

BAB II

TINJAUAN TEORETIK

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar di dalam kelas merupakan kegiatan komunikasi timbal balik antar guru dan peserta didik, dimana guru menyampaikan materi pembelajaran sedangkan peserta didik menerima, memahami dan membrikan pendapat terhadap materi yang di berikan, sehingga guru dan siswa dapat saling memberikan ide atau pendapat (kesimpulan) yang menyatukan pemaparan dan pemahaman yang di terima oleh siswa.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran merupakan suatu komunikasi yang dilakukan oleh guru dan siswa membahas tentang materi pembelajaran. Sedangkan proses Komunikasi terdiri dari guru, bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa, dan tujuan pembelajaran.

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin medium yang secara harfiah berarti “tengah” “perantara”, atau “pengantar”. Atau dengan

kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Menurut Gearlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Sedangkan menurut Ega Rima Wati (2016:3) bahwa, Media merupakan suatu alat yang menyakinkan pesan serta alat bantu untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan agar mudah dipahami oleh siswa. Media digunakan sebagai alat komunikasi yang mudah dalam menyampaikan pesan dari audiens kepada pendengar. Dengan tujuan agar lebih mudah dalam memahami pesan yang telah disampaikan. Hal tersebut sependapat dengan Menurut Criticos Daryanto (2016:4) bahwa, media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan, menyalurkan materi pembelajaran selain itu media juga sangat membantu guru dalam proses pembelajaran karena melalui media akan mempermudah proses pelaksanaan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya penggunaan dan fungsi media pembelajaran. Menurut Ega Rima Wati (2016:8), “Media berfungsi memberikan instruksi terhadap informasi yang terdapat

dalam materi pembelajaran”. Media yang digunakan guru harus memiliki unsur-unsur yang dapat menyampaikan materi atau pesan kepada siswa. Media harus memiliki kejelasan dan mudah dipahami pesan yang disampaikan oleh guru. Selain itu, media yang digunakan sebagai alat bantu guru serta media juga harus memotivasi siswa untuk lebih semangat lagi dalam belajar. Media pembelajaran harus memiliki fungsi. Sudjana dan Rivai Rostina Sundayana (2013:8) menyatakan bahwa ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut: Sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

1. Media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Hal ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru.
2. Dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran.
3. Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik.
4. Diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru.
5. Penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat di sampaikan bahwa media memiliki fungsi sebagai bahan pelengkap suatu proses pembelajaran melalui media di harapkan mempermudah penyampaian materi pembelajaran dan melalui media pembelajaran tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media hendaknya memiliki manfaat dari media pembelajaran yang digunakan. Agar pada saat pembelajaran tidak sia-sia memilih media. Pesan yang disampaikan diharapkan juga dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai Rostina Sundayana (2013: 12), terdapat empat mafaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap mata pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas seperti mengamati, melakukan, mendemondrasikan, memamerkan dan lain-lainnya.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa manfaat media adalah sebagai alat bantu dan bukti kekreativan seorang guru dalam memadukan bahan materi dengan media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi menarik dan bervariasi. Selain itu melalui media dapat menarik minat dan keingin tahuan siswa terhadap suatu pembelajaran dan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Mengingat banyaknya media yang dapat digunakan untuk suatu proses kegiatan belajar, maka perlu adanya pengelompokan berbagai media pembelajaran.

Menurut Sanjaya dalam Rostina Sundayana (2013:14) mengatakan bahwa media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan cara pemakaiannya menjadi 7 klasifikasi yakni:

1. Media audio visual gerak, seperti film bersuara, pita video, film pada televisi, televisi, dan animasi.
2. Media audio diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara dan sound slide
3. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
4. Media visual bergerak, seperti film biu
5. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto
6. Media audio, seperti: radio, telepon, dan pita audio.
7. Media cetak, seperti: buku, modul bahan ajar mandiri.

Berdasarkan pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa penggunaan media harus di sesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran agar melalui media tersebut pesan dari materi pembelajaran dapat di sampaikan dan sesuai dengan permasalahan yang di hadapi.

2.1.2 Pembelajaran Konvensional

Jainuri (2016:3) menyatakan bahwa konvensional adalah suatu pembelajaran yang mana dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan cara yang lama yaitu dalam penyampaian pelajaran masih mengandalkan ceramah Menurut Jainuri (2016:4) bahwa dalam model pembelajaran konvensional, pengajar memegang peranan utama dalam menentukan isi dan urutan langkah dalam menyampaikan materi tersebut kepada siswa. Mardini (2008:57) mengatakan bahwa model pembelajaran konvensional adalah model yang digunakan dalam pembelajaran dengan memadukan beberapa metode pembelajaran yang lazimnya digunakan dikelas saat ini, dengan alur kegiatan ceramah tentang materi yang 40 diajarkan, tanya jawab

tentang isi materi, kemudian melalui pemberian tugas-tugas yang ditentukan oleh guru.

Djamarah Kresma, (2014:35) mengemukakan bahwa metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional adalah salah satu pembelajaran yang dimana guru menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

Purwoto Jainuri, (2016:7) menyampaikan kelebihan dan kelemahan model konvensional sebagai berikut:

Kelebihan model pembelajaran konvensional

- a) Dapat menampung kelas yang besar, tiap peserta didik mendapat kesempatan yang sama untuk mendengarkan.
- b) Bahan pengajaran atau keterangan dapat diberikan lebih urut.
- c) Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan energy dapat digunakan sebaik mungkin.
- d) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik.
- e) Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran tidak menghambat dilaksanakannya pengajaran dengan model ini.

Kekurangan model pembelajaran konvensional

- a) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan.
- b) Kepadatan konsep-konsep yang diberikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan.
- c) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan.

- d) Ceramah menyebabkan peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

2.1.3 Media *Spinning Wheel*

a. Pengertian Media *Spinning Wheel*

Spinning Wheel berasal dari kata *spin* yang berarti putar dan *wheel* yang berarti roda, jadi *spinning wheel* artinya roda berputar. Permainan *spinning wheel* dimodifikasi untuk media pembelajaran agar pembelajaran yang akan diberikan menjadi menarik dan mudah dipahami. Roda berputar biasanya diisi dengan angka-angka tetapi dalam media pembelajaran di isi dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Dalam roda putar terdiri dari jarum penunjuk arah dan berbagai macam gambar yang diletakkan pada roda dan digunakan dalam bentuk permainan Ulya, (2019:48).

Spinning wheel adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran. Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik Hamzah et al, (2019:77).

Menurut Riyani (2019:21) Media *Spinning Wheel* adalah sebuah media berbentuk roda yang dapat diputar dan dibagi menjadi beberapa sektor atau bagian, sehingga dapat membantu keefektifan proses pembelajaran. Maksudnya dengan menerapkan media *spinning wheel* ini siswa dapat berpikir secara konkret/nyata mengenai materi yang diajarkan. Menurut Khairunisa (2017:21) roda putar adalah obyek berbentuk bundar atau lingkaran yang dapat diputar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* merupakan sebuah lingkaran yang berisi bagian-bagian yang berisi gambar-gambar, penggunaan media *spinning wheel* ini dengan cara di putar dan akan berhenti sesuai dengan

porosnya. Dengan demikian menggunakan media *spinning wheel* ini di harapkan siswa akan berfikir secara nyata dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan.

b. Manfaat Media *Spinning Wheel*

Manfaat dari media *spinning wheel* yaitu suatu alat atau media yang kreatif dan inovatif, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya, dan siswa lebih tertarik menggunakan media roda pintar karena media ini menggunakan berbagai variasi warna, angka-angka, dan terdapat kata kunci materi yang nantinya akan di jelaskan oleh siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga telah dipaparkan di atas untuk membentuk siswa aktif dalam kegiatan proses belajar, karena siswa akan ikut berperan dalam pembelajaran sehingga kegiatan belajar mengajar tidak terkesan monoton dan membosankan bagi siswa. Manfaat lain dari media *spinning wheel* dalam penulisan ini mampu menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung perkalian dan pembagian pada peserta didik.

c. Cara Penggunaan *Spinning Wheel*

Media *spinning wheel* berbasis teknologi yang menggunakan aplikasi yang akan di jadikan sebagai media pembelajaran pada perkalian dan pembagian cara penggunaannya adalah

1. Menentukan aplikasi yang akan kita gunakan, dan menyiapkan proyektor.
2. Menuliskan dan menambahkan nama-nama siswa kedalam media *spinning wheel*.
3. Menentukan dan menuliskan materi dan tujuan pembelajaran (perkalian dan pembagian bilangan satu sampai lima).

4. Memutar spinning wheel secara acak di bagian tengah untuk menentukan soal yang akan di jawab oleh siswa.
5. Setelah spinning wheel berhenti siswa langsung menjawab pertanyaan yang muncul di layar.
6. Guru dan siswa akan bersama-sama menghitung waktu untuk siswa menjawab materi pembelajaran.
7. Secara bergir dan bergantian siswa memutar spinning wheel untuk menjawab materi pembelajaran.

2.1.4 Kemampuan Berhitung

Salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa sekolah dasar yaitu kemampuan berhitung. Kemampuan berhitung merupakan kesanggupan atau potensi diri dalam mengoperasikan bilangan seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi dimana kemampuan tersebut memerlukan penalaran dan keterampilan aljabar Nataliya (2015:246). Kemampuan dapat diartikan juga sebagai kompetensi.

Kemampuan berhitung sebagai dasar pengembangan matematika untuk menyiapkan anak secara mental mampu mengikuti pembelajaran matematika lebih lanjut di sekolah dasar, seperti pengenalan konsep bilangan, lambang bilangan melalui berbagai jenis media dalam kegiatan bermain yang menyenangkan Antoni Mantolas (2019:34). Kemampuan berhitung juga merupakan bagian dari matematika. Setiap anak memiliki kemampuan berbeda-beda dalam memecahkan masalah terkait soal berhitung.

a. Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Berhitung

Kemampuan berhitung anak dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu faktor internal dan eksternal :

1. Faktor internal yaitu faktor yang berada dalam diri siswa tersebut dapat berupa motivasi, kematangan, gaya belajar, bakat yang ada dalam diri anak saat proses pembelajaran.

2. Faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri siswa seperti dari proses belajar mengajar yang pasif, monoton, kurang menyenangkan, media pembelajaran yang kurang menarik yang dapat mempengaruhi rendahnya

Kemampuan berhitung peserta didik Hidayati (2012:1). Kemampuan berhitung perlu dikembangkan, karena lingkungan sekitar kehidupan siswa terdapat berbagai bentuk angka yang sering kali ditemui dimana-mana. Disamping itu guru hendaknya dapat menciptakan media pembelajaran berhitung yang bervariasi untuk menumbuh kembangkan keterampilan berhitung anak Erlina (2019:4).

Upaya meningkatkan kemampuan berhitung siswa masih dibutuhkan suatu metode atau media yang efektif, menarik dan menyenangkan. Dalam hal ini peneliti menggunakan media pembelajaran yaitu media *spinning wheel* dalam pembelajaran matematika materi terkait perkalian dan pembagian, dengan penggunaan media tersebut diharapkan siswa menjadi lebih aktif, kreatif, serta dapat menguasai materi dalam pembelajaran matematika yaitu perkalian dan pembagian, serta dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa.

b. Indikator Kemampuan Berhitung

Menurut Enik (2015:16-17), kemampuan berhitung adalah kemampuan yang memerlukan penalaran dan ketrampilan aljabar termasuk operasi hitung, sehingga dalam kemampuan berhitung memiliki beberapa indikator yang harus dipenuhi saat mencapai suatu tujuan pembelajaran yaitu :

1. Mampu menyelesaikan soal, dalam hal ini siswa harus mampu (bisa/cakap/cekatan) mengerjakan soal-soal tes yang diberikan guru baik secara lisan maupun tertulis.
2. Mampu menyelesaikan masalah yang berkaitan soal cerita tentang perkalian dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian yang dilakukan di SD Negeri 040446 Kabanjahe pada kelas III pelajaran matematika materi dasar perkalian dan pembagian bilangan 1-9. Berdasarkan Permendikbudristek No. 7 Tahun 2022 Tentang standar isi pendidikan, ruang lingkup mata pelajaran matematika di SD/MI diantaranya :

- a. Konsep bilangan, hubungan antara bilangan serta sifat-sifat bilangan untuk menyatakan kuantitas dalam berbagai konteks yang sesuai.
- b. Operasi aritmetika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian) pada bilangan cacah, pecahan, dan desimal dilakukan secara efisien untuk menyelesaikan masalah kontekstual.
- c. Identifikasi pola baik numerik maupun nonnumerik untuk menjelaskan hal yang berulang.
- d. Interpretasi data yang menunjukkan keberagaman berdasarkan tampilan data untuk mengambil keputusan.
- e. Pengukuran dan estimasi atribut benda yang dapat diukur menggunakan berbagai satuan (baik baku maupun yang tidak baku) serta membandingkan hasilnya.

2.1.5 Perkalian dan Pembagian

Matematika adalah terjemahan dari Mathematics. Matematika berasal dari bahasa latin manthanien atau mathema yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedang kan dalam bahasa Belanda disebut wiskunde atau ilmu pasti.

James dan Ruseffendi mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi kedalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri. Selanjutnya menurut Johson dan

Rising adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian logic; Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat atau teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli matematika diatas dapat dikatakan bahwa matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan diantara hal-hal itu. Hal ini berarti belajar matematika adalah belajar konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan-bahan yang sedang dipelajari, serta mencari hubungan diantara konsep dan struktur.

a. Perkalian

Dalam operasi hitung bilangan kita mengenal perkalian. Banyak ahli menjelaskan konsep perkalian, diantaranya pendapat Tatang Herman dkk (2007:20) operasi perkalian pada suatu bilangan pada hakikatnya adalah operasi penjumlahan yang di lakukan secara berulang. Pada prinsipnya, perkalian merupakan penjumlahan secara berulang.

Oleh karena itu, dalam hal ini kemampuan prasyarat yang harus dimiliki anak atau peserta didik sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Contoh:

$$3 \times 2 \text{ diartikan dengan } 2+2+2=6$$

$$5 \times 3 \text{ diartikan dengan } 3+3+3+3+3=15$$

Dari contoh diatas ditarik kesimpulan bahwa perkalian pada suatu bilangan dapat diartikan sebagai penjumlahan berulang $a \times b = b + b + b + \dots$ sebanyak a.

Mengenal sifat-sifat dalam perkalian

Sifat Pertukaran (Komutatif)

Meskipun letak kedua bilangan ditukar tempatnya, hasil perkalian tetap sama.

Maka perkalian mempunyai sifat komutatif atau pertukaran.

$$\begin{aligned} 3 \times 5 &= 5 \times 3 \\ 15 &= 15 \\ &\text{jadi} \\ 3 \times 5 &= 5 \times 3 \end{aligned}$$

Sifat Pengelompokan (Asosiatif)

Menurut sifat pengelompokan pada perkalian, hasil perkalian akan tetap sama jika dikerjakan dari mana saja.

$$\begin{aligned} (2 \times 3) \times 5 &= 2 \times (3 \times 5) \\ 6 \times 5 &= 2 \times 15 \\ 30 &= 30 \end{aligned}$$

Jadi $(2 \times 3) \times 5 = 2 \times (3 \times 5)$

Sifat Penyebaran (Distributif)

Sifat ini digunakan untuk menguraikan suatu kalimat matematika.

$$\begin{aligned} 3 \times (10 + 5) &= (3 \times 10) + (3 \times 5) \\ 3 \times 15 &= 30 + 15 \\ 45 &= 45 \end{aligned}$$

Jadi $3 \times (10 + 5) = (3 \times 10) + (3 \times 5)$

b. Pembagian

Dalam Matematika, pembagian dikatakan adil jika hasilnya sama tanpa meninggalkan sisa. Pembagian atau membagi adalah hal yang sering kali atau lazim ditemukan pada kehidupan sehari-hari dan membagi ini dapat diselesaikan dengan baik apabila anak atau peserta didik telah cekatan dan mahir dalam operasi hitung "pengurangan" karena membagi merupakan pengerjaan mengurang secara berulang dengan pengurang tetap.

Pengurangan tetap yang dimaksud adalah membagi. Jadi pembagian merupakan pengurangan secara berulang. Contoh:

$$10:2=5$$

Pengurangan berulang oleh bilangan 2 sebanyak 5 kali.

$$10-2-2-2-2-2=0 \text{ Berarti } 10:2=5$$

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran matematika pada matri perkalian dan pembagian masih menggunakan media buku dan metode ceramah sehingga pembelajaran yang berlangsung masih terkesan kurang efektif karena siswa merasa bosan dalam pembelajaran dan mengakibatkan hasil belajar siswa yang kurang memuaskan karena dalam proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kreatif baik pembelajaran secara mandiri maupun kelompok.

Oleh karena itu perlu dilakukan perubahan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Dengan menggunakan media dapat membantu proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, salah satunya dengan menggunakan media *spinning wheel*. Proses pembelajaran menggunakan media ini lebih menyenangkan karena siswa diajak untuk belajar sambil bermain dan akan menarik perhatian siswa untuk lebih kreatif, aktif dalam pembelajaran. Pada akhirnya dengan hal itu dapat meningkatkan kemampuan berhitung dalam pembelajaran matematika.

2.3 Hipotesis

Adapun hipotesis yang dapat penulis rumuskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_1
Terdapat pengaruh media *spinning wheel* terhadap kemampuan berhitung perkalian dan pembagian.
2. H_0
Tidak terdapat pengaruh media *spinning wheel* terhadap kemampuan berhitung perkalian dan pembagian.