JIKM Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar
JURNAL ILMIAH KAMPUS MENGAJAR

Penerapan Media Roda Putar Matematika untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Kelas 3 SDN Burengan 5

Firda Rizky Amelia[1]✉, Dian Devita Yohanie[2]

[1,2]*Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia*

✉*Korespondensi Penulis*
Firda Rizky Amelia
Fakultas Ilmu Kesehatan dan Sains ,Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia
firdarizkyamelia05@gmail.com

doi: 10.56972/jikm.v6i2.181

Submit: 2 September 2026 | Revisi: 10 Oktober 2026 | Diterima: 18 Oktober 2026
Dipublikasikan: 22 Oktober 2026 | Periode Terbit: Oktober 2026

Abstrak
Rendahnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika menjadi permasalahan di kelas 3 SDN Burengan 5 Kota Kediri, sekolah penyelenggara pendidikan inklusif. Peserta didik cenderung diam ketika diberi soal, kurang memperhatikan penjelasan guru, dan takut salah, sementara media pembelajaran matematika masih terbatas. Kegiatan pengabdian melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7 ini bertujuan meningkatkan keaktifan peserta didik melalui pendampingan pembelajaran matematika menggunakan media roda putar. Kegiatan dilaksanakan pada Maret hingga Mei 2024 melalui tahap observasi dan analisis kebutuhan, perancangan dan pembuatan media, pendampingan setiap dua minggu, serta evaluasi dan refleksi bersama wali kelas. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa roda putar dengan tujuh segmen soal berjenjang dapat diterapkan bagi peserta didik reguler maupun inklusi. Jumlah peserta didik aktif meningkat dari 6 orang (Maret) menjadi 12 orang (April) dan 18 orang (Mei). Media sederhana ini menciptakan suasana belajar sambil bermain dan layak dikembangkan lebih lanjut oleh guru.

Kata Kunci: kampus mengajar, media roda putar, pembelajaran matematika, pendidikan inklusif, belajar sambil bermain.

1. Pendahuluan

Pendidikan dasar merupakan fondasi bagi pembentukan kemampuan berpikir, keterampilan, dan karakter peserta didik, dan sekolah adalah lingkungan yang sengaja dirancang untuk menyelenggarakannya (Astuti & Leonard, 2012). Salah satu upaya pemerintah untuk memperkuat mutu pembelajaran di sekolah dasar adalah program Kampus

Mengajar, yang menempatkan mahasiswa sebagai mitra guru dalam penguatan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi (Kemendikbud, 2021). Kehadiran mahasiswa Kampus Mengajar terbukti mampu membawa inovasi pembelajaran sekaligus meningkatkan antusiasme belajar peserta didik di sekolah sasaran (Anggara & Aulya, 2024).

Dalam praktiknya, matematika masih dipandang sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan, sehingga banyak peserta didik menyerah sebelum mempelajarinya (Amallia & Unaenah, 2018; Utari dkk., 2019). Padahal, matematika merupakan ilmu yang terstruktur dan sistematis yang konsepnya saling berkaitan serta banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Siagian, 2016). Rendahnya kepercayaan diri juga membuat peserta didik enggan menjawab karena takut salah atau ditertawakan teman, padahal keaktifan di kelas berkaitan erat dengan prestasi belajar matematika (Achdiyat & Lestari, 2016). Kondisi tersebut menuntut guru, sebagai pemberi layanan pembelajaran, untuk menghadirkan strategi dan media yang mampu membangkitkan minat belajar (Faradila dkk., 2024).

SDN Burengan 5 Kota Kediri merupakan sekolah penyelenggara pendidikan inklusif, yaitu layanan pendidikan yang setara dan tidak diskriminatif bagi anak berkebutuhan khusus dan anak reguler (Darma & Rusyidi, 2015; Pratiwi, 2015). Observasi awal di kelas 3 menunjukkan bahwa sebagian peserta didik belum mampu mengerjakan soal dengan tingkat kesulitan standar, kurang memperhatikan penjelasan guru, bermain atau mengganggu teman ketika bosan, dan cenderung diam ketika diberi soal. Media pembelajaran matematika yang tersedia juga masih terbatas, padahal kelas tersebut memuat peserta didik inklusi dengan kebutuhan belajar yang beragam.

Media pembelajaran berfungsi memperjelas pesan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien (Arsyad, 2011; Nurrita, 2018). Media roda putar, yaitu lingkaran bersegmen yang diputar hingga jarum menunjuk salah satu bagian, terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar (Solichah dkk., 2020; Rohmah & Saputra, 2021; Tia dkk., 2023). Pembelajaran berbasis permainan juga dilaporkan meningkatkan capaian matematika peserta didik (Tokac dkk., 2019). Selain itu, media roda putar mudah dibuat dari bahan sederhana sehingga dapat diproduksi dan digunakan kembali oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim Kampus Mengajar Angkatan 7 melaksanakan kegiatan pengabdian berupa pendampingan pembelajaran matematika dengan media roda putar di kelas 3 SDN Burengan 5 Kota Kediri. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keaktifan dan ketertarikan peserta didik reguler maupun inklusi melalui suasana belajar sambil bermain, sekaligus memberikan contoh media sederhana yang dapat dibuat dan digunakan kembali

oleh guru dalam pembelajaran matematika sehari-hari.

2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam kerangka program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Burengan 5 Kota Kediri, Jawa Timur, pada bulan Maret hingga Mei 2024. Mitra kegiatan adalah SDN Burengan 5 Kota Kediri dengan sasaran peserta didik kelas 3, baik peserta didik reguler maupun peserta didik inklusi, serta wali kelas 3 sebagai mitra pendamping. Pendekatan yang digunakan adalah pendampingan partisipatif, yaitu mahasiswa bersama wali kelas merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi penggunaan media dalam pembelajaran matematika. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap berikut.

a. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Tim mengamati pembelajaran matematika di kelas 3 dan mewawancarai wali kelas untuk mengidentifikasi permasalahan keaktifan, kemampuan awal, serta karakteristik peserta didik, termasuk peserta didik inklusi.

b. Perancangan dan Pembuatan Media

Tim menyusun desain roda putar berukuran A3 dengan bantuan aplikasi Canva, menyiapkan soal berjenjang sesuai materi kelas 3, dan merakit media dari bahan sederhana yang mudah diperoleh di sekolah.

c. Pelaksanaan Pendampingan

Media roda putar digunakan setiap dua minggu sekali pada jam pelajaran matematika atau saat jam kosong, dengan pendampingan mahasiswa dan wali kelas.

d. Evaluasi dan Refleksi

Tim mengobservasi keaktifan peserta didik setiap bulan, melakukan wawancara dengan wali kelas, dan mendokumentasikan kegiatan, kemudian merefleksikan hasilnya bersama guru sebagai dasar keberlanjutan program.

Keberhasilan kegiatan diukur dari jumlah peserta didik yang aktif dalam pembelajaran matematika setiap bulan. Peserta didik dikategorikan aktif apabila menunjukkan perilaku seperti bersedia maju ke depan kelas, mengerjakan atau menjawab soal, bertanya, dan berani menyampaikan jawaban tanpa takut salah, merujuk pada indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2010). Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan jumlah peserta didik aktif antarbulan, kemudian diperkuat dengan hasil wawancara dan dokumentasi kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian melalui program Kampus Mengajar di SDN Burengan 5 Kota Kediri menghasilkan tiga capaian utama yang diuraikan pada bagian ini. Pertama, identifikasi permasalahan mitra yang menjadi dasar perancangan media roda putar matematika sesuai karakteristik peserta

didik kelas 3. Kedua, pelaksanaan pendampingan pembelajaran menggunakan media roda putar bagi peserta didik reguler maupun inklusi. Ketiga, evaluasi perubahan keaktifan peserta didik selama bulan Maret hingga Mei 2024 beserta refleksi keberlanjutan kegiatan. Setiap capaian dilengkapi dengan tabel ringkasan untuk memperjelas temuan di lapangan.

a. Identifikasi Permasalahan Mitra dan Perancangan Media Roda Putar

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas menunjukkan bahwa pembelajaran matematika di kelas 3 belum berjalan optimal. Saat guru menjelaskan, banyak peserta didik bermain sendiri, berbicara dengan teman, atau mengganggu teman di sekitarnya, sehingga mereka terus bertanya tentang materi yang baru saja dijelaskan. Ketika guru memberikan soal, sebagian besar peserta didik memilih diam. Peserta didik yang belum mahir matematika kerap diberi label kurang pandai, sehingga mereka takut salah dan enggan menjawab di depan teman. Ringkasan permasalahan mitra beserta solusi yang ditawarkan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Permasalahan Mitra dan Solusi melalui Media Roda Putar

No	Aspek	Kondisi Awal	Dampak terhadap Pembelajaran	Solusi melalui Roda Putar
1	Perhatian	Peserta didik bermain sendiri, berbicara, dan mengganggu teman saat guru menjelaskan	Peserta didik terus bertanya tentang materi yang baru dijelaskan	Kegiatan memutar roda di depan kelas memusatkan perhatian seluruh peserta didik
2	Partisipasi	Peserta didik diam ketika guru memberikan soal	Interaksi tanya jawab didominasi guru	Setiap putaran menuntut peserta didik maju dan mengerjakan soal
3	Kepercayaan diri	Peserta didik takut salah dan ditertawakan teman; muncul label pandai dan kurang pandai	Peserta didik enggan menjawab dan berpendapat	Soal berjenjang memberi peluang berhasil bagi setiap peserta didik
4	Kemampuan	Sebagian peserta didik belum mampu mengerjakan soal dengan tingkat kesulitan standar	Pemahaman materi tidak merata	Segmen soal disusun dari tingkat sederhana hingga tingkat tinggi
5	Media dan layanan inklusi	Media matematika terbatas; terdapat peserta didik inklusi dengan kebutuhan beragam	Pembelajaran kurang menarik dan kurang terdiferensiasi	Media dibuat dari bahan sederhana dengan soal khusus bagi peserta didik inklusi

Tabel 1 menunjukkan bahwa permasalahan pembelajaran matematika di kelas 3 tidak hanya bersumber dari kemampuan kognitif, tetapi juga dari aspek perhatian, partisipasi, kepercayaan diri, serta ketersediaan media dan layanan bagi peserta didik inklusi. Kelima aspek tersebut saling berkaitan. Peserta didik yang tidak memperhatikan penjelasan guru akan kesulitan mengerjakan soal,

lalu memilih diam karena takut salah, dan pada akhirnya semakin enggan terlibat. Oleh karena itu, solusi yang dirancang tidak berupa penambahan latihan soal semata, melainkan perubahan suasana belajar melalui permainan. Kolom solusi pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa satu media roda putar dirancang untuk menjawab beberapa permasalahan sekaligus, yaitu memusatkan perhatian, mendorong peserta didik maju ke depan, memberi peluang berhasil melalui soal berjenjang, serta menyediakan soal khusus bagi peserta didik inklusi. Identifikasi ini sejalan dengan temuan Amallia dan Unaenah (2018) bahwa rendahnya sikap dan minat terhadap matematika membuat peserta didik tidak memperhatikan guru selama pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim merancang media roda putar matematika berupa lingkaran yang dapat diputar dengan jarum penunjuk. Media dibuat dari bahan sederhana, yaitu kardus, lem tembak, desain cetak berukuran A3, sedotan atau lidi, spidol warna, dan gunting. Desain A3 dibuat dengan bantuan aplikasi Canva dan diberi warna cerah agar menarik perhatian peserta didik (Gambar 1). Pemanfaatan alat peraga yang konkret dan menarik seperti ini penting karena peserta didik sekolah dasar masih membutuhkan benda nyata untuk memahami konsep matematika yang abstrak (Nasaruddin, 2018).



Gambar 1. Roda Putar

Gambar 1 memperlihatkan wujud media roda putar matematika yang digunakan dalam kegiatan. Roda dibagi menjadi tujuh segmen soal dengan warna berbeda, yaitu matematika sederhana, numerasi jawab cepat, hafalan, numerasi level tinggi, numerasi soal cerita, ciptakan gambar, dan numerasi bebas pilih. Warna yang kontras membuat setiap segmen mudah dikenali dari tempat duduk peserta didik, sedangkan jarum penunjuk menghadirkan unsur kejutan karena peserta didik tidak dapat menebak jenis soal yang akan diperoleh. Pembagian segmen berjenjang memungkinkan peserta didik dengan kemampuan berbeda tetap memperoleh tantangan yang sesuai. Seluruh bagian media dibuat dari bahan murah sehingga guru dapat membuat ulang atau mengganti isi segmen sesuai materi yang sedang dipelajari. Rancangan ini sejalan dengan temuan Juhaeni dkk. (2022) dan Faradila dkk. (2024) bahwa media roda putar dapat menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik sekolah dasar.

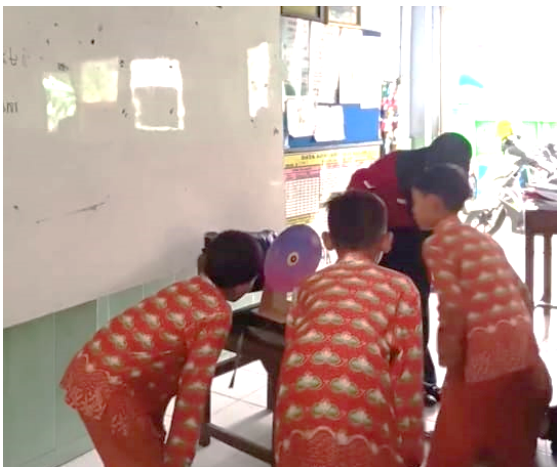
b. Pelaksanaan Pendampingan Pembelajaran dengan Media Roda Putar

Media roda putar diterapkan setiap dua minggu sekali pada jam pelajaran matematika atau saat jam kosong. Pada awal pelaksanaan, kelas sulit dikondisikan karena peserta didik ramai sendiri. Oleh karena itu, tim menyusun aturan permainan yang sekaligus berfungsi sebagai strategi pengelolaan kelas. Langkah-langkah pelaksanaan pendampingan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Langkah Pelaksanaan Pendampingan dengan Media Roda Putar

No	Langkah	Kegiatan Pendamping	Aktivitas Peserta Didik	Tujuan
1	Pengondisian kelas	Menunjuk peserta didik yang paling tenang dan duduk rapi untuk bermain pertama	Berusaha tenang dan tertib agar terpilih	Menciptakan suasana kelas yang kondusif
2	Memutar roda	Membimbing pemutaran roda dan membacakan segmen yang ditunjuk jarum	Maju ke depan dan memutar roda putar	Menumbuhkan rasa ingin tahu dan antusiasme
3	Mengerjakan soal	Memberikan soal sesuai segmen dan mendampingi proses pengerjaan	Mengerjakan soal di depan kelas	Melatih keberanian dan pemahaman konsep
4	Memilih pemain berikutnya	Meminta seluruh peserta didik menutup mata dan duduk tenang	Peserta didik yang telah selesai memilih teman berikutnya	Memberi kesempatan merata dan mencegah kecemburuan sosial
5	Layanan peserta didik inklusi	Menyiapkan soal penjumlahan dan pengurangan sederhana	Peserta didik inklusi memutar roda dan mengerjakan soal yang disesuaikan	Mewujudkan pembelajaran yang inklusif

Tabel 2 memperlihatkan bahwa setiap langkah permainan dirancang dengan tujuan pedagogis yang jelas, bukan sekadar hiburan. Langkah pengondisian kelas menjadikan ketenangan sebagai syarat untuk terpilih, sehingga peserta didik terdorong menertibkan diri tanpa perlu ditegur berulang kali. Langkah memutar roda dan mengerjakan soal menempatkan peserta didik sebagai pelaku utama pembelajaran, sedangkan pendamping berperan membimbing dan memberikan umpan balik. Langkah memilih pemain berikutnya dengan menutup mata memberi kesempatan yang merata dan mencegah munculnya kecemburuan sosial di kelas. Adapun langkah layanan bagi peserta didik inklusi memastikan bahwa seluruh peserta didik dapat berpartisipasi sesuai kemampuannya. Pembagian peran antara pendamping dan peserta didik pada Tabel 2 menunjukkan pergeseran pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi berpusat pada peserta didik, yang menjadi ciri utama pembelajaran aktif (Sudjana, 2010).



Gambar 2. Peserta Didik Memainkan Roda Putar



Gambar 3. Peserta Didik Antusias Maju ke Depan

Gambar 2 memperlihatkan peserta didik yang sedang memainkan roda putar di depan kelas dengan didampingi mahasiswa. Dokumentasi ini menunjukkan bahwa peserta didik tidak lagi hanya duduk dan mendengarkan, tetapi terlibat langsung secara fisik dengan memutar roda serta menunggu segmen soal yang akan ditunjuk jarum. Teman-teman sekelas yang menyaksikan juga ikut memperhatikan karena hasil putaran tidak dapat ditebak. Keterlibatan fisik dan rasa penasaran tersebut membuat perhatian seluruh kelas terpusat pada kegiatan yang sama, berbeda dengan kondisi awal ketika banyak peserta didik bermain sendiri saat guru menjelaskan. Bagi peserta didik, kegiatan ini dirasakan sebagai permainan, bukan sekadar latihan soal, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Kondisi ini sesuai dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar yang senang bermain sehingga belajar sambil bermain menjadi strategi yang tepat.

Gambar 3 menggambarkan antusiasme peserta didik yang berebut maju ke depan kelas karena ingin mendapat giliran memutar roda putar. Perilaku ini sangat berbeda dengan kondisi awal ketika sebagian besar peserta didik memilih diam saat guru memberikan soal. Keinginan untuk maju menunjukkan bahwa rasa takut salah mulai tergantikan oleh rasa ingin tahu dan keinginan untuk mencoba. Setelah memutar roda, peserta didik langsung mengerjakan soal yang diperoleh sehingga antusiasme bermain terhubung dengan aktivitas belajar matematika. Di sisi lain, antusiasme yang tinggi juga menimbulkan tantangan berupa suasana kelas yang menjadi ramai, sehingga aturan giliran perlu diterapkan secara tegas. Temuan ini mendukung pendapat Achdiyat dan Lestari (2016) bahwa kepercayaan diri dan keaktifan peserta didik di kelas perlu ditumbuhkan karena keduanya berkaitan dengan prestasi belajar matematika.



Gambar 4. Anak Inklusi Mengerjakan Soal

Gambar 4 memperlihatkan peserta didik inklusi yang sedang mengerjakan soal dengan pendampingan. Peserta didik inklusi ikut memutar roda seperti teman-temannya, tetapi mengerjakan soal yang disesuaikan dengan kemampuannya, seperti penjumlahan dan pengurangan sederhana. Dengan cara ini, mereka tidak dipisahkan dari kegiatan kelas dan tetap merasakan pengalaman bermain yang sama, sementara tingkat tantangannya dijaga agar dapat diselesaikan. Penyesuaian ini mencerminkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi, yaitu menyesuaikan konten dan tingkat tantangan dengan kesiapan setiap peserta didik (Tomlinson, 2014). Praktik tersebut juga sejalan dengan amanat penyelenggaraan pendidikan inklusif yang memberi kesempatan belajar bersama bagi peserta didik berkebutuhan khusus di sekolah reguler (Permendiknas Nomor 70 Tahun 2009). Penggunaan roda putar bagi anak berkebutuhan khusus juga dilaporkan membantu kemampuan mengenal lambang bilangan (Putri dkk., 2020).



Gambar 5. Peserta Didik Maju dan Mengerjakan

Gambar 5 memperlihatkan peserta didik yang maju dan mengerjakan soal di depan kelas setelah memutar roda. Pada tahap ini, peserta didik dituntut menunjukkan proses penyelesaian soal di hadapan teman-temannya, sehingga keberanian dan pemahaman konsep dilatih secara bersamaan. Pendamping memberikan bimbingan apabila peserta didik mengalami kesulitan, sehingga kesalahan diperlakukan sebagai bagian dari proses belajar, bukan sebagai bahan tertawaan. Aturan menutup mata saat memilih pemain berikutnya juga terbukti efektif menjaga ketertiban dan mengurangi kecemburuan antarpeserta didik, karena peserta didik yang ingin terpilih berusaha duduk tenang. Dengan demikian, permainan sekaligus melatih kedisiplinan. Temuan ini sejalan dengan Rahmatunnisa dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media roda putar mampu melibatkan banyak peserta didik secara aktif dalam pembelajaran berhitung di sekolah dasar.

c. Evaluasi Peningkatan Keaktifan Peserta Didik

Evaluasi dilakukan dengan mengamati jumlah peserta didik yang aktif dalam pembelajaran matematika setiap bulan. Perkembangan jumlah peserta didik aktif ditunjukkan pada Gambar 6, sedangkan rinciannya disajikan pada Tabel 3.



Gambar 6. Perkembangan Jumlah Peserta Didik Aktif Kelas 3

Gambar 6 menyajikan perkembangan jumlah peserta didik aktif dalam bentuk grafik garis selama tiga bulan pelaksanaan kegiatan. Grafik memperlihatkan tren yang terus naik tanpa penurunan, dari 6 orang pada bulan Maret menjadi 12 orang pada bulan April dan 18 orang pada bulan Mei. Kemiringan garis yang relatif sama menunjukkan bahwa penambahan peserta didik aktif berlangsung stabil, yaitu enam orang setiap bulan. Pola ini mengindikasikan bahwa keaktifan tidak muncul secara tiba-tiba, melainkan tumbuh bertahap seiring peserta didik semakin terbiasa dengan aturan permainan dan semakin akrab dengan mahasiswa pendamping. Pada bulan Maret, rendahnya keaktifan juga dipengaruhi oleh masa perkenalan yang belum lama. Tren yang konsisten ini menunjukkan bahwa penggunaan media secara rutin setiap dua minggu sekali menjadi faktor penting dalam membangun kebiasaan berpartisipasi di kelas.

Tabel 3. Perkembangan Keaktifan Peserta Didik Kelas 3 Selama Kegiatan

Bulan	Jumlah Peserta Didik Aktif	Perubahan dari Bulan Sebelumnya	Gambaran Kondisi Kelas
Maret 2024	6 orang	Kondisi awal	Banyak peserta didik malu, takut, dan diam ketika diajak berkomunikasi tentang materi matematika
April 2024	12 orang	Bertambah 6 orang (naik 100%)	Jumlah peserta didik yang berani maju dan mengerjakan soal meningkat dua kali lipat

Bulan	Jumlah Peserta Didik Aktif	Perubahan dari Bulan Sebelumnya	Gambaran Kondisi Kelas
Mei 2024	18 orang	Bertambah 6 orang (naik 50%)	Peserta didik reguler dan inklusi antusias memutar roda dan berebut maju ke depan kelas

Tabel 3 merinci data pada Gambar 6 dengan menambahkan besaran perubahan dan gambaran kondisi kelas pada setiap bulan. Jumlah peserta didik aktif meningkat dua kali lipat dari bulan Maret ke bulan April dan bertambah 50% dari bulan April ke bulan Mei, sehingga pada akhir kegiatan jumlahnya menjadi tiga kali lipat dibandingkan kondisi awal. Persentase kenaikan yang mengecil pada bulan Mei wajar terjadi karena jumlah peserta didik yang sudah aktif semakin banyak, sementara penambahan absolutnya tetap enam orang. Kolom gambaran kondisi kelas memperlihatkan perubahan kualitatif, dari peserta didik yang malu, takut, dan diam menjadi peserta didik yang berani maju dan antusias mengerjakan soal. Wali kelas juga menilai bahwa media roda putar menambah ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran matematika di kelas.

Peningkatan tersebut sejalan dengan hasil meta-analisis Solichah dkk. (2020) dan penelitian Rohmah dan Saputra (2021) yang menunjukkan bahwa media roda putar berdampak positif dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Unsur permainan, kesempatan bergiliran, dan tantangan yang tidak dapat ditebak membuat peserta didik terdorong untuk terlibat, sebagaimana efek positif pembelajaran berbasis permainan terhadap capaian matematika yang dilaporkan Tokac dkk. (2019). Meningkatnya keaktifan ini juga penting karena keaktifan dan kepercayaan diri di kelas berkaitan dengan prestasi belajar matematika (Achdiyat & Lestari, 2016).

Faktor pendukung kegiatan ini adalah dukungan wali kelas, bahan pembuatan media yang murah dan mudah diperoleh, serta karakter peserta didik usia sekolah dasar yang senang bermain. Adapun hambatan yang muncul adalah suasana kelas yang menjadi ramai karena peserta didik berebut maju, sehingga diperlukan aturan giliran yang tegas. Agar manfaat kegiatan berkelanjutan, media roda putar dapat terus digunakan dan dikembangkan oleh guru dengan memperbarui isi segmen soal sesuai materi yang sedang dipelajari.

4. Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program Kampus Mengajar Angkatan 7 di SDN Burengan 5 Kota Kediri berhasil menjawab permasalahan rendahnya keaktifan peserta didik kelas 3 dalam pembelajaran matematika. Media roda putar matematika yang dirancang dengan tujuh segmen soal berjenjang dan dibuat dari bahan sederhana dapat diterapkan secara inklusif, baik bagi peserta didik reguler maupun peserta didik inklusi.

Pendampingan yang dilaksanakan setiap dua minggu sekali selama bulan Maret hingga Mei 2024 meningkatkan jumlah peserta didik aktif dari 6 orang menjadi 12 orang dan kemudian 18 orang, disertai perubahan sikap dari malu dan takut salah menjadi antusias untuk maju dan mengerjakan soal. Bagi mahasiswa, kegiatan ini juga memberikan pengalaman nyata dalam mengajar, mendampingi anak berkebutuhan khusus, dan terlibat dalam program sekolah.

Guru disarankan untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan media roda putar dengan variasi materi serta aturan giliran yang lebih tertata. Kegiatan pengabdian selanjutnya dapat dilengkapi dengan instrumen keaktifan yang terstandar dan pengukuran hasil belajar agar dampak media dapat dinilai secara lebih menyeluruh.

5. Daftar Pustaka

Achdiyat, M., & Lestari, K. D. (2016). Prestasi belajar matematika ditinjau dari kepercayaan diri dan keaktifan siswa di kelas. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 6*(1), 50–61. https://doi.org/10.30998/formatif.v6i1.752

Amallia, N., & Unaenah, E. (2018). Analisis kesulitan belajar matematika pada siswa kelas III sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education, 2*(2). https://doi.org/10.32832/at-tadib.v2i2.19375

Anggara, W., & Aulya, C. (2024). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik SDN 109 Inpres Lekoala melalui program Kampus Mengajar. *Damhil: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 3*(2), 94–102. https://doi.org/10.37905/damhil.v3i2.28799

Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.

Astuti, A., & Leonard. (2012). Peran kemampuan komunikasi matematika terhadap prestasi belajar matematika siswa. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 2*(2), 102–110.

Darma, I. P., & Rusyidi, B. (2015). Pelaksanaan sekolah inklusi di Indonesia. *Prosiding KS: Riset & PKM, 2*(2), 223–227.

Faradila, F. I., dkk. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran roda putar terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *Jago MIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*.

Juhaeni, Amalia, I., Zein, N., Isfa, N., Chusnah, N., Fadila, S. E. N., & Wijayanti, S. N. (2022). Pengaruh media pembelajaran roda berputar terhadap hasil belajar matematika materi keliling dan luas lingkaran pada siswa madrasah ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches, 2*(5), 210–216.

Kemendikbud. (2021, 9 Februari). *Kemendikbud luncurkan Kampus Mengajar Angkatan 1 tahun 2021*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/02/kemendikbud-luncurkan-kampus-mengajar-angkatan-1-tahun-2021

Nasaruddin, N. (2018). Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika. *Al-Khwarizmi: Jurnal*

Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, 3(2), 21–30. https://doi.org/10.24256/jpmipa.v3i2.232

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah, 3*(1), 171–187.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 70 Tahun 2009 tentang Pendidikan Inklusif bagi Peserta Didik yang Memiliki Kelainan dan Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa.

Pratiwi, J. C. (2015). Sekolah inklusi untuk anak berkebutuhan khusus: Tanggapan terhadap tantangan kedepannya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1–6.

Putri, S. I. O., dkk. (2020). Penggunaan media roda putar terhadap kemampuan mengenal lambang bilangan anak dengan spektrum autis. *Jurnal Pendidikan Khusus*. Universitas Negeri Surabaya.

Rahmatunnisa, S., dkk. (2022). Pengembangan media roda putar angka dalam meningkatkan kemampuan calistung (membaca, menulis dan berhitung) pada mata pelajaran matematika peserta didik kelas 1 SDN Margahayu XIX. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*. Universitas Muhammadiyah Jakarta.

Rohmah, M. M., & Saputra, E. R. (2021). Roda putar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika di SD. *Wahana Sekolah Dasar, 29*(2), 80–83. https://doi.org/10.17977/um035v29i22021p80-83

Siagian, M. D. (2016). Kemampuan koneksi matematik dalam pembelajaran matematika. *MES: Journal of Mathematics Education and Science, 2*(1), 58–67.

Solichah, M., Akhwani, A., Hartatik, S., & Ghufron, S. (2020). Meta-analisis pengaruh penggunaan media roda putar terhadap hasil belajar matematika di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar, 28*(2), 51–59.

Sudjana, N. (2010). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.

Tia, T. N., Puang, D. M. E., & Bunga, M. H. D. (2023). Pengaruh media roda putar terhadap hasil belajar matematika pada siswa kelas II sekolah dasar. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan UNSIKA), 11*(1), 79–89.

Tokac, U., Novak, E., & Thompson, C. G. (2019). Effects of game-based learning on students' mathematics achievement: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning, 35*(3), 407–420. https://doi.org/10.1111/jcal.12347

Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). ASCD.

Utari, D. R., Wardana, M. Y. S., & Damayani, A. T. (2019). Analisis kesulitan belajar matematika dalam menyelesaikan soal cerita. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 3*(4), 534–540. https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22311.