak akan menjadi bilangan negatif).
- 2) Unsur Identitas= jika suatu bilangan cacah dijumlahkan dengan bilangan nol, maka hasilnya adalah bilangan cacah itu sendiri. Contoh: $7 + 0 = 7$.
- 3) Komutatif= operasi penjumlahan bilangan cacah bersifat komutatif, yaitu $a + b = b + a$.

- 4) Asosiatif=operasi penjumlahan bilangan cacah bersifat asosiatif, yaitu $a + (b + c) = (a + b) + c$.

2. Operasi Pengurangan

Operasi berikutnya adalah operasi pengurangan yang dapat digambarkan seperti pengambilan suatu objek dari kumpulan objek yang ada. Misalnya, terdapat kotak berisi 10 buah bola, kemudian siswa A mengambil 2 buah bola dari kotak tersebut. Maka, kalimat matematika dari penjelasan tersebut adalah $10 - 2 = 8$.

Pada operasi pengurangan bilangan cacah, hasilnya tidak selalu berupa bilangan cacah karena terdapat kemungkinan hasilnya berupa bilangan negatif, contohnya $2 - 8 = -6$. Selain itu, pada operasi pengurangan bilangan cacah, jika $a - b = c$, maka $b + c = a$.

3. Operasi Perkalian

Pada operasi perkalian bilangan cacah, berlaku prinsip sebagai berikut:

Jika terdapat bilangan cacah a dan b , maka hasil dari a dikali b adalah bilangan b yang ditambahkan dengan dirinya sendiri sebanyak a kali.

Misalnya, a

$= 2$ dan $b = 3$, maka $2 \times 3 = 3 + 3$ (penambahan bilangan 3 sebanyak 2 kali).

- Operasi perkalian pada bilangan cacah memiliki beberapa sifat yang serupa dengan sifat-sifat pada operasi penjumlahan, yaitu sebagai berikut:
- Tertutup= operasi perkalian bilangan cacah bersifat tertutup, artinya jika suatu bilangan cacah dikalikan dengan bilangan cacah lainnya, maka hasilnya adalah bilangan cacah juga (tidak akan menjadi bilangan negatif).
- Unsur Identitas =jika suatu bilangan cacah dikalikan dengan bilangan nol, maka hasilnya adalah bilangan cacah itu sendiri. Contoh: $7 \times 0 = 7$.
- Komutatif=operasi perkalian bilangan cacah bersifat komutatif, yaitu a

$$x b$$

$$= b x a.$$

- e) Asosiatif = operasi perkalian bilangan cacah bersifat asosiatif, yaitu $a \times (b \times c) = (a \times b) \times c$

4. Operasi Pembagian

Operasi pembagian bilangan cacah memiliki keterkaitan dengan operasi perkalian. Pada operasi pembagian berlaku prinsip sebagai berikut: Jika $a \times b = c$, maka $a = c \div b$ atau $b = c \div a$. Contohnya $3 \times 4 = 12$, maka $12 \div 4 = 3$ atau $12 \div 3 = 4$

Pada operasi pembagian bilangan cacah, hasilnya tidak selalu berupa bilangan cacah karena terdapat kemungkinan hasilnya berupa bilangan desimal, contohnya $9 \div 2 = 4.5$.

Dalam operasi pembagian bilangan cacah, juga dikenal dua konsep, yaitu:

- Konsep Partisi = Contoh: $22 \div 2 = 11$ dengan cara membagi 22 ke dalam 2 kelompok. Setelah dibagi sama banyak, ternyata masing-masing kelompok bernilai 11.
- Konsep Pengukuran atau Pengurangan Berulang = Contoh: $20 \div 4 = 20 - 4 - 4 - 4 - 4 - 4$. Artinya, untuk mencapai angka 0, 20 harus dikurangi angka 4 hingga lima kali. Jadi, hasil dari $20 \div 4 = 5$.

E. Manfaat Bilangan Cacah dalam Kehidupan Sehari-Hari

Bilangan cacah sangat penting dan sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, antara lain untuk:

- Menghitung jumlah benda (misalnya jumlah buku, kursi, atau siswa).
- Menentukan urutan atau peringkat dalam lomba.
- Menentukan Harga barang saat berbelanja.
- Menghitung Waktu, umur, atau Jarak.

2.2. Kerangka Berfikir

Pembelajaran matematika di sekolah dasar sering menghadapi berbagai kendala, antara lain rendahnya minat dan motivasi belajar siswa, serta terbatasnya variasi media pembelajaran yang digunakan guru. Hal ini berdampak pada kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar yang rendah.

Media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dibutuhkan agar siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media roda putar. Media ini berbentuk lingkaran yang dapat diputar dan berisi soal-soal terkait materi pelajaran, dalam hal ini bilangan cacah.

Penggunaan media roda putar diharapkan dapat menumbuhkan suasana belajar yang menyenangkan karena bersifat seperti permainan, sehingga mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan partisipasi siswa dalam kegiatan belajar.

Melalui peningkatan keaktifan, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi bilangan cacah akan semakin baik. Pada akhirnya, hal ini akan berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai tes dan persentase ketuntasan belajar. Dengan demikian, dapat dirumuskan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan media roda putar (variabel X) dengan hasil belajar matematika siswa (variabel Y)

Dari teori yang disajikan diatas, tidak semua faktor menjadi subjek penelitian pada siswa kelas IV SD NEGERI 101796 PATUMBAK. Untuk itu peneliti hanya membatasi beberapa faktor yang terdapat dari subjek penelitian yaitu dari faktor internal adalah minat belajar siswa, kebiasaan belajar siswa dan motivasi belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal dapat dilihat dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah.

2.3. Definisi operasional

Untuk memudahkan memahami maksud dari keseluruhan penelitian, maka untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam judul ini makapenulis perlu menjelaskan sebagai berikut.

1. Pengaruh adalah suatu reaksi dapat berupa tindakan atau keadaan dari suatu

perlakuan akibat dorongan untuk mengubah membentuk suatu keadaan yang berbeda yang diukur melalui pretes dan posttest

2. Media roda putar adalah media pembelajaran berbentuk lingkaran yang dapat diputar, berisi angka atau soal yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Dalam penelitian ini, media roda putar digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi Matematika, khususnya bilangan cacah,
3. Hasil belajar Matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang ditunjukkan dalam bentuk nilai atau skor dari tes yang diberikan.
4. Bilangan cacah adalah bilangan bulat mulai dari nol (0) dan bilangan bulat positif berikutnya (1, 2, 3, 4, ...) yang tidak memuat bilangan negative, pecahan, maupun desimal.

2.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang masih bersifat praduga, karena harus dibuktikan kebenarannya melalui pengumpulan data empiris di lapangan(Sugiyono 2021:99). Berdasarkan pendapat tersebut maka hipotesis pada penelitian ini adalah ada pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika SD negeri 101796 Patumbak tahun pelajaran 2025/2