

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN 1 SUMBERAGUNG**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**AGISTA RAHMA UTAMI  
NPM 2013053076**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

## ABSTRAK

### PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V SDN 1 SUMBERAGUNG

Oleh

AGISTA RAHMA UTAMI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 1 Sumberagung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *non-equivalent control group design*. Populasi berjumlah 59 peserta didik, dan sampel 39 peserta didik. Penentuan sampel penelitian menggunakan *non probability sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu, teknik tes dan nontes. Pengolahan data menggunakan rumus uji regresi linier sederhana yang menunjukkan hasil terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD, dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ .

**Kata Kunci:** hasil belajar, kartu domino, model pembelajaran *problem based learning*

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY DOMINO CARD MEDIA ON THE IPAS LEARNING OUTCOMES OF FIFTH-GRADE STUDENTS AT SDN 1 SUMBERAGUNG**

**By**

**AGISTA RAHMA UTAMI**

The problem in this research was the low IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 1 Sumberagung. This research aimed to determine the effect of the problem-based learning model by Domino Card on students IPAS learning outcomes. This research was quantitative research that utilized an experimental method. The research design employed was a non-equivalent control group design. The population consisted of 59 students, and the sample consisted of 39 students. The sample determination used non-probability sampling. The data collection techniques used were tests and non-tests. The data processing using the simple linear regression test formula showed a significant effect of the problem-based learning model on the IPAS learning outcomes of fifth-grade elementary school students, as evidenced by a significance value of  $0,001 < 0,05$ .

**Keywords:** learning outcomes, domino card, problem-based learning model

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO TERHADAP  
HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN 1 SUMBERAGUNG**

**Oleh**

**AGISTA RAHMA UTAMI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN  
PROBLEM BASED LEARNING  
BERBANTUAN MEDIA KARTU DOMINO  
TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS  
PESERTA DIDIK KELAS V  
SDN 1 SUMBERAGUNG**

Nama Mahasiswa : *Agista Rahma Utami*

Nomor Pokok Mahasiswa : 2013053076

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

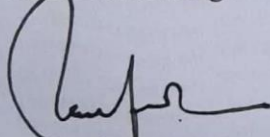
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**MENYETUJUI**

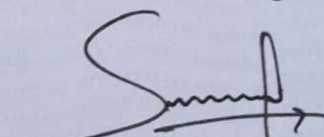
**1. Komisi Pembimbing**

Dosen Pembimbing I



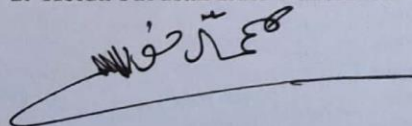
**Drs. Rapani, M.Pd.**  
NIP 19600706 198403 1 004

Dosen Pembimbing II



**Muhsom, M.Pd. I.**  
NIK 231502850709101

**2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan**



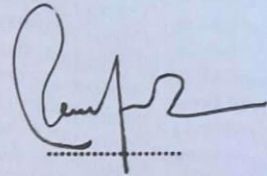
**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

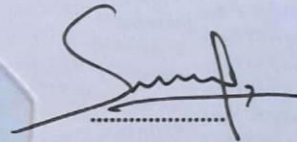
Ketua

: **Drs. Rapani, M.Pd.**




Sekretaris

: **Muhisom, M.Pd. I.**



Penguji Utama

: **Dra. Nelly Astuti, M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**  
NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **25 September 2024**

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agista Rahma Utami  
NPM : 2013053076  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Metro, 15 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



Agista Rahma Utami  
NPM 2013053076

## RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Agista Rahma Utami, lahir di Pringsewu, pada tanggal 13 Agustus tahun 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Basuki Isnanto dan Ibu Windaryanti.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 2 Kresnomulyo lulus pada tahun 2014
2. SMP Negeri 1 Ambarawa lulus pada tahun 2017
3. SMA Negeri 1 Pringsewu lulus pada tahun 2020

Peneliti pada tahun 2020, terdaftar sebagai mahasiswa S-1 program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung, melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Peneliti melakukan program Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Banjar Baru, Kabupaten Way Kanan. Peneliti juga melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Banjar Baru, Kabupaten Way Kanan. Selama menyelesaikan studi, peneliti mendapat kesempatan untuk mengikuti program Kemendikbudristek, yakni, Kampus Mengajar Angkatan 6 pada tahun 2023, dengan penempatan tugas SDN 3 Pardasuka, Kabupaten Pringsewu.



## MOTTO

***Apa yang melewatkanmu, tidak akan pernah menjadi takdirmu,  
dan apa yang ditakdirkan untukmu, tidak akan pernah melewatkanmu.***

***(Zaynab bin Khattab)***

## PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala nikmat, berkat, rahmat, dan ridho-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Tulisan ini kupersembahkan untuk:

### Orang Tuaku Tercinta

**Bapak Basuki Isnanto dan Ibu Windaryanti**, yang senantiasa mendidik, memberikan kasih sayang tulus, selalu mendoakan kebaikan untuk kesuksesanku, serta memberi dukungan luar biasa, terima kasihku hanya dapat terucap dalam kata dan doa. Semoga Allah menjaga Bapak dan Ibu dunia dan akhirat. Aamiin.

Adikku tersayang, Alena Octavia Ramadhani dan Alya Rezky Juniar, yang senantiasa mendukung, mendoakan, dan menyemangati agar kakak menjadi orang sukses dan membanggakan keluarga.

Almamater tercinta “Universitas Lampung”

## SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah Swt. yang telah memberikan segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung”, sebagai syarat meraih gelar sarjana di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti dengan penuh kerendahan hati, mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., Rektor Universitas Lampung, yang mengesahkan ijazah dan gelar sarjana, sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Si., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung, yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna menyelesaikan syarat skripsi.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Pembimbing I, yang senantiasa sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
6. Muhisom, M.Pd. I., Pembimbing II yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, masukan, serta motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.

7. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang luar biasa untuk penyempurnaan skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, yang telah menginspirasi dan memberikan ilmu yang bermanfaat.
9. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SD Negeri 1 Sumberagung, yang telah memberikan izin dan mendukung peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Ambarawa, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Rekan mahasiswa seperjuangan S-1 PGSD FKIP Universitas Lampung Angkatan 2020, terkhusus kelas C, Go Skripsi, yang telah membantu peneliti.
12. Sahabatku tersayang, Anisa Megawangi Putri Aji dan Annisa Aulia Muqita, yang senantiasa kebersamai dan memberikan dukungan kepada peneliti.
13. Rosyid Bayu Pamungkas, Nurul Masjida, dan Khofifah Tul Napsiyah, yang senantiasa memberikan dukungan, terima kasih atas semangat, bantuan, kebersamaan, dan kesempatan berbagi pengalaman dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini, kalian sangat berarti.
14. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah Swt. melindungi dan membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, tetapi peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 15 Juli 2024  
Peneliti

**Agista Rahma Utami**  
NPM 2013053076

## DAFTAR ISI

|   | Halaman |
|---|---------|
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>   | vii     |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>   | ix      |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>  | xi      |
| <br>  |         |
| <b>I. PENDAHULUAN .....</b>   | 1       |
| A. Latar Belakang Masalah .....   | 1       |
| B. Identifikasi Masalah .....   | 8       |
| C. Batasan Masalah .....  | 8       |
| D. Rumusan Masalah .....  | 8       |
| E. Tujuan Penelitian .....  | 8       |
| F. Manfaat Penelitian .....   | 9       |
| <br>  |         |
| <b>II. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>  | 10      |
| A. Tinjauan Pustaka.....  | 10      |
| 1. Belajar dan Hasil Belajar .....                                      | 10      |
| a. Pengertian Belajar .....   | 10      |
| b. Teori Belajar .....  | 11      |
| c. Pengertian Hasil Belajar .....                                       | 16      |
| 2. Pembelajaran IPAS .....  | 17      |
| a. Pengertian Pembelajaran .....  | 17      |
| b. Pengertian Pembelajaran IPAS .....                                   | 18      |
| c. Tujuan Pembelajaran IPAS.....  | 19      |
| 3. Model Pembelajaran .....   | 22      |
| a. Pengertian Model Pembelajaran.....                                   | 22      |
| b. Macam-Macam Model Pembelajaran .....                                 | 23      |
| 4. Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....               | 28      |
| a. Pengertian Model Pembelajaran<br><i>Problem Based Learning</i> ..... | 28      |
| b. Tujuan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....        | 29      |
| c. Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....       | 30      |
| d. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..        | 32      |

|             |   |           |
|-------------|---|-----------|
| e.          | Kekurangan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> ..... | 34        |
| 5.          | Media Pembelajaran .....  | 35        |
| a.          | Pengertian Media Pembelajaran .....                               | 35        |
| b.          | Macam-Macam Media Pembelajaran .....                              | 36        |
| 6.          | Media Pembelajaran Kartu Domino .....                             | 39        |
| a.          | Pengertian Kartu Domino Secara Umum .....                         | 39        |
| b.          | Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino .....                  | 40        |
| c.          | Langkah Penerapan Media Kartu Domino .....                        | 42        |
| d.          | Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Domino .....                   | 44        |
| e.          | Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Domino .....                  | 46        |
| B.          | Penelitian Relevan .....  | 46        |
| C.          | Kerangka Pikir .....  | 48        |
| D.          | Hipotesis Penelitian .....  | 49        |
| <b>III.</b> | <b>METODE PENELITIAN</b> .....                                    | <b>50</b> |
| A.          | Jenis dan Desain Penelitian .....                                 | 50        |
| 1.          | Jenis Penelitian .....  | 50        |
| 2.          | Desain Penelitian .....   | 50        |
| B.          | <i>Setting</i> Penelitian .....                                   | 51        |
| C.          | Prosedur Penelitian .....   | 52        |
| D.          | Populasi dan Sampel Penelitian.....                               | 53        |
| 1.          | Populasi Penelitian .....   | 53        |
| 2.          | Sampel Penelitian .....   | 53        |
| E.          | Variabel Penelitian dan Definisi Variabel .....                   | 54        |
| 1.          | Variabel Penelitian .....   | 54        |
| 2.          | Definisi Konseptual Variabel.....                                 | 55        |
| 3.          | Definisi Operasional Variabel.....                                | 56        |
| F.          | Teknik Pengumpulan Data.....                                      | 57        |
| 1.          | Teknik Tes.....   | 57        |
| 2.          | Teknik Nontes.....  | 57        |
| G.          | Instrumen Penelitian .....  | 58        |
| 1.          | Jenis Instrumen .....   | 58        |
| 2.          | Uji Prasyarat Instrumen .....                                     | 62        |
| a.          | Uji Validitas .....   | 62        |
| b.          | Uji Reliabilitas.....   | 64        |
| H.          | Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....                 | 65        |
| 1.          | Uji <i>N-Gain</i> .....   | 65        |
| 2.          | Uji Normalitas .....  | 65        |
| 3.          | Uji Homogenitas.....  | 67        |
| 4.          | Uji Hipotesis .....   | 67        |
| a.          | Regresi Linier Sederhana .....                                    | 67        |
| <b>IV.</b>  | <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....                      | <b>69</b> |
| A.          | Hasil Penelitian.....   | 69        |
| 1.          | Pelaksanaan Penelitian .....                                      | 69        |

|           |  |           |
|-----------|--|-----------|
| a.        | Persiapan Penelitian .....   | 69        |
| b.        | Pelaksanaan Penelitian .....   | 70        |
| 2.        | Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS Kelas<br>Eksperimen ..... | 71        |
| a.        | Data Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Eksperimen.....                                       | 71        |
| b.        | Data Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Eksperimen .....                                     | 72        |
| 3.        | Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Hasil Belajar IPAS<br>Kelas Kontrol.....     | 75        |
| a.        | Data Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Kontrol .....   | 75        |
| b.        | Data Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Kontrol.....   | 76        |
| 4.        | Deskripsi Hasil Belajar IPAS Kelas Eksperimen dan Kelas<br>Kontrol.....                    | 78        |
| 5.        | Data Observasi Aktivitas Peserta Didik .....   | 79        |
| 6.        | Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....  | 80        |
| 7.        | Hasil Uji Prasyarat Analisis Data .....  | 80        |
| a.        | Hasil Uji Normalitas.....  | 81        |
| b.        | Hasil Uji Homogenitas .....  | 82        |
| 8.        | Hasil Uji Hipotesis .....  | 82        |
| B.        | Pembahasan .....   | 84        |
| C.        | Keterbatasan Penelitian .....  | 88        |
| <b>V.</b> | <b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>   | <b>89</b> |
| A.        | Kesimpulan.....  | 89        |
| B.        | Saran .....  | 89        |
|           | <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>   | <b>91</b> |
|           | <b>LAMPIRAN.....</b>   | <b>98</b> |

## DAFTAR TABEL

| Tabel   | Halaman |
|---|---------|
| 1. Data Hasil Nilai Sumatif Akhir Semester Tahun Ajaran 2023/2024.....                | 5       |
| 2. Desain Penerapan Pendekatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....                | 51      |
| 3. Data Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung.....                         | 53      |
| 4. Data Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung .....                          | 54      |
| 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pembelajaran IPAS .....                                    | 59      |
| 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik .....                           | 60      |
| 7. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Problem Based Learning</i> .....                     | 61      |
| 8. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik .....                                     | 62      |
| 9. Hasil Validitas Butir Soal .....   | 63      |
| 10. Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas .....                                | 64      |
| 11. Hasil Uji Reliabilitas .....  | 65      |
| 12. Klasifikasi Nilai <i>N-Gain</i> .....   | 66      |
| 13. Jadwal dan Kegiatan Pengumpulan Data.....   | 70      |
| 14. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Eksperimen .....                       | 71      |
| 15. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Eksperimen.....                       | 73      |
| 16. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen ..... | 74      |
| 17. Distribusi Nilai <i>Pretest</i> IPAS Kelas Kontrol.....                           | 75      |
| 18. Distribusi Nilai <i>Posttest</i> IPAS Kelas Kontrol .....                         | 76      |
| 19. Deskripsi Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....    | 77      |
| 20. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik.....   | 79      |
| 21. Nilai <i>N-Gain</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....                      | 80      |
| 22. Perhitungan Uji Normalitas .....  | 81      |
| 23. Hasil Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....               | 82      |



|   |    |
|---|----|
| 24. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....            | 83 |
| 25. Nilai Pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y ..... | 84 |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar  | Halaman |
|---|---------|
| 1. Kerangka Pikir .....   | 48      |
| 2. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....                  | 72      |
| 3. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....                | 73      |
| 4. Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen..... | 74      |
| 5. Histogram Distribusi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....                    | 76      |
| 6. Histogram Distribusi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....                    | 77      |
| 7. Histogram Hasil Belajar <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....    | 78      |
| 8. Histogram Nilai Rata-Rata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....               | 79      |
| 9. Penjelasan Pengerjaan Soal Uji Coba Instrumen .....                              | 173     |
| 10. Pengerjaan Soal Uji Coba Instrumen .....  | 173     |
| 11. Pembagian Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....                            | 173     |
| 12. Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....                           | 174     |
| 13. Pengelolaan Kelompok .....  | 174     |
| 14. Pemberian LKPD 1 Kepada Peserta Didik .....                                     | 174     |
| 15. Peserta Didik Mempresentasikan Hasil Temuannya.....                             | 175     |
| 16. Pembagian LKPD Pembelajaran 2 Kepada Peserta Didik.....                         | 175     |
| 17. Penggunaan Media Kartu Domino dalam Proses Pembelajaran.....                    | 175     |
| 18. Penggunaan Media Kartu Domino.....  | 176     |
| 19. Pengerjaan LKPD 2 oleh Peserta Didik.....                                       | 176     |
| 20. Penjelasan Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....                | 176     |
| 21. Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....                           | 177     |
| 22. Pemberian Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....                                | 177     |
| 23. Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....                              | 177     |
| 24. Pemberian Materi Peserta Didik Kelas Kontrol.....                               | 178     |

|   |     |
|---|-----|
| 25. Pemberian LKPD 1 Peserta Didik Kelas Kontrol.....   | 178 |
| 26. Pengerjaan LKPD 1 Peserta Didik Kelas Kontrol ..... | 178 |
| 27. Penjelasan LKPD 2 Peserta Didik Kelas Kontrol.....  | 179 |
| 28. Pengerjaan LKPD 2 Peserta Didik Kelas Kontrol ..... | 179 |
| 29. Presentasi Peserta Didik Kelas Kontrol .....        | 179 |
| 30. Pembahasan Bersama Pendidik .....                   | 180 |
| 31. Pengerjaan LKPD 3 Peserta Didik Kelas Kontrol ..... | 180 |
| 32. Pengerjaan Soal <i>Posttest</i> Kelas Kontrol ..... | 180 |

## DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran   | Halaman |
|--|---------|
| 1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....   | 99      |
| 2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan.....  | 100     |
| 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....   | 101     |
| 4. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....   | 102     |
| 5. Surat Izin Penelitian.....  | 103     |
| 6. Surat Balasan Izin Penelitian .....   | 104     |
| 7. Validasi Instrumen Tes .....  | 105     |
| 8. Validasi Media Pembelajaran.....  | 107     |
| 9. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....  | 108     |
| 10. Modul Ajar Kelas Kontrol .....   | 114     |
| 11. Soal Uji Instrumen Tes.....  | 119     |
| 12. Dokumentasi Jawaban Uji Instrumen Peserta Didik .....                                    | 125     |
| 13. Hasil Uji Validitas Instrumen Tes .....  | 130     |
| 14. Hasil Uji Reliabilitas.....  | 131     |
| 15. Instrumen Tes Valid dan Reliabel .....   | 132     |
| 16. Gambar Kartu Domino Tradisional Secara Umum.....   | 136     |
| 17. Media Pembelajaran Kartu Domino .....  | 137     |
| 18. Demonstrasi Susunan Media Kartu Domino .....   | 139     |
| 19. Dokumentasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Jawaban Peserta Didik .....               | 140     |
| 20. Dokumentasi Hasil LKPD .....   | 146     |
| 21. Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....                              | 162     |
| 22. Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i> ..... | 163     |

|   |     |
|---|-----|
| 23. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik dengan Model <i>Problem Based Learning</i> ..... | 166 |
| 24. Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....   | 167 |
| 25. Hasil Perhitungan Uji Normalitas .....  | 169 |
| 26. Hasil Uji Homogenitas.....  | 171 |
| 27. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana .....  | 172 |
| 28. Dokumentasi Penelitian .....  | 176 |

## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sebagai salah satu aspek krusial dalam perkembangan individu dan masyarakat, menempatkan kurikulum sebagai elemen penting dalam sistemnya yang berperan sebagai panduan dalam proses pembelajaran. Kurikulum dikembangkan sebagai upaya mendukung kemajuan bidang pendidikan. Pengembangan kurikulum merupakan proses yang dinamis dan reflektif terhadap kebutuhan, tantangan, dan perkembangan dalam dunia pendidikan. Termutakhir, pengembangan kurikulum dilakukan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2022, dengan meluncurkan Kurikulum Merdeka. Dasar hukum diberlakukannya Kurikulum Merdeka ini, yakni, Surat Keputusan (SK) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran. Bahri (dalam Rahmayati & Prastowo, 2023) menyebut, perubahan kurikulum di Indonesia terus dilakukan untuk merespons beragam tantangan yang dihadapi.

Peluncuran mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka mencerminkan respons terhadap kebutuhan pembelajaran yang holistik. IPAS mengacu pada pengintegrasian Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai usaha untuk menghadirkan pendekatan pembelajaran holistik tersebut.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2022) memaparkan mengenai IPAS sebagai berikut.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pengintegrasian IPAS diungkap Kemendikbudristek (2022) sebagai tanggapan terhadap konteks berikut.

Permasalahan di dunia ini cenderung tak dapat dipecahkan hanya dengan sudut pandang tunggal. Dalam hal mengangkat topik dampak perilaku manusia terhadap lingkungan misalnya, IPAS diperlukan agar dapat membantu anak berpikir secara holistik, belajar berpikir dari berbagai perspektif, dan mengembangkan kemampuan inkuirinya.

Kompetensi dalam konten IPA dan IPS tersebut perlu diperoleh peserta didik secara seimbang dan terukur. Sukron, dkk., (2023) menjelaskan bahwa dalam implementasi Kurikulum Merdeka, pembagian muatan pembelajaran IPAS dilakukan dengan memfokuskan pada elemen pemahaman IPA pada semester ganjil dan elemen pemahaman IPS pada semester genap, sebagaimana yang tercantum dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022 mengenai capaian pembelajaran IPAS.

Pembelajaran IPAS perlu memperhatikan kebutuhan peserta didik melalui perancangan pembelajaran yang relevan, menarik, dan bermakna, sehingga meningkatkan potensi peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Menurut Sultania (2019), pembelajaran IPAS dalam kurikulum perlu dilaksanakan dengan berkualitas melalui penerapan pembelajaran yang ideal, yakni, pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas secara menyeluruh, mendorong partisipasi peserta didik, mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif, dan berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (2021) mendukung untuk pembelajaran berfokus pada materi esensial, sehingga memungkinkan pendidik untuk fokus pada pembangunan pengetahuan mandiri peserta didik melalui pembelajaran yang mendukung keaktifan peserta didik.

Pembelajaran yang aktif dan menyenangkan dengan berpusat pada peserta didik memungkinkan untuk meningkatkan retensi informasi dan pemahaman konsep. Sebagaimana diungkap Iwani (2022), pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna turut berperan positif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran IPAS dapat ditinjau salah satunya melalui hasil belajar. Aini (dalam Hasriadi, 2022), mengungkap bahwa keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil ini sekaligus menggambarkan keberhasilan pendidik dalam mendidik peserta didiknya. Sutandi, dkk. (2022) menyebut, hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melengkapi pandangan mengenai hasil belajar, Afandi (dalam Marwah, dkk., 2021) mengungkap, hasil belajar ialah transformasi perilaku yang dapat diamati dan diukur pada peserta didik. Hasil belajar yang diraih oleh peserta didik melalui rangkaian pembelajaran dapat menghasilkan perubahan dalam beragam aspek, yakni, spiritual, pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Proses pembelajaran juga melibatkan partisipasi aktif dari pendidik sebagai fasilitator, sehingga hasil belajar dapat dipahami dari dua perspektif, yakni, peserta didik dan pendidik. Yandi, dkk., (2023) menyebut, hasil belajar dikatakan tercapai apabila terjadi kemajuan dan perubahan positif dalam perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan, yang dapat ditinjau melalui penilaian oleh pendidik berdasarkan evaluasi yang diikuti oleh peserta didik.



Pendidik memiliki keleluasaan dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Kemendikbudristek (2022) menyebut, Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Salah satu aspek yang dapat dirancang dengan leluasa oleh pendidik adalah penggunaan model pembelajaran. Model pembelajaran yang efektif dapat menjadi salah satu pendukung untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Sugiyanto (dalam Magdalena, dkk., 2024), menyatakan bahwa para pakar telah mengembangkan berbagai model pembelajaran untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Salah satu pendekatan model pembelajaran yang telah meluas dipelajari dan diterapkan adalah model pembelajaran *problem based learning* yang berfokus pada pemecahan masalah dan penerapan konsep dalam situasi dunia nyata. Yaumi (dalam Lestari & Wulandari, 2023), menyatakan bahwa model *problem based learning* merupakan pendekatan yang melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah dunia nyata, dengan tujuan membantu peserta didik mengembangkan keterampilan dan membangun pengetahuan sendiri yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga semakin mendapat perhatian karena potensinya untuk meningkatkan keterlibatan dan minat peserta didik.

Model dan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung pembelajaran berpusat pada peserta didik belum sepenuhnya diterapkan oleh pendidik, sehingga menyebabkan hasil belajar IPAS peserta didik tergolong rendah. Hal ini didukung oleh temuan observasi pra-siklus yang dilakukan Sukron, dkk., (2023), yang menyebut bahwa hasil belajar IPAS peserta didik kurang memuaskan, dengan hanya 13 peserta didik dari total 28 peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran.

Rendahnya hasil belajar tersebut disebabkan kesulitan pendidik dalam mengemas pembelajaran IPAS yang inovatif, yakni, belum mengadopsi model pembelajaran yang relevan dan belum menggunakan media pembelajaran yang dapat diakses oleh seluruh peserta didik di kelas, sehingga mengakibatkan kurangnya penekanan pada proses pemecahan masalah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Temuan mengenai rendahnya hasil belajar IPAS didapati pula oleh peneliti saat melakukan penelitian pendahuluan pada Senin, 08 Januari 2024, di SDN 1 Sumberagung, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, Lampung. Sekolah dasar tersebut menerapkan Kurikulum Merdeka, dengan taraf Implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) masuk pada kategori Mandiri Belajar, sehingga mata pelajaran IPAS diterapkan dalam pembelajaran. Data hasil belajar kelas V SDN 1 Sumberagung pada mata pelajaran IPAS disajikan sebagai berikut.

**Tabel 1. Data Hasil Nilai IPAS Sumatif Akhir Semester Tahun Ajaran 2023/2024**

| No            | Nama Kelas | KKTP | Ketuntasan |            |              |            | Jumlah Peserta Didik |
|---------------|------------|------|------------|------------|--------------|------------|----------------------|
|               |            |      | Tuntas     |            | Belum Tuntas |            |                      |
|               |            |      | Banyak     | Persentase | Banyak       | Persentase |                      |
| 1             | V A        | 70   | 14         | 70%        | 6            | 30%        | 20                   |
| 2             | V B        | 70   | 13         | 68%        | 6            | 32%        | 19                   |
| 3             | V C        | 70   | 14         | 70%        | 6            | 30%        | 20                   |
| <b>Jumlah</b> |            |      | 41         | 69%        | 18           | 31%        | 59                   |

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas V SDN 1 Sumberagung Tahun Ajaran 2023/2024

Berdasarkan data pada Tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa tingkat ketuntasan hasil belajar IPAS peserta didik untuk kelas V A mencapai 70%, untuk kelas V B mencapai 68%, dan untuk kelas V C mencapai 70%. Peserta didik kelas V yang tuntas mencapai 69% atau sebanyak 41 peserta didik, sedangkan untuk peserta didik yang belum tuntas mencapai 31% atau sebanyak 18 peserta didik. Persentase ketuntasan hasil belajar IPAS ini tergolong rendah.

Hal tersebut mengacu pada keterangan Trianto (dalam Panjaitan, dkk., 2020) yang menyatakan bahwa ketuntasan secara klasikal dalam kelas dicapai bila  $\geq 75\%$  peserta didik mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah. Kriteria ini dapat menjadi panduan pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar mendapati hasil belajar yang optimal sesuai tujuan pembelajaran yang direncanakan.

Pendidik kelas V, berdasarkan hasil wawancara, mengungkapkan bahwa rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan oleh kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik cenderung enggan mengikuti pembelajaran karena kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yang masih terfokus pada penyampaian materi oleh pendidik (*teacher center*), tanpa dukungan optimal untuk peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional, seperti ceramah dan diskusi, sehingga belum diterapkannya model pembelajaran relevan yang mendukung partisipasi aktif peserta didik. Stimulus berupa media inovatif untuk mendukung pembelajaran juga belum intens diterapkan pendidik. Peserta didik membutuhkan pembaruan dalam pembelajaran yang menggugah partisipasi peserta didik dalam pembelajaran kreatif, sehingga masalah tidak antusias belajar dapat diatasi dan hasil belajar dapat ditingkatkan.

Penggunaan model pembelajaran yang relevan dan interaktif dapat menjadi langkah bagi pendidik untuk menangani masalah rendahnya hasil belajar berdasarkan uraian penyebab yang telah disebut. Model pembelajaran *problem based learning* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian dilakukan oleh Yusita, dkk. (2021), mengungkapkan hasil bahwa model *problem based learning* terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Selaras dengan hasil penelitian tersebut, Pratiwi & Ramadhan (2023) memaparkan hasil penelitiannya bahwa hasil belajar IPAS peserta didik meningkat setelah diberlakukan model pembelajaran *problem based learning*.

Peserta didik diajak untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah nyata yang kompleks. Proses ini mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman yang kian mendalam mengenai konten pembelajaran, serta meningkatkan keterampilan kritis, analitis, dan kolaboratif peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang mendukung model *problem based learning* memiliki peran krusial dalam memfasilitasi keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu media yang menarik dan dapat memperkuat pembelajaran dengan berpusat pada peserta didik adalah kartu domino. Tobing (dalam Manasikana & Nikmaturofidah, 2022) menyebut bahwa pembelajaran dengan media kartu domino mendorong peserta didik untuk aktif menemukan dan menyusun jawaban atas serangkaian pertanyaan yang saling berkait. Namun, masih terbatas penelitian yang secara spesifik membahas pengaruh model pembelajaran *problem based learning* yang dibantu dengan media kartu domino terhadap hasil belajar, khususnya dalam konteks mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di tingkat sekolah dasar.

Kartu domino dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk menghubungkan konsep dalam pembelajaran, sehingga dapat mendukung peningkatan hasil belajar. Penggunaan media tersebut juga dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meyajikan tantangan kepada peserta didik serta memfasilitasi proses pemecahan masalah. Eksplorasi potensi penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan kombinasi media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS perlu dibuktikan secara ilmiah agar hasilnya dapat menjadi referensi pendidik dalam praktik pembelajaran yang inovatif. Hal ini mendorong peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Domino terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diurai, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung tergolong rendah.
2. Proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Pembelajaran cenderung menggunakan model konvensional berupa ceramah dan diskusi.
4. Peserta didik belum terlibat aktif dalam pembelajaran.
5. Peserta didik kurang meminati pembelajaran.
6. Model pembelajaran inovatif belum digunakan secara intensif.
7. Pendidik belum menerapkan media pembelajaran sebagai stimulus secara intensif.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino (X) dan hasil belajar IPAS peserta didik (Y).

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diurai sebelumnya, maka diperoleh rumusan masalah, yakni, “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung?”.

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini ialah guna mengetahui pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung.

## F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini ialah sebagai berikut.

### 1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian memberikan pemahaman mengenai efektivitas model *problem based learning* berbantuan media kartu domino dalam meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik sekolah dasar. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan landasan empiris untuk pengembangan praktik pembelajaran inovatif dan efektif bagi pendidik.

### 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis kepada berbagai pihak, yakni, sebagai berikut.

#### a. Peserta Didik

Peserta didik dapat terlibat dalam pembelajaran aktif melalui penggunaan model *problem based learning* dengan media kartu domino.

#### b. Pendidik

Pendidik mendapat informasi mengenai penggunaan model *problem based learning* berbantuan kartu domino untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

#### c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian dapat memberi kontribusi positif bagi kepala sekolah sebagai bahan untuk meningkatkan mutu pendidikan di SDN 1 Sumberagung.

#### d. Peneliti Lain

Peneliti lain dapat memperkaya pengetahuan mengenai model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino sebagai bahan kajian.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Tinjauan Pustaka

#### 1. Belajar dan Hasil Belajar

##### a. Pengertian Belajar

Belajar memegang peranan penting sebagai unsur fundamental dalam perkembangan manusia. Proses belajar yang terjadi melalui interaksi dengan informasi dan pengalaman, menjadi landasan bagi pembangunan pengetahuan individu. Slameto (dalam Herliani, dkk., 2021) menyatakan, belajar dari perspektif psikologis dapat diartikan sebagai suatu transformasi perilaku secara menyeluruh yang terbentuk melalui pengalaman individu selama berinteraksi dengan lingkungan, dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan hidup.

Pendapat tersebut sejalan dengan pandangan Suyono & Hariyanto (dalam Setiawan, 2017) yang mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses transformasi perilaku atau pribadi, atau perubahan dalam struktur kognitif seseorang yang dipengaruhi oleh praktik atau pengalaman tertentu, yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan sumber pembelajaran di sekitarnya. Witherington (dalam Ariani Hrp, dkk., 2022) turut menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang tercermin melalui munculnya pola-pola respons baru berupa keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses transformasi perilaku maupun kognitif individu, yang dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan dan pengalaman, serta tercermin dalam berbagai respons baru yang muncul.

## **b. Teori Belajar**

Teori belajar memberi perspektif mengenai proses terjadinya belajar, faktor yang memengaruhinya, serta bagaimana hasil belajar tercermin dalam perilaku individu. Adapun macam teori belajar diurai sebagai berikut.

### **1. Teori Behaviorisme**

Teori behaviorisme menekankan pentingnya lingkungan eksternal dalam membentuk perilaku individu dan menekankan pada pembentukan dan perubahan perilaku melalui pembelajaran yang dipengaruhi oleh kondisi lingkungan eksternal. Menurut Thorndike (dalam Setiawan, 2017), belajar dalam behaviorisme dipandang sebagai proses pembentukan hubungan antara stimulus dan respons. Stimulus mengacu pada pikiran, perasaan, atau objek yang terkait dengan pancaindra, sementara respons ialah reaksi yang dipresentasikan oleh peserta didik saat belajar, yang juga dapat berupa pikiran, perasaan, maupun tindakan.

Pendapat tersebut selaras dengan pandangan Sugiyono & Hariyanto (dalam Shahbana, dkk., 2020), yang menyatakan bahwa inti dari teori belajar behavioristik adalah bahwa proses belajar terjadi sebagai hasil dari interaksi antara stimulus dan respons, yang dapat diamati dan dapat diukur secara konkret.



Sementara itu, Soesilo (dalam Shahbana, dkk., 2020) mengemukakan bahwa teori belajar behavioristik merupakan suatu aliran psikologi yang fokus pada perilaku belajar individu yang dapat diamati secara nyata, tanpa memerhatikan aspek-aspek mental.

Berdasarkan uraian mengenai teori behavioristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori belajar ini menekankan pada interaksi antara stimulus dan respons, yang dapat diamati dan diukur secara konkret, tanpa mempertimbangkan aspek-aspek mental.

## 2. Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme menekankan pada proses mental internal. Kerangka pandang psikologi kognitif konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (dalam Herliani, dkk., 2021), dinyatakan bahwa belajar melibatkan pembangunan pengetahuan secara aktif melalui proses asimilasi, yakni, mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, dan proses akomodasi berupa penyesuaian pengetahuan agar dapat menerima informasi baru. Melalui kegiatan belajar ini, individu menyesuaikan kerangka mental mereka untuk mengintegrasikan informasi baru hingga membentuk struktur kognitifnya.

Sementara itu, Bahruddin (dalam Nurhadi, 2020) menyebut, teori belajar kognitif menunjukkan perbedaan dengan teori behavioristik, yakni, teori belajar kognitif lebih memprioritaskan proses belajar dari pada hasil belajar.

Sependapat dengan kemukaan tersebut, Budiningsih (dalam Nurhadi, 2020), menerangkan bahwa teori kognitif menekankan pentingnya hubungan antara bagian-bagian dari suatu situasi dengan konteks keseluruhan, yakni, proses internal yang melibatkan ingatan, retensi, pemrosesan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya. Belajar merupakan aktivitas berpikir kompleks dengan stimulus yang diterima dan disesuaikan dengan struktur kognitif yang telah ada berdasarkan pemahaman dan pengalaman sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan mengenai teori kognitivisme tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori kognitivisme mengedepankan proses mental daripada hasil, dengan fokus pada aktivitas berpikir mengenai penyesuaian antara stimulus yang diterima dengan pengetahuan yang telah dimiliki.

### 3. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme menekankan pada pembangunan pengetahuan mandiri. Saputro, dkk., (2021) menyatakan bahwa konstruktivisme merupakan pandangan epistemologi yang menitikberatkan pada proses pembentukan pengetahuan daripada sekadar penyampaian dan penyimpanan pengetahuan. Pandangan mengenai belajar secara konstruktivisme juga dijabarkan Woolfolk (dalam Masgumelar dan Mustafa, 2021), yang memaparkan bahwa konsep belajar konstruktivisme merujuk pada metode pembelajaran yang menitikberatkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam mengonstruksi pemahaman serta memberikan arti pada informasi atau peristiwa yang mereka alami.

Konsep utama yang diusung dalam teori konstruktivisme ini ialah terciptanya belajar yang bermakna, dengan peserta didik mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki dan memberikan interpretasi pada materi pelajaran. Selaras dengan hal tersebut, Moh Hefni (dalam Saputro, dkk., 2021) menyatakan bahwa konstruktivisme menekankan bagaimana manusia secara aktif membangun pemahaman mereka terhadap berbagai ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian mengenai teori belajar konstruktivisme tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar menurut teori tersebut berfokus pada proses aktif individu dalam membangun dan memperluas pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman pribadi.

#### 4. Teori Humanisme

Teori humanisme berfokus mengenai penerimaan diri maupun pemahaman akan tingkah laku individu. Abraham Maslow (dalam Saputri, 2022), menitikberatkan humanisme pada pemahaman dan penerimaan diri individu, dengan menegaskan bahwa manusia memiliki lima hierarki kebutuhan. Kebutuhan tersebut, yakni, kebutuhan fisiologis (*physiological needs*) berupa sandang, papan, dan pangan, kebutuhan rasa aman (*safety and security needs*) berupa perlindungan dari hal yang tidak diinginkan, baik bahaya fisik maupun psikis, kebutuhan rasa cinta dan rasa memiliki (*love and belonging needs*), berupa dicinta dan mencintai serta memberi dan menerima kasih sayang dari individu lain, kebutuhan harga diri (*esteem needs*) berupa perasaan dan pengakuan akan dihargai individu lain, serta kebutuhan aktualisasi diri (*self-actualization*), berupa kemampuan berkontribusi untuk orang lain maupun lingkungan, sehingga tercapainya potensi diri secara maksimal.

Sementara itu, Combs (dalam Saputri, 2022), menerangkan bahwa pembelajaran dalam teori humanistik terjadi ketika materi memiliki relevansi dan nilai bagi individu, sementara pendidik tidak dapat memaksakan atau mengajarkan materi yang tidak relevan atau tidak disukai oleh individu tersebut dalam kehidupannya. Selaras dengan pandangan tersebut, Aradea (dalam Aisyah, dkk., 2023) menyebut bahwa teori belajar humanisme berfokus pada keunikan setiap individu dalam proses pembelajaran, yakni, pertumbuhan dan pengembangan pribadi seseorang.

Berdasarkan penjelasan mengenai teori humanisme tersebut, dapat disimpulkan bahwa teori humanisme menekankan penerimaan diri dan pemahaman akan perilaku individu, serta pentingnya pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan nilai individu untuk mencapai pertumbuhan pribadi yang optimal.

Berdasarkan pembahasan yang telah dikemukakan, paradigma teori belajar merupakan perspektif mengenai pemerolehan pengetahuan bagi individu, yang mencakup teori behaviorisme, teori kognitivisme, teori konstruksionalisme, dan teori humanisme. Penelitian ini selaras dengan teori pandangan Woolfok, yakni, teori belajar konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Hal ini diwujudkan melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* yang mengajak peserta didik untuk membangun pengetahuannya melalui pemecahan masalah dan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk aktif berkolaborasi.

### c. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada pencapaian atau pemahaman yang didapatkan seseorang setelah mengikuti suatu proses pembelajaran. Bunyamin (2021) menerangkan bahwa hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang didapatkan peserta didik, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pendapat selaras disampaikan pula oleh Susanto (dalam Sukron, dkk., 2023), mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup transformasi yang terjadi pada peserta didik, berupa aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, sebagai dampak kegiatan belajar. Sementara itu, Sudjana & Ibrahim (dalam Yandi, dkk., 2023) menyebut, hasil belajar pada hakikatnya ialah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar khusus.

Hasil belajar menurut Bloom (dalam Bunyamin, 2021), dikelompokkan menjadi tiga domain, yakni, sebagai berikut.

1. Domain kognitif, berkaitan dengan kapasitas dan kemampuan berpikir intelektual, terdapat enam kategori, yakni, pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
2. Domain afektif, melibatkan sikap, kemampuan penguasaan aspek emosional, termasuk perasaan, sikap, dan nilai.
3. Domain psikomotor, mencakup keterampilan dan gerakan fisik.

Hasil belajar pada ranah kognitif disebut Trianto (dalam Panjaitan, dkk., 2020) mencapai ketuntasan secara klasikal apabila dalam kelas tercapai sebanyak  $\geq 75\%$  peserta didik mencapai ketuntasan minimum yang ditentukan sekolah.

Berdasarkan berbagai penjelasan yang disampaikan, didapati simpulan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman yang mencakup transformasi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, dengan masing-masing memiliki aspek dan kategori tertentu. Tingkat keberhasilan pembelajaran berdasarkan keterangan Trianto (dalam Panjaitan, dkk., 2020), tercapai apabila jumlah peserta didik yang mendapati ketuntasan hasil belajar mencapai angka  $\geq 75\%$ . Kemampuan, perkembangan, sekaligus tingkat keberhasilan pembelajaran, dapat diketahui melalui adanya hasil belajar ini. Hasil belajar dalam penelitian ini ialah hasil belajar pada aspek kognitif.

## **2. Pembelajaran IPAS**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan proses yang perlu dilalui peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendapati hasil belajar dalam ranah pendidikan. Termaktub dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014 tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah Pasal 1 Ayat 1, diterangkan bahwa pembelajaran ialah proses interaksi antarpeserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep tersebut didukung oleh Syaifuddin (dalam Herliani, dkk., 2021), yang menerangkan bahwa pembelajaran (*instructional*) ialah upaya mengorganisasikan lingkungan belajar agar peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan pemanfaatan beragam media dan sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran tersebut.

Sementara itu, Tilaar (dalam Ariani Hrp, dkk., 2022) menyoroti bahwa proses pembelajaran merupakan sarana belajar yang tidak hanya tentang sarana belajar itu sendiri, melainkan bagaimana generasi belajar dapat efektif menggunakan sarana tersebut.

Berdasarkan uraian mengenai pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaktif yang melibatkan peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang didukung oleh pengorganisasian lingkungan belajar dan efektivitas penggunaan sarana belajar tersebut.

#### **b. Pengertian Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS merujuk pada proses pembelajaran di bidang Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS ialah singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, yang mencakup dua bidang pengetahuan utama, yakni, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (2022) menerangkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ialah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut penjelasan Suhelayanti, dkk. (2023), dalam kerangka Kurikulum Merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan bagian dari struktur kurikulum.

Pembelajaran IPAS merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta beserta interaksinya, serta analisis tentang kehidupan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Sementara itu, Purnawanto (dalam Andreani, 2023) menerangkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS dengan dasar pertimbangan bahwa peserta didik pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu.

Berdasarkan pengertian pembelajaran IPAS tersebut, maka diperoleh simpulan bahwa pembelajaran IPAS mengacu pada proses pembelajaran yang mencakup Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial, yang meliputi pengkajian tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya di alam semesta, serta analisis tentang kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, dengan pendekatan holistik dan terpadu agar sesuai dengan tahap berpikir jenjang sekolah dasar.

### c. Tujuan Pembelajaran IPAS

Tujuan pembelajaran IPAS bermaksud untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang peserta didik perlukan untuk menjadi luaran pendidikan yang terampil. Termuat dalam Surat Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka, tujuan pembelajaran IPAS tertulis sebagai berikut.

Melalui kegiatan mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;



3. mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa, serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
6. mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (dalam Suhelayanti, dkk., 2023), menyebut integrasi IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) dalam Kurikulum Merdeka Belajar bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik, multidisiplin, dan kontekstual. Pengintegrasian kedua subjek tersebut tidak hanya dipelajari secara terpisah, tetapi juga memerhatikan hubungan antara keduanya, sehingga peserta didik dapat memahami keterkaitan antara aspek alamiah dan sosial terkait konteks kehidupan sehari-hari. Sukron, dkk. (2023), menerangkan, capaian pembelajaran IPAS sebagaimana tercantum dalam Keputusan Kepala BSKAP Nomor 008/H/KR/2022, pembagian muatan pada semester ganjil membahas elemen pemahaman IPA, sedangkan semester genap membahas elemen pemahaman IPS.

Tujuan pembelajaran IPAS turut diungkap pula oleh Rahmawati & Wijayanti (dalam Suhelayanti, dkk., 2023) yang memaparkan bahwa penyatuan mata pelajaran IPA dan IPS bertujuan meningkatkan relevansi pembelajaran dengan situasi dunia nyata dan mengembangkan keterampilan yang penting di era globalisasi, seperti berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan berinovasi.

Integrasi ini juga dapat membantu peserta didik memahami peran ilmu pengetahuan dalam memecahkan masalah sosial dan lingkungan, serta menyelesaikan masalah yang mungkin terjadi di masa depan. Selain itu, Suhelayanti, dkk. (2023) mengindikasikan bahwa penyatuan mata pelajaran IPA dan IPS diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural serta mengembangkan pemahaman lebih luas mengenai berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial, baik di Indonesia maupun di tingkat global, dengan sejalan pada visi dan misi Kurikulum Merdeka Belajar, yakni, menekankan pada pengembangan pendidikan inklusif, berkeadilan, dan berwawasan global.

Berdasarkan pemaparan mengenai tujuan pembelajaran IPAS, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menjadi individu yang terampil sesuai dengan profil Pelajar Pancasila. Integrasi IPA dan IPS dalam Kurikulum Merdeka Belajar juga bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang holistik, multidisiplin, dan kontekstual, dengan menekankan relevansi pembelajaran dengan dunia nyata serta pengembangan keterampilan yang penting di era globalisasi. Selain itu, penyatuan mata pelajaran ini diharapkan dapat memperkuat pendidikan multikultural dan meningkatkan pemahaman tentang berbagai budaya, sejarah, dan kondisi sosial, sesuai dengan visi dan misi Kurikulum Merdeka Belajar yang inklusif, berkeadilan, dan berwawasan global. Adapun tujuan pembelajaran IPAS dalam penelitian ini, yakni, capaian pembelajaran IPAS fase C untuk kelas V berupa elemen IPS pada semester genap, mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan, dengan materi Daerahku Kebanggaanku, Topik A. Menenal Budaya Daerah.

### 3. Model Pembelajaran

#### a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran berperan sebagai kerangka umum perilaku pembelajaran yang digunakan pendidik untuk mencapai tujuan dan kompetensi pembelajaran yang dikehendaki. Joyce & Weil (dalam Magdalena, dkk., 2024) berpendapat bahwa model pembelajaran merupakan sebuah rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan pembelajaran, serta membimbing pembelajaran dalam kelas atau lingkungan belajar lainnya.

Model pembelajaran mencakup bentuk pembelajaran yang diselenggarakan dari awal hingga akhir pembelajaran. Hamruni (dalam Djonmiarjo, 2019) mengemukakan, model pembelajaran sebagai cara untuk mengemas isi pembelajaran bagi peserta didik guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan, dengan bentuk pembelajaran yang diselenggarakan dari awal hingga akhir yang disampaikan secara khas oleh pendidik. Model pembelajaran ini berfungsi sebagai kerangka untuk menerapkan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran. Selaras dengan pendapat tersebut, Haerullah & Hasan (2017) mengungkapkan bahwa model pembelajaran pada intinya adalah bentuk pembelajaran yang dirancang dengan jelas dari awal hingga akhir, yang disampaikan secara khas oleh pendidik.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran tersaji, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka pembelajaran sejak awal hingga akhir yang dapat digunakan pendidik untuk memandu pembelajaran secara khas.

## b. Macam-Macam Model Pembelajaran

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang dapat digunakan sebagai kerangka pembelajaran yang tepat dan efisien bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Berikut mengenai beragam model pembelajaran.

### 1. Model *Problem Based Learning*

Model *problem based learning* mendorong pembelajaran aktif melibatkan peserta didik. Menurut Arends (dalam Hotimah, 2020), model pembelajaran *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran autentik yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, kemampuan berpikir tingkat tinggi, kemandirian, dan percaya diri peserta didik melalui inkuiri. Hal ini sejalan dengan pandangan Rachmawati (dalam Marwah, dkk., 2021) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah bertujuan membantu peserta didik mengatasi tantangan sehari-hari secara sistematis dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka dengan fokus pada pemecahan masalah yang relevan. Sementara itu, menurut Syamsidah dan Suryani (2018), model pembelajaran ini bertujuan untuk mengarahkan peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui pemecahan masalah yang diajukan, sambil menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan partisipatif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif membangun pengetahuannya melalui pengalaman pemecahan masalah yang disajikan pendidik, memungkinkan peserta didik mengembangkan pengetahuan, keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemandirian, dan percaya diri melalui inkuiri.

## 2. Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran pada model kontekstual menekankan pentingnya mengaitkan dengan realitas kehidupan peserta didik. Sawaludin, dkk. (2019) menyebut model pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) atau CTL merupakan salah satu konsep dari berbagai model pembelajaran yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata peserta didik. Dewi & Afriansyah (dalam Salma & Sumartini, 2022) menyatakan bahwa dalam implementasi model pembelajaran CTL, pendidik berupaya untuk mendorong keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih proaktif dan terlibat langsung dalam proses belajar.

Model CTL mendorong peserta didik untuk membangun pemahaman mereka sendiri, mengalami pembelajaran secara langsung, dan melakukan penemuan sendiri, bukan sekadar menghafal informasi. Sadiyono & Sri (dalam Salma & Sumartini, 2022), menerangkan bahwa model pembelajaran CTL adalah bentuk pembelajaran yang mengadopsi konsep konstruktivisme, dengan bertanggung jawab atas pembangunan kemampuannya sendiri, sehingga peserta didik diharapkan mampu menyampaikan gagasannya.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada model kontekstual (*contextual learning*) menyoroti pentingnya menghubungkan materi pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata peserta didik. Model pembelajaran kontekstual (CTL) mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, mendorong mereka untuk membangun pemahaman sendiri, dan mengalami proses pembelajaran secara langsung.

### 3. Model *Discovery Learning*

Model *discovery learning* mendorong pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik. Menurut Putrayasa (dalam Panjaitan, dkk., 2020) model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui eksperimen dan menemukan prinsip dari hasil eksperimen tersebut. Pendapat selaras diungkap pula oleh Aslam & Auliandari (dalam Kurniasih, dkk., 2021), *discovery learning* menitikberatkan pada partisipasi aktif peserta didik dalam menemukan konsep dan materi melalui eksperimen.

Model *discovery learning* tidak hanya menekankan pada penerimaan informasi secara pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses pencarian dan pemahaman konsep-konsep baru. Kodir (dalam Panjaitan, dkk., 2020) turut mengungkap bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang belum peserta didik ketahui, baik sebagian maupun keseluruhan, melalui eksplorasi sendiri. Strategi, proses, dan hasil penemuan ini ditemukan oleh peserta didik dalam pembelajaran dengan model tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa model *discovery learning* mendorong pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik, dengan memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk membangun pengetahuan melalui eksperimen, menemukan prinsip-prinsip baru, dan mengeksplorasi materi secara mandiri, sehingga memperkuat partisipasi aktif peserta didik dalam menemukan konsep dan materi pembelajaran.

#### 4. Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Model investigasi kelompok mendorong peserta didik untuk aktif berkolaborasi. Sharan (dalam Rahmawati, dkk., 2020) menerangkan, model *group investigation* adalah jenis model kerja sama yang merupakan bagian dari strategi perencanaan kelas dengan peserta didik ditempatkan dalam kelompok kecil untuk bekerja secara kooperatif, melibatkan diskusi kelompok, serta perencanaan proyek secara bersama-sama.

Pendekatan model *group investigation* memberikan kesempatan pengembangan diri bagi peserta didik. Arifin & Afandi (dalam Rahmawati, dkk., 2020) mengungkap bahwa model pembelajaran *group investigation* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik mulai dari perencanaan, termasuk menentukan topik atau sub topik, serta cara untuk investigasi pembelajaran, dengan menekankan pada kemampuan berkomunikasi yang baik dari peserta didik, kemampuan partisipasi, serta mampu mencari materi secara mandiri berdasar sumber yang tersedia. Sementara itu, Richvana (dalam Widyaningsih, 2021) berpendapat bahwa model pembelajaran *group investigation* adalah model yang berparadigma konstruktivistik, dengan tujuan utamanya adalah agar peserta didik diarahkan untuk mengubah pengalaman belajar menjadi pengetahuan yang berarti bagi dirinya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model investigasi kelompok mendorong peserta didik untuk berkolaborasi secara aktif dengan memanfaatkan strategi perencanaan kelas yang melibatkan diskusi kelompok, perencanaan proyek bersama, serta pengembangan kemampuan komunikasi, partisipasi, dan kemampuan pencarian materi mandiri.

### 5. Model *Project Based Learning*

Model *project based learning* merupakan model inovatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Kurniasih & Sani (dalam Nurhayati, dkk., 2021) pembelajaran berbasis proyek adalah suatu model pembelajaran yang inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Pendapat serupa juga disampaikan oleh Mudlofir & Rusydiyah (dalam Nurhayati, dkk., 2021) yang menerangkan pembelajaran berbasis proyek sebagai model yang melibatkan peserta didik berkelompok untuk menyiapkan laporan, melakukan eksperimen, atau mengerjakan proyek lainnya. Taupik & Fitria (2021) juga menegaskan bahwa model *project based learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam konstruksi pengetahuannya secara mandiri dengan bantuan teman sebaya dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang telah dirancang pendidik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* adalah pendekatan inovatif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran, menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan kompleks seperti penyusunan laporan, eksperimen, atau proyek lainnya dalam kelompok, sehingga memungkinkan konstruksi pengetahuan secara mandiri dengan dukungan teman sebaya dan bimbingan pendidik.

Berdasarkan uraian mengenai macam-macam model pembelajaran, dapat diketahui bahwa model pembelajaran memiliki beragam macam, seperti, model *problem based learning*, model pembelajaran kontekstual, model *discovery learning*, model investigasi kelompok, dan model *project based learning*.



Keseluruhan macam model tersebut memiliki tujuan inovatif untuk mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Adapun model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian eksperimen ini ialah model pembelajaran *problem based learning* pada kelas eksperimen dan model *discovery learning* pada kelas kontrol.

#### **4. Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

##### **a. Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *problem based learning* dapat menjadi alternatif bagi pendidik dalam merancang pengalaman pembelajaran yang mendukung partisipasi aktif peserta didik. Syamsidah dan Suryani (2018) mengungkapkan bahwa model pembelajaran ini mengarah pada pendekatan yang menjadikan peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui pemecahan masalah yang disajikan, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan partisipatif. Pengenalan masalah yang relevan bagi peserta didik ini memungkinkan peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang kian nyata.

Model *problem based learning* mendukung pembangunan pengetahuan secara mandiri. Menurut Arends (dalam Hotimah, 2020), model pembelajaran *problem based learning* ialah pendekatan pembelajaran autentik yang bertujuan agar peserta didik mampu menyusun pengetahuan sendiri, meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi melalui inkuiri, serta mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Hal ini sejalan dengan gagasan yang disampaikan oleh Rachmawati (dalam Marwah, dkk., 2021), yakni, bahwa pembelajaran berbasis masalah adalah suatu proses pembelajaran yang fokus pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dengan tujuan agar peserta didik dapat mengatasi tantangan dengan cara yang sistematis dan meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kritis.

Berdasarkan pengertian tersaji, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan baru melalui pemecahan masalah yang disajikan, menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan partisipatif, serta meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemandirian peserta didik.

**b. Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *problem based learning* dapat menjadi pedoman pendidik untuk mendukung proses pembelajaran yang aktif secara terstruktur. Model ini menurut Slavin (dalam Syamsidah & Suryani, 2018), memiliki tujuan agar peserta didik dapat tangguh dan mandiri, serta terampil dalam mengambil inisiatif dan menggunakan pemikiran kritis untuk memecahkan masalah.

Model *problem based learning* mendukung kemampuan dalam penyampaian gagasan secara efektif. Khakim, dkk. (2022) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* bertujuan untuk melatih peserta didik dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif mereka terkait dengan hasil belajar, mendukung kemampuan menyampaikan gagasan, ide, pikiran, dan perasaan kepada pendidik, teman, dan orang lain. Selain itu, peserta didik juga diajarkan untuk berani menyampaikan pendapat mereka dan menghargai pendapat orang lain terkait dengan masalah yang sedang didiskusikan. Duch, dkk. (dalam Robiyanto, 2021), turut mengemukakan bahwa model *problem based learning* menyediakan situasi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, menganalisis, dan berperan aktif dalam pembelajaran, dengan tujuan bahwa pembelajaran dapat berpusat pada peserta didik dan hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dalam materi pembelajaran yang disampaikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran dengan model *problem based learning* ini memberikan kerangka bagi pendidik untuk memfasilitasi pembelajaran yang aktif dan terstruktur dengan fokus pada pengembangan kemandirian, keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berkomunikasi peserta didik, sehingga model ini mendukung upaya untuk meningkatkan hasil belajar dalam materi yang diajarkan, sambil mendorong berpartisipasi aktif, penerimaan gagasan, dan penghargaan terhadap pendapat orang lain.

### c. Langkah Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *problem based learning* dalam pengaplikasiannya memerlukan langkah agar dapat sesuai dengan koridor serta tujuan yang hendak dicapai. Arends (dalam Hotimah, 2020) mengungkap langkah penerapan model *problem based learning* sebagai berikut.

1. Orientasi masalah pada peserta didik, yakni, pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, kebutuhan logistik, memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah, dan mengajukan masalah.
2. Mengorganisasi peserta didik, yakni, pendidik membagi peserta didik ke dalam kelompok untuk berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah. Kelompok ini bekerja sama untuk mengidentifikasi solusi yang memungkinkan dalam pemecahan masalah.
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, yakni, pendidik mendorong peserta didik untuk melakukan penyelidikan guna memperoleh informasi yang diperlukan dalam memahami masalah dan mengembangkan solusi mengumpulkan informasi yang dibutuhkan.
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil, yakni, pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi, atau model, dan membantu peserta didik berbagi tugas dengan sesama rekannya.

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah, yakni, pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang telah peserta didik lakukan.

Langkah model pembelajaran *problem based learning* turut diungkap John Dewey (dalam Syamsidah dan Suryani, 2018) sebagai berikut.

1. Merumuskan masalah, yakni, pendidik membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran.
2. Menganalisis masalah, yakni, peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis, yakni, peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
4. Mengumpulkan data, yakni, peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
5. Pengujian hipotesis, yakni, peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan.
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Sementara itu, Huda (2013) menerangkan langkah operasional model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut.

1. Peserta didik disajikan suatu masalah.
2. Peserta didik mendiskusikan masalah dalam tutorial *problem based learning* dalam sebuah kelompok kecil. Peserta didik mengklasifikasi fakta suatu kasus untuk mendefinisikan sebuah masalah. Peserta didik *brainstorming* gagasannya dengan berpijak pada pengetahuan sebelumnya. Peserta didik mengidentifikasi kebutuhan dalam menyelesaikan masalah serta hal yang mereka tidak ketahui lantas ditelaah dan mendesain rencana tindakan untuk menggarap masalah.
3. Peserta didik terlibat dalam studi independen untuk menyelesaikan masalah di luar bimbingan pendidik.

Hal ini dapat mencakup perpustakaan, *database*, situs web, masyarakat, dan observasi.

4. Peserta didik kembali pada tutorial *problem based learning*, lalu saling berbagi informasi, melalui *peer teaching* atau *cooperative learning* atas masalah tertentu.
5. Peserta didik menyajikan solusi atas masalah.
6. Peserta didik meninjau kembali hal yang telah dipelajari selama proses pengerjaan. Semua yang berpartisipasi dalam proses tersebut terlibat dalam *review* pribadi, *review* berpasangan, dan *review* berdasarkan bimbingan pendidik, sekaligus melakukan refleksi atas kontribusinya terhadap proses tersebut.

Berdasarkan uraian mengenai langkah-langkah model pembelajaran *problem based learning* tersaji, dapat disimpulkan bahwa pendidik dapat mencapai kesuksesan pembelajaran dengan melibatkan beberapa tahapan penting, seperti orientasi pada masalah, pembagian peserta didik ke dalam kelompok, penyelidikan individu maupun kelompok, pengembangan hasil, serta analisis dan evaluasi proses dan hasil. Penelitian ini menggunakan langkah dari Arends (dalam Hotimah, 2020), yakni, orientasi masalah pada peserta didik, mengorganisasi peserta didik, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil, serta menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah.

#### **d. Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki sejumlah kelebihan yang menarik untuk mendukung kesuksesan pembelajaran. Ehlert (dalam Sudewi, dkk., 2014) menerangkan kelebihan yang dapat diperoleh dari penerapan model pembelajaran *problem based learning* ialah sebagai berikut.

1. Menyediakan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan penelitian.
2. Membangun keterampilan berpikir kritis.
3. Mengenal konten materi subjek dan membangun tujuan sesuai konsep.

4. Memberdayakan peserta didik menjadi seseorang ahli dalam bidang tertentu.
5. Memungkinkan peserta didik menghasilkan lebih dari satu bentuk solusi.
6. Menyatakan ketidaktentuan dan kebutuhan untuk mengembangkan asumsi.
7. Memotivasi belajar peserta didik.

Menurut Warsono dan Hariyanto (dalam Ratnasari, dkk., 2022), model *problem based learning* memiliki kelebihan sebagai berikut.

1. Peserta didik akan terbiasa pada saat menghadapi masalah dan merasa tertantang untuk menyelesaikan suatu permasalahan tidak hanya yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas tetapi juga pada saat menghadapi permasalahan yang ada di dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik dipupuk rasa solidaritas sosial dan kebiasaan untuk bertukar pikiran dengan berdiskusi bersama kelompok.
3. Pendidik semakin dekat dengan peserta didik.
4. Peserta didik dilatih terbiasa melakukan eksperimen dalam menyelesaikan masalah.

Kelebihan model *problem based learning* diungkap pula oleh Junaidi (2020), sebagai berikut.

1. Peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut.
2. Peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah, dan membantu meningkatkan keterampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi.
3. Pengetahuan tertanam berdasakan skema yang dimiliki peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna.
4. Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran, sebab masalah-masalah yang diselesaikan berkaitan dengan kehidupan nyata.
5. Proses pembelajaran melalui model *problem based learning* dapat membiasakan peserta didik untuk menghadapi dan memecahkan masalah secara terampil, sehingga apabila menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari peserta didik sudah mempunyai kemampuan untuk menyelesaikannya.
6. Peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru.

Berdasarkan beragam kelebihan model pembelajaran *problem based learning* yang telah diurai, dapat disimpulkan bahwa penerapan model ini relevan dalam mendukung kesuksesan pembelajaran. Model *problem based learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun keterampilan berpikir kritis, menghasilkan beragam bentuk solusi, memotivasi belajar, serta membiasakan peserta didik untuk menghadapi masalah kehidupan nyata. Penerapan model ini mendorong peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan berminat dalam proses belajar, sehingga pembelajaran dapat mencapai tingkat optimal dan hasil belajar yang maksimal dapat diperoleh oleh peserta didik.

**e. Kekurangan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Model *problem based learning* memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan pendidik. Hermansyah (2020) mengungkap kekurangan model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut.

1. Jika peserta didik kehilangan minat, atau berkeyakinan bahwa masalah yang peserta didik pelajari sulit dipecahkan, peserta didik mungkin tidak termotivasi untuk mencoba memecahkannya.
2. Kesuksesan dalam menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah memerlukan waktu yang mencukupi untuk persiapan.
3. Jika peserta didik tidak memahami alasan di balik upayanya untuk menyelesaikan masalah yang sedang dipelajari, peserta didik tidak akan memperoleh pengetahuan yang diinginkan.

Pendapat selaras mengenai kekurangan model *problem based learning* diungkap pula oleh Ratnasari, dkk. (2022), sebagai berikut.

1. Jika peserta didik tidak memiliki motivasi atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka peserta didik akan malas untuk mencoba menyelesaikan.
2. Kelemahan dalam strategi pembelajaran melalui *problem based learning* membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan persiapan.

3. Tanpa adanya bekal pemahaman mengapa peserta didik berusaha sendiri untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, peserta didik tidak akan belajar apa yang peserta didik ingin pelajari.

Sementara itu, Junaidi (2020) menyebut kekurangan model pembelajaran *problem based learning* sebagai berikut.

1. Pendidik perlu menentukan masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik. Pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh peserta didik sangat memerlukan keterampilan dan kemampuan pendidik.
2. Pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup lama.
3. Peserta didik memiliki kesulitan tersendiri, karena diubah kebiasaannya dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari pendidik, menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik, seperti kesulitan peserta didik dalam memecahkan masalah, persiapan yang memakan waktu cukup lama, peserta didik kesulitan memahami tujuan dari pemecahan masalah yang dipelajari, serta tantangan adaptasi terhadap perubahan paradigma dalam pembelajaran.

## **5. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan perantara yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran peserta didik. Media pembelajaran dapat menjadi stimulus yang mendukung keberhasilan pembelajaran. Asnawi, dkk. (dalam Munawarah, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran merujuk pada segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan informasi, mempunyai kemampuan meyakinkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.



Selaras dengan pendapat tersebut, Suryani, dkk. (2018) menguraikan bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala hal yang digunakan untuk mengomunikasikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, sehingga media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendorong terjadinya proses belajar yang sengaja diarahkan, bertujuan, dan terkendali. Sementara itu, Hamdani (dalam Wicaksono & Sutikno, 2019) mengungkapkan, media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan tujuan memudahkan pemahaman dan penangkapan makna, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan.

Berdasarkan penjelasan mengenai media pembelajaran yang telah diurai, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara penyampai pesan yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran, memiliki peran sentral dalam merangsang pemikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara terarah, bermakna, dan efektif.

#### **b. Macam-Macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa macam bentuk. Berikut macam-macam media pembelajaran.

##### **1. Media Visual**

Visual merupakan bentuk yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata). Menurut Sahuni, dkk. (2021), media visual adalah jenis media yang dapat dinikmati melalui indra penglihatan, sehingga diharapkan pendidik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal dengan menggunakan bantuan media visual.

Nurfadhillah (2021) turut berpendapat, media visual merupakan alat peraga yang digunakan dalam proses pembelajaran yang menarik, memainkan peran penting dalam pemahaman dan penguatan memori peserta didik, serta membangkitkan minat dan menyediakan konten dunia nyata.

Media visual ini perlu ditempatkan dalam konteks yang bermakna dan perlu ada interaksi dengan peserta didik untuk memastikan informasi tersampaikan, sehingga dapat efektif sebagai alat pembelajaran yang mendukung pemahaman dan penguatan memori. Sementara itu, Faujiah, dkk. (2022) menyebut bahwa media visual adalah jenis media yang dapat memberikan representasi konkret, sehingga dapat dirasakan langsung oleh pengguna melalui pancaindranya dengan menggabungkan informasi dan konsep melalui gambar.

Berdasarkan uraian mengenai media visual tersebut, dapat disimpulkan bahwa media visual merupakan media dengan bentuk yang dapat dilihat. Media pembelajaran merupakan alat penting dalam proses pembelajaran, mampu memfasilitasi pemahaman, penguatan memori, dan minat peserta didik dengan menyajikan konten dunia nyata.

## 2. Media Audio

Media audio merupakan media yang dapat didengar dengan indra pendengar. Candra (2021) menyebut bahwa media pembelajaran menggunakan audio adalah media pembelajaran dengan penyaluran pesan melalui indera pendengaran.

Mubarok, dkk. (2021) mengemukakan bahwa media audio merupakan jenis media pembelajaran yang hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik.

Melengkapi pandangan tersebut, Mufarikha (2022) menyebut, media audio merupakan jenis media yang dapat mengirimkan narasi atau informasi dengan menggunakan indra pendengaran, sehingga berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai media audio tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio adalah media yang dapat didengar dengan indra pendengar dan berperan sebagai alat pendukung dalam proses pembelajaran, dengan fokus pada penyaluran pesan melalui indra pendengaran.

### 3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang penggunaannya memanfaatkan indra pendengaran maupun penglihatan. Nurfadhillah (2021) menyatakan bahwa media audio visual adalah sebuah representasi dari realitas, terutama melalui penggunaan indra penglihatan dan pendengaran, dengan tujuan untuk menampilkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang konkret kepada peserta didik. Sementara itu, menurut Barbabara (dalam Mubarok, dkk., 2021), media audio visual adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi menggunakan peralatan mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Melengkapi perspektif tersebut, Mubarok, dkk. (2021) menjelaskan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan melibatkan penggunaan indra penglihatan dan pendengaran.

Berdasarkan pengertian media audio visual tersebut, dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan jenis media yang memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan untuk menyajikan representasi realitas dan pengalaman pembelajaran kepada peserta didik.

Berdasarkan macam-macam media pembelajaran yang telah diurai, dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat berupa media visual yang memanfaatkan indra penglihatan, media audio yang memanfaatkan indra pendengaran, serta media audio visual yang memanfaatkan indra pendengaran maupun penglihatan. Media kartu domino yang digunakan dalam penelitian ini tergolong sebagai media visual yang merepresentasikan media secara konkret melalui indra penglihatan.

## **6. Media Pembelajaran Kartu Domino**

### **a. Pengertian Kartu Domino Secara Umum**

Kartu domino menjadi salah satu permainan klasik yang terus bertahan dan berkembang hingga saat ini. Domino dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), didefinisikan sebagai permainan dengan 28 kartu (kayu, tulang, dan sebagainya) yang bermata (bertitik besar), tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik. Putri (2020) menyatakan bahwa kartu domino tergolong ke dalam media dua dimensi, yaitu, media yang hanya memiliki dimensi panjang dan lebar serta berada pada satu permukaan datar.

Permainan kartu domino tidak hanya menuntut pemain untuk mencocokkan angka, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir strategis dalam menyusun kartu secara tepat. Pemain harus cermat memperhatikan susunan kartu yang ada untuk menciptakan rangkaian angka yang terhubung.

Adia (dalam Manasikana & Nikmaturofidah, 2022) secara lebih lanjut menyebut bahwa kartu domino merupakan permainan yang biasanya dimainkan oleh empat orang atau lebih, dengan satu set kartu domino terdiri dari 28 kartu yang dibagikan secara merata kepada semua pemain. Sementara itu, Dauviller & Hillerich (dalam Putri, 2020) menambahkan bahwa permainan domino klasik melibatkan batu-batu permainan yang diletakkan satu sama lain, misalnya bagian dengan angka dadu 4 diletakkan di atas bagian lain yang memiliki angka dadu yang sama, hingga ujung rangkaiannya.

Berdasarkan pengertian mengenai kartu domino yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa kartu domino adalah permainan klasik dua dimensi yang terdiri dari 28 kartu bertitik, dimainkan dengan menyusun kartu berdasarkan angka yang cocok. Kartu domino dengan aturan main yang sederhana, semakin dikembangkan dengan dimodifikasi menjadi media edukatif yang efektif untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dan melatih kemampuan kognitifnya.

#### **b. Pengertian Media Pembelajaran Kartu Domino**

Media pembelajaran kartu domino merupakan salah satu alternatif yang efektif bagi pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan berpusat pada peserta didik. Menurut Maula, dkk. (2023), media pembelajaran kartu domino ialah modifikasi dari kartu domino dengan mengganti titik-titik pada kartu menjadi pertanyaan dan jawaban yang disesuaikan dengan subjek yang dipelajari. Pendapat ini diperkuat oleh Irfannuddin, dkk. (2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino adalah media pembelajaran yang terinspirasi dari kartu domino tradisional, yang dimodifikasi dengan menggantikan titik-titik pada setiap bidang dengan berbagai pernyataan yang saling berhubungan sesuai dengan topik pembelajaran.

Selaras dengan pandangan tersebut, Mumpuni & Agus (dalam Tamba & Butar-Butar, 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino merupakan media pembelajaran berbentuk kartu domino yang berisi pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan materi yang diajarkan.

Kartu domino sebagai media pembelajaran menawarkan pendekatan inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Adia (dalam Tobing, 2020) menyebut bahwa kartu domino merupakan media permainan yang umumnya dimainkan oleh empat orang atau lebih, dengan satu set kartu domino berisikan 28 buah kartu dan dibagikan secara merata kepada pemain. Adaptasi media ini dalam pembelajaran dapat mendorong peserta didik untuk aktif menemukan dan menyusun soal dan jawaban yang saling terkait. Keterlibatan ini membantu peserta didik menghubungkan konsep pada kartu dengan materi pembelajaran, sehingga meningkatkan pemahamannya.

Media kartu domino semakin diminati dalam pembelajaran karena kemampuannya memadukan unsur permainan dengan proses belajar, sehingga menjadi alat yang interaktif, menyenangkan, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. Melina (dalam Wiratni, 2021) menjelaskan bahwa kartu domino sebagai media pembelajaran melibatkan sekelompok orang yang mencocokkan kartu satu dengan yang lain, yang dapat menstimulus keterlibatan aktif dalam pembelajaran, mencegah kebosanan, meningkatkan hasil belajar, memperkuat kerjasama, melatih daya ingat, dan meningkatkan interaksi antarpeserta didik.

Sejalan dengan itu, Tobing (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran kartu domino yang bersifat visual dua dimensi dikembangkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam berperan aktif mengidentifikasi dan menyusun antara pertanyaan dengan jawaban terkait, sehingga memacu kemampuan berpikir tingkat tinggi.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino ialah media pembelajaran dua dimensi yang dimodifikasi dengan mengganti titik-titik pada kartu domino dengan pertanyaan dan jawaban yang relevan dengan materi pembelajaran. Media ini digunakan untuk mendorong peserta didik aktif dalam menyusun soal dan jawaban, serta meningkatkan kolaborasi, mencegah kebosanan, melatih daya ingat, dan merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar

### **c. Langkah Penerapan Media Kartu Domino**

Penggunaan kartu domino dapat memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas, melibatkan peserta didik secara aktif, dan mendorong pembelajaran yang dinamis. Langkah penerapan kartu domino dibutuhkan sebagai koridor pendidik untuk membentuk pengalaman belajar yang berpusat pada peserta didik. Zuhro, dkk., (2023) memaparkan bahwa langkah penerapan media kartu pembelajaran, yakni, dengan pendidik menyampaikan materi, dilanjut pendidik dan peserta didik menggunakan media media kartu domino dengan cara membentuk dua kelompok yang terdiri atas empat orang anggota. Setiap kelompok menyusun kartu domino dengan cara memasangkannya. Peserta didik menyelesaikan lembar tes kognitif yang berisi pertanyaan dari pendidik setelah menggunakan media ini.

Penggunaan media pembelajaran inovatif berupa kartu domino dapat mendorong peserta didik untuk menghubungkan berbagai konsep atau informasi yang berkaitan. Irfannuddin, dkk. (2021) menjelaskan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kartu domino, yakni, kartu domino dapat melibatkan antara 2 hingga 4 peserta didik. Proses permainan dimulai dengan peserta didik menempatkan kartu bertuliskan “*start*” atau “mulai” pada kedua bidang kartu. Setelah itu, peserta didik bergiliran meletakkan kartu yang mereka miliki. Kartu yang dipilih untuk diletakkan harus mengandung pernyataan yang sesuai dan relevan dengan pernyataan yang terdapat pada bidang kartu yang telah diletakkan sebelumnya. Sementara itu, Tobing (2020) memberikan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran kartu domino sebagai berikut.

1. Pendidik memulai dengan menjelaskan materi pembelajaran.
2. Peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari kembali materi yang sudah dijelaskan oleh pendidik.
3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas 4-6 pemain.
4. Setiap kelompok diberikan 28 kartu.
5. Pendidik mengeluarkan satu kartu sebagai kartu pembuka.
6. Setelah kartu pertama dikeluarkan, pemain pertama mencari jawaban dengan mencocokkan kartu tersebut dengan pasangan yang sesuai.
7. Jika pemain pertama tidak memiliki jawaban yang sesuai, pemain lain dapat mengeluarkan jawaban dari kartu mereka yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu pertama.
8. Permainan berlanjut ke pemain selanjutnya hingga semua anggota kelompok telah melakukan permainan tersebut.

Berdasarkan langkah penerapan media kartu domino, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu domino dalam pembelajaran dapat mengembangkan kreativitas, melibatkan peserta didik secara aktif, dan mendorong pembelajaran dinamis.



Pendidik dapat menggunakan kerangka berupa pemberian materi terlebih dahulu, dilanjutkan pemanfaatan kartu domino dalam pembelajaran kelompok, yakni, dengan peserta didik diberi kesempatan untuk mempelajari materi dan menjawab pertanyaan dengan memainkan kartu domino secara interaktif.

#### **d. Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Domino**

Media kartu domino memiliki kelebihan yang dapat membantu pendidik dalam keberhasilan pembelajaran. Menurut Setiawan (dalam Wiratni, 2021), kartu domino merupakan media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian peserta didik.

Karakteristik media ini memungkinkan pembelajaran yang menyenangkan, yang menghasilkan motivasi tinggi pada peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Penggunaan kartu domino bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam mengingat materi pembelajaran. Sementara itu, Nurhamidin (dalam Tamba & Butar-Butar, 2023) menyebutkan bahwa kartu domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, terutama dalam konteks pembelajaran, yakni, ideal untuk menyampaikan materi pembelajaran, dapat digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik, menuntut partisipasi seluruh peserta didik, termasuk peserta didik yang cenderung pemalu, sehingga menjadi lebih terbuka, serta kedua sisi kartu domino dapat digunakan sebagai pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks.

Kelebihan yang dimiliki kartu domino dapat menjadi pilihan yang menarik bagi pendidik untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran. Dahlan (dalam Maula, dkk. 2023) mengungkapkan, mengajar dengan kartu domino membuat peserta didik lebih terlibat, inventif, mandiri, kooperatif, dan termotivasi untuk belajar.

Pendapat selaras disampaikan pula oleh Muryaningsih dan Irianto (dalam Maula, dkk. 2023) yang menyebut bahwa permainan kartu domino dengan lingkungan belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah, terutama ketika berhadapan dengan soal-soal yang terdapat pada kartu domino, sehingga permainan kartu domino diadaptasi sebagai media pembelajaran. Sementara itu, Azis (dalam Manasikana & Nikmaturofida, 2022) mengungkapkan bahwa penggunaan kartu domino sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik, menghindarkan kejenuhan, mendukung pemahaman dan pengulangan materi pembelajaran, serta dapat menjadi motivasi dan membentuk sikap belajar yang positif bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Nurhayati (dalam Tamba & Butar-Butar, 2023) menyatakan bahwa kartu domino dapat memberikan umpan balik cepat secara langsung, yang menjadikan proses pembelajaran lebih efektif. Media ini juga mendorong peserta didik untuk berpikir, mengingat, memprediksi, menghitung, dan menebak.

Berdasarkan uraian mengenai kelebihan media kartu domino tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu domino menjadi media pembelajaran yang menarik dan praktis. Media ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, meningkatkan motivasi peserta didik, dan memudahkan penyampaian materi. Selain itu, penggunaan kartu domino juga dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik, menghindari kejenuhan, serta mendukung pemahaman dan pengulangan materi.

#### e. Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Domino

Media kartu domino memiliki kekurangan yang perlu diperhatikan oleh pendidik. Kekurangan tersebut dapat muncul dari penggunaan bahan untuk membuat media ini. Tobing (2020) menyebut, media kartu domino memiliki kekurangan berupa media yang tidak tahan lama dan mudah rusak karena bahan pembuatnya merupakan kertas. Fatimah, dkk., (2021) turut mengungkap mengenai kekurangan media kartu domino, yakni, memerlukan waktu yang cukup lama dalam menyelesaikan kartu domino, mudah rusak karena terbuat dari kertas, serta hanya dapat dipraktikkan bagi empat orang.

Sementara itu, Nurhayati (dalam Tamba & Butar-Butar, 2023) menyebut, kartu domino memiliki kelemahan, yakni, membutuhkan waktu yang cukup lama, tidak semua topik pembelajaran dapat disajikan menggunakan kartu media ini, serta berpotensi mengganggu ketenangan kelas lain

Berdasarkan kekurangan media kartu domino tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidik perlu memerhatikan beberapa kekurangan, seperti, pembelajaran yang membutuhkan waktu panjang dapat membuat rentan media karena terbuat dari kertas, keterbatasan dalam jumlah peserta didik yang dapat terlibat dalam aktivitasnya, dan dapat mengganggu ketenangan pembelajaran kelas lain.

### B. Penelitian Relevan

Penelitian yang dilakukan peneliti merujuk pada beberapa penelitian relevan berikut.

1. Penelitian oleh Bekti Ariyani & Firosalia Kristin (2021), berjudul “Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD”, menunjukkan bahwa model ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS peserta didik SD. Hasilnya menunjukkan peningkatan dari 8,9% menjadi 83,3%, dengan rata-rata peningkatan sebesar 30%.

Penelitian ini memiliki persamaan dalam penggunaan variabel model *problem based learning* dengan hasil belajar, tetapi, penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen.

2. Penelitian oleh Anastasia Eka San Diana, Rishe Purnama Dewi, & Jarot Prakoso (2022), berjudul “Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Babarsari Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Kartu Domino”, menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III SDN Babarsari dari 63,57 pada pra siklus menjadi 82,96 pada siklus II dengan model *problem based learning* berbantuan kartu domino.

Persamaannya terletak pada variabel hasil belajar dan penggunaan model *problem based learning* berbantuan kartu domino, tetapi penelitian ini menggunakan pendekatan tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen.

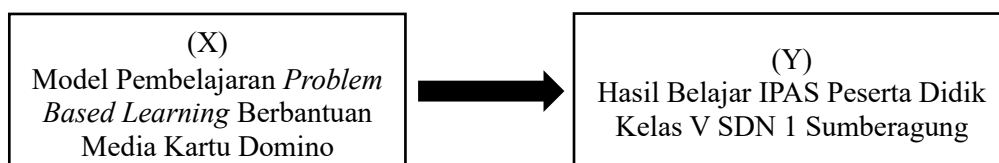
3. Penelitian oleh Ayunda Fitri Milenia (2022) mengenai “Media Pembelajaran Domino Nusantara (Dora) untuk Siswa Sekolah Dasar”, menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino efektif dalam pembelajaran, dengan 88,4% peserta didik mencapai hasil belajar yang tuntas. Penelitian ini memiliki kesamaan mengenai penggunaan media pembelajaran kartu domino, tetapi perbedaan signifikan terletak pada metodologi penelitian. Penelitian ini menggunakan jenis *research & development*, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen.
4. Penelitian oleh Ramlah (2022) tentang “Penerapan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021”, menunjukkan bahwa penggunaan kartu domino dapat signifikan meningkatkan hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Siklus I 53% peserta didik mencapai nilai di atas KKM, sementara siklus II meningkat menjadi 87%, dengan hanya 13% yang tidak mencapai KKM.

Persamaan penelitian ini, yakni, penggunaan variabel hasil belajar IPS dan media kartu domino, tetapi, penelitian ini melibatkan sampel peserta didik kelas VI, sedangkan peneliti menggunakan sampel kelas V.

5. Penelitian oleh Rachmi Ramdhini (2023), tentang “Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD”, menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar. Siklus pertama, terjadi peningkatan ketuntasan sebesar 73,3%, dan pada siklus kedua berhasil mencapai ketuntasan 100%.  
 Persamaan penelitian terletak pada penggunaan variabel model *problem based learning* dan hasil belajar IPS, perbedaannya terletak pada metodologi penelitian yang menggunakan pendekatan tindakan kelas, sedangkan peneliti menggunakan penelitian eksperimen.

### C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, kajian teori yang tersaji, dan didukung oleh penelitian yang relevan, maka kerangka pikir yang digunakan dalam penelitian ini digambarkan dalam sajian diagram berikut.



**Gambar 1. Kerangka pikir.**

Sumber: Dokumen pribadi

Keterangan:

- X = Variabel bebas  
 Y = Variabel terikat  
 ➔ = Pengaruh

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

“Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung.”

### III. METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Desain Penelitian

##### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini ialah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2015), metode eksperimen adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh suatu perlakuan terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian eksperimen bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh dari variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Objek penelitian ini ialah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino (X) dan hasil belajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Y). Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung Tahun Ajaran 2023/2024.

##### 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini melibatkan dua kelompok kelas, yakni, kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen ialah kelompok yang mendapatkan perlakuan melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media kartu domino, sedangkan kelas kontrol ialah kelompok pengendali dengan tanpa diberi perlakuan tersebut. Desain penelitian *nonequivalent control group design* dalam penelitian ini mengadopsi dari Sugiyono (2013) yang digambarkan sebagai berikut.

**Tabel 2. Desain Penerapan Pendekatan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

| Kelas      | <i>Pretest</i> | Perlakuan | <i>Posttest</i> |
|------------|----------------|-----------|-----------------|
| Eksperimen | O <sub>1</sub> | P         | O <sub>2</sub>  |
| Kontrol    | O <sub>3</sub> | Q         | O <sub>4</sub>  |

Sumber: Sugiyono (2013)

Keterangan:

- O<sub>1</sub> = Pemberian soal *pretest* pada kelas eksperimen
- O<sub>2</sub> = Pemberian soal *posttest* pada kelas eksperimen
- O<sub>3</sub> = Pemberian soal *pretest* pada kelas kontrol
- O<sub>4</sub> = Pemberian soal *posttest* pada kelas kontrol
- P = Pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino
- Q = Pembelajaran dengan model *discovery learning*

Pemberian *pretest* sebelum melaksanakan perlakuan pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol (O<sub>1</sub>, O<sub>3</sub>) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan dari penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino dapat menjadi petunjuk pengaruh dari adanya perlakuan.

## B. *Setting* Penelitian

### 1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SDN 1 Sumberagung, yang beralamatkan di jalan Djoyodirjo No. 02, Sumber Agung, Kecamatan Ambarawa, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35376.

### 2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024.

### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung.



### C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan langkah yang ditempuh dalam melakukan penelitian. Prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

1. Melaksanakan penelitian pendahuluan di SDN 1 Sumberagung, menemui pihak kepala sekolah, pendidik, dan tenaga kependidikan. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik, serta cara mengajar pendidik.
2. Menemukan permasalahan pada kegiatan pembelajaran untuk dijadikan objek penelitian.
3. Menggolongkan subjek penelitian menjadi dua kelompok, yakni, kelas V B menjadi kelompok kelas eksperimen dan kelas V A sebagai kelompok kelas kontrol. Kelas V B diberikan perlakuan khusus sebagai kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino, dan kelas V A berlaku pembelajaran tanpa perlakuan khusus tersebut.
4. Menyusun modul ajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.
5. Menyusun kisi-kisi dan instrumen pengumpulan data berupa tes bentuk pilihan jamak.
6. Melakukan uji coba instrumen tes di kelas V A SDN 1 Ambarawa.
7. Menganalisis data hasil uji coba dengan menguji validitas dan reliabilitas dari instrumen tes.
8. Melaksanakan kegiatan *pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
9. Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan perlakuan khusus model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino pada kelas eksperimen, dan kelas kontrol pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model *discovery learning*.
10. Melaksanakan kegiatan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
11. Menganalisis statistik data hasil tes untuk mencari pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung, dilanjut menginterpretasikan hasil perhitungan data.

## D. Populasi dan Sampel Penelitian

### 1. Populasi Penelitian

Populasi menjadi jangkauan keseluruhan data yang akan menjadi perhatian peneliti. Peneliti melansir dari Sugiyono (2013), populasi ialah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu guna dipelajari oleh peneliti dan ditarik simpulannya. Populasi yang mencakup keseluruhan data dengan ruang lingkup dan waktu yang ditentukan dalam penelitian ini, ialah peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung Kabupaten Pringsewu, yang berjumlah 59 peserta didik, dengan waktu pelaksanaan penelitian pada Semester Genap Tahun Ajaran 2023/2024. Adapun rincian data jumlah peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung disajikan sebagai berikut.

**Tabel 3. Data Populasi Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung**

| No                | Kelas | Jumlah Peserta Didik |
|-------------------|-------|----------------------|
| 1                 | V A   | 20                   |
| 2                 | V B   | 19                   |
| 3                 | V C   | 20                   |
| $\Sigma$ Populasi |       | 59                   |

Sumber: Data sekolah SDN 1 Sumberagung T. A. 2023/2024

### 2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian merupakan sekelompok dari seluruh populasi yang hendak diuji. Sugiyono (2013) mengungkapkan bahwa sampel merupakan sebagian dari keseluruhan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi. Siregar (2013) mendeskripsikan sampel sebagai suatu prosedur pengambilan data dengan hanya sebagian populasi yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Berdasar pada pengertian tersebut, peneliti mengidentifikasi bahwa sampel merupakan bagian dari populasi yang diambil sebagai bahan penelitian dengan syarat memiliki karakteristik tertentu yang dibutuhkan.

Sampel penelitian dari populasi peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Peneliti mengambil sampel dua kelompok kelas dari tiga kelompok kelas yang ada, berdasarkan karakteristik permasalahan yang akan diteliti, yakni, kelas V A dan V B, karena keduanya memiliki kemampuan yang relatif sama berdasarkan rata-rata hasil belajar mata pelajaran IPAS. Berikut disajikan data sampel dalam tabel.

**Tabel 4. Data Sampel Peserta Didik Kelas V SDN 1 Sumberagung**

| No              | Kelas | Jumlah |
|-----------------|-------|--------|
| 1               | V A   | 20     |
| 2               | V B   | 19     |
| $\Sigma$ Sampel |       | 39     |

Sumber: Data sekolah kelas V SDN 1 Sumberagung

## E. Variabel Penelitian dan Definisi Variabel

### 1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu kondisi yang dapat diukur dalam sebuah penelitian. Sugiyono (2013) mengungkapkan, variabel penelitian ialah elemen yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dengan tujuan mendapatkan informasi dan menarik simpulannya. Berdasarkan definisi tersebut, peneliti menetapkan variabel penelitian berupa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino dan hasil belajar.

#### a. Variabel Bebas

Variabel bebas disebut juga sebagai variabel independen. Variabel bebas penelitian ini ialah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino (X), yang memengaruhi hasil belajar IPAS peserta didik.

**b. Variabel Terikat**

Variabel terikat disebut juga sebagai variabel dependen. Variabel ini dipengaruhi oleh adanya variabel bebas. Variabel terikat penelitian ini ialah hasil belajar IPAS peserta didik (Y), yang dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino.

**2. Definisi Konseptual Variabel**

Definisi konseptual variabel ialah batasan mengenai pengertian yang diberikan peneliti terhadap variabel atau konsep yang diukur, diteliti, dan dicari datanya. Penjelasan mengenai definisi konseptual variabel yang menjadi bahasan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

**a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan****Media Kartu Domino**

Model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang memberikan fasilitas bagi peserta didik untuk membangun pengetahuannya sendiri dengan memecahkan masalah yang autentik. Media kartu domino ialah media dua dimensi berupa kartu, yang dimodifikasi dari kartu domino tradisional dengan mengubah titik-titik pada kartu menjadi pertanyaan di sisi atas dan jawaban di sisi bawah, dengan setiap kartu memiliki pasangan pertanyaan dan jawaban yang berkaitan dengan topik pembelajaran maupun masalah yang dipecahkan.

**b. Hasil Belajar**

Hasil belajar ialah capaian yang didapatkan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Hasil belajar meliputi ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Penelitian ini menghadkan hasil belajar pada ranah kognitif dalam pembelajaran IPAS untuk peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung. Kemampuan penguasaan materi peserta didik diukur melalui tes yang diberikan oleh peneliti.

### 3. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dapat mempermudah pengumpulan data guna mencegah kesalahpahaman dalam penentuan objek penelitian.

Penggunaan definisi operasional juga membantu peneliti untuk mengukur dan mengarahkan pelaksanaan penelitian.

#### a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan

##### Media Kartu Domino (X)

Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino dirancang untuk mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pemecahan masalah.

Pendidik memulai dengan memberikan masalah nyata dan relevan melalui pertanyaan pemantik, menjelaskan penggunaan kartu domino sebagai alat bantu dan tujuan pembelajaran, dilanjut membagi peserta didik menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok menerima satu set kartu domino berisi soal dan jawaban terkait topik. Peserta didik bekerja sama mencocokkan soal dengan jawaban yang tepat, mendorong diskusi dan kolaborasi. Setelah menyusun kartu domino, peserta didik mempresentasikan hasil dan menjelaskan proses pemecahan masalah. Pendidik dan peserta didik pada tahap akhir melakukan refleksi bersama tentang pengalaman pembelajaran. Proses ini mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan refleksi diri peserta didik. Kolaborasi antara model dan media ini dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi dengan terlibat aktif, sehingga meningkatkan hasil belajar.

#### b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan perolehan yang didapat peserta didik setelah melalui proses pembelajaran. Pengukuran hasil belajar peserta didik dilakukan melalui tes ranah kognitif berbentuk pilihan jamak, yakni, *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar peserta didik meningkat jika nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*.

*Pretest* ialah tes objektif yang dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan, sedangkan *posttest* ialah tes objektif yang dilakukan setelah perlakuan diberikan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Penggunaan teknik dan alat pengumpul data digunakan agar hasil penelitian yang dihimpun objektif. Berikut mengenai teknik pengumpulan data.

### **1. Teknik Tes**

Teknik tes diterapkan guna mengumpulkan data nilai hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif mengenai konten pembelajaran IPAS yang dipelajari. Hasil tersebut kemudian dianalisis guna mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* dengan bantuan media kartu domino. Alat pengumpul datanya, yakni, berupa tes pilihan jamak, dengan skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Tes diberikan sebanyak dua kali, yakni, *pretest* untuk sebelum pembelajaran, dan *posttest* sesuai pembelajaran dilaksanakan.

### **2. Teknik Nontes**

#### **a. Dokumentasi**

Dokumentasi menjadi bentuk pendukung pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2013), dokumen ialah catatan peristiwa yang telah berlalu, dapat berupa gambar, tulisan, maupun karya monumental, dengan menyebut bahwa studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan teknik wawancara serta observasi. Hikmawati (2020) juga mengungkapkan pendapat sejalan, yang menyatakan bahwa dokumentasi merupakan teknik untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengumpulkan dan menganalisis dokumen, termasuk dokumen tertulis dan gambar. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai sekolah, sarana dan prasarana pendidikan, informasi mengenai pendidik dan peserta didik, serta aktivitas pembelajaran yang berlangsung di SDN 1 Sumberagung.

### **b. Observasi**

Observasi menjadi teknik pengumpulan data yang dapat dilakukan secara langsung di lapangan. Sugiyono (2016) mengungkapkan, observasi terstruktur merujuk pada pengamatan yang telah direncanakan secara sistematis, yang mencakup hal yang akan diamati, waktu, dan tempat pengamatan tersebut akan dilakukan. Teknik observasi dalam penelitian ini dilakukan guna mengamati keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media kartu domino. Observasi partisipan dalam kegiatan pembelajaran kelas V SDN 1 Sumberagung dilakukan dengan peneliti turut serta dalam aktivitas yang dilakukan oleh subjek penelitian, dengan mengamati dan mencatat langsung proses pembelajaran melalui lembar observasi.

### **c. Wawancara**

Wawancara dilakukan sebagai teknik nontes yang melibatkan interaksi langsung dengan responden. Teknik wawancara ini dilakukan dalam penelitian pendahuluan sebagai penemuan masalah yang perlu diteliti. Pemerolehan informasi dilakukan dengan wawancara bentuk *semi structured*, dengan menanyakan serentetan pertanyaan yang telah terstruktur untuk kemudian diperdalam kian lanjut. Wawancara dalam penelitian ditujukan kepada pendidik kelas V serta kepala sekolah SDN 1 Sumberagung.

## **G. Instrumen Penelitian**

### **1. Jenis Instrumen**

#### **a. Instrumen Tes**

Instrumen tes digunakan sebagai pengukur hasil belajar ranah kognitif peserta didik. Soal pilihan jamak menjadi instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini, dengan jumlah soal uji coba sebanyak 30 butir soal.

Kisi-kisi instrumen tes disusun dengan didasarkan pada materi pembelajaran IPAS kelas V sekolah dasar yang telah ditentukan, yakni, bahasan “Daerah Kebanggaanku”, dengan topik “A. Seperti Apakah Budaya Daerahku?” sebagai konten yang dipelajari. Bentuk materi “Mengenal Budaya Daerah” ini memiliki capaian pembelajaran secara elemen bahwa peserta didik mengenal kebudayaan nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan. Kisi-kisi instrumen tes yang diujikan ialah sebagai berikut.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Tes Pembelajaran IPAS**

| <b>Tujuan Pembelajaran</b>  |                       |                |
|---|-----------------------|----------------|
| Mengenal warisan budaya dan mengetahui sejarahnya untuk kemudian dikaitkan dengan kehidupan saat ini  |                       |                |
| <b>Indikator</b>  | <b>Ranah Kognitif</b> | <b>No Soal</b> |
| Peserta didik dapat menguraikan jenis warisan budaya daerah benda dan tak benda.  | C4                    | 1,2,4,13,14    |
| Peserta didik mengaitkan akulturasi melalui sejarah warisan budaya daerahnya.   | C4                    | 3,6            |
| Peserta didik dapat memecahkan berbagai macam budaya daerah yang ada di Indonesia, termasuk adat istiadat, tradisi, bahasa, makanan khas, dan pakaian tradisional.                            | C3                    | 8,7,11         |
| Peserta didik mampu membandingkan perbedaan dan persamaan antarbudaya daerah yang mereka pelajari.  | C4                    | 15,16,19,24    |
| Peserta didik dapat mengorganisasikan nilai yang mendasari budaya daerah, seperti nilai gotong royong, kekeluargaan, dan rasa hormat terhadap leluhur.  | C4                    | 9,10,21,25     |
| Peserta didik dapat menyimpulkan bagaimana keragaman budaya daerah tersebut berkontribusi pada keberagaman budaya nasional Indonesia dan konteks kebhinekaan.                                 | C2                    | 28,29          |
| Peserta didik mampu menyimpulkan kegiatan menghargai dan menghormati perbedaan budaya antara satu daerah dengan daerah lainnya, serta menerapkan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari. | C2                    | 27,30          |
| Peserta didik dapat mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang pentingnya menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia di tengah keragaman budaya yang ada.                                | C3                    | 12,17,20       |
| Peserta didik mampu menelaah rasa kebanggaan terhadap keberagaman budaya Indonesia dan mengambil peran dalam melestarikan budaya daerah serta mempromosikan toleransi antarbudaya.            | C4                    | 5,18,22,23,26  |

Sumber: Dokumen peneliti



### b. Instrumen Nontes

Teknik nontes salah satunya ialah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk melakukan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai perilaku keaktifan peserta didik.

**Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Peserta Didik**

| No | Langkah Model<br><i>Problem Based Learning</i>   | Aspek yang Dinilai<br>(Proses)   | Teknik Penilaian | Instrumen |
|----|--|--|------------------|-----------|
| 1  | Orientasi masalah                                | Identifikasi masalah (Mengamati masalah yang disampaikan pendidik)   | Observasi        | Rubrik    |
| 2  | Pengorganisasian untuk belajar                   | Aktif berdiskusi dan berbagi tugas dalam menyelesaikan masalah (Berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari pasangan soal dan jawaban yang tepat) | Observasi        | Rubrik    |
| 3  | Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok | Melakukan penyelidikan serta menggali informasi, sehingga mampu menyelesaikan masalah (menentukan jawaban yang tepat)                            | Observasi        | Rubrik    |
| 4  | Mengembangkan dan menyajikan hasil               | Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya (Melakukan presentasi/ menyajikan dalam bentuk karya)                                       | Observasi        | Rubrik    |
| 5  | Analisis dan evaluasi                            | Membuat simpulan dari materi pembelajaran  | Observasi        | Rubrik    |

Sumber: Arends (dalam Hotimah, 2020)

Tabel 7. Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning*

| Aktivitas Peserta Didik  | Kriteria   |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
|  | 1  | 2   | 3  | 4  |
| <b>Orientasi Masalah</b><br>(Identifikasi Masalah)   | Peserta didik tidak lancar mengidentifikasi masalah  | Peserta didik kurang lancar mengidentifikasi masalah  | Peserta didik cukup lancar mengidentifikasi masalah  | Peserta didik lancar dalam mengidentifikasi masalah  |
| <b>Pengorganisasian untuk belajar</b> (Aktif berdiskusi dan membagi tugas dalam penyelesaian masalah)-<br>berbantuan kartu domino                  | Peserta didik tidak aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menemukan pasangan soal dan jawaban yang tepat                | Peserta didik kurang aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menemukan pasangan soal dan jawaban yang tepat                | Peserta didik cukup aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menemukan pasangan soal dan jawaban yang tepat                | Peserta didik aktif dalam berdiskusi dan membagi tugas dalam menemukan pasangan soal dan jawaban yang tepat                |
| <b>Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok</b><br>(Melakukan penyelidikan serta menggali informasi, sehingga mampu menyelesaikan masalah) | Peserta didik tidak mampu melakukan penyelidikan serta menggali informasi untuk memecahkan masalah menentukan jawaban yang tepat | Peserta didik kurang mampu melakukan penyelidikan serta menggali informasi untuk memecahkan masalah menentukan jawaban yang tepat | Peserta didik cukup mampu melakukan penyelidikan serta menggali informasi untuk memecahkan masalah menentukan jawaban yang tepat | Peserta didik mampu melakukan penyelidikan serta menggali informasi untuk memecahkan masalah menentukan jawaban yang tepat |
| <b>Mengembangkan dan menyajikan hasil</b><br>(Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya)  | Peserta didik tidak dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan tidak percaya diri                               | Peserta didik tidak dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan kurang percaya diri                               | Peserta didik dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan cukup percaya diri                                     | Peserta didik dapat membuat hasil kerja kelompok dan menyajikannya dengan percaya diri                                     |
| <b>Analisis dan evaluasi</b><br>(Membuat simpulan dari materi pembelajaran)  | Peserta didik tidak berani menyimpulkan materi yang dipelajari   | Peserta didik kurang berani menyimpulkan materi yang dipelajari   | Peserta didik cukup berani menyimpulkan materi yang dipelajari   | Peserta didik berani menyimpulkan materi yang dipelajari   |

Sumber: Analisis peneliti

Analisis data digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan media kartu domino menggunakan lembar observasi. Purwanto (2011) menyebut, nilai aktivitas belajar peserta didik dapat diperoleh melalui rumus berikut.

$$N_s = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

100 : Bilangan tetap

**Tabel 8. Kategori Aktivitas Belajar Peserta Didik**

| No | Tingkat Keberhasilan (%) | Keterangan   |
|----|--------------------------|--------------|
| 1  | $\geq 80$                | Sangat Aktif |
| 2  | 60-79                    | Aktif        |
| 3  | 50-59                    | Cukup Aktif  |
| 4  | $< 50$                   | Kurang Aktif |

Sumber: Aqib (2010)

## 2. Uji Prasyarat Instrumen

### a. Uji Validitas

Uji validitas instrumen dilakukan guna mengetahui valid atau tidaknya alat ukur yang digunakan. Arikunto (2013) menyebut bahwa validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan maupun kesalahan suatu instrumen. Uji validasi dalam penelitian ini berbantuan *Microsoft Excel 2021*. Arikunto (2013) menyatakan rumus uji validitas sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Sumber: Arikunto (2013)

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara x dan y

N = Jumlah responden

$$\begin{aligned} \sum XY &= \text{Total perkalian X dan Y} \\ \sum X &= \text{Jumlah skor jawaban salah X} \\ \sum Y &= \text{Jumlah skor jawaban salah Y} \\ \sum X^2 &= \text{Total kuadrat skor jawaban benar X} \\ \sum Y^2 &= \text{Total kuadrat skor jawaban benar Y} \end{aligned}$$

Validitas instrumen tes dilakukan dengan kriteria apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi  $5\% = 0,05$ , maka instrumen dinyatakan valid. Berlaku sebaliknya, apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen tidak valid. Validitas soal dilakukan dengan melakukan uji coba instrumen kepada 29 peserta didik kelas V A SDN 1 Ambarawa, dengan jumlah soal sebanyak 30 butir soal.

**Tabel 9. Hasil Validitas Butir Soal**

| No | $R_{hitung}$ | $R_{tabel}$ | Validitas   | Keterangan            |
|----|--------------|-------------|-------------|-----------------------|
| 1  | 0,633        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 2  | 0,613        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 3  | 0,768        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 4  | 0,370        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 5  | 0,470        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 6  | 0,195        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 7  | 0,582        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 8  | 0,414        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 9  | 0,138        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 10 | 0,470        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 11 | 0,195        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 12 | 0,388        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 13 | 0,229        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 14 | 0,663        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 15 | 0,195        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 16 | 0,036        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 17 | 0,250        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 18 | 0,370        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 19 | 0,420        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 20 | 0,611        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 21 | 0,528        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 22 | -0,224       | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 23 | 0,648        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 24 | 0,382        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 25 | 0,272        | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 26 | 0,778        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 27 | 0,611        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 28 | -0,018       | 0,367       | Tidak Valid | Tidak Dapat Digunakan |
| 29 | 0,547        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |
| 30 | 0,450        | 0,367       | Valid       | Dapat Digunakan       |

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2024

Berdasarkan Tabel 9, diketahui hasil analisis uji validitas diperoleh butir soal yang valid sejumlah 20 soal, dan 10 soal lainnya dinyatakan tidak valid (lampiran 13, halaman 130). Peneliti menggunakan soal yang valid sebagai soal *pretest* dan *posttest*.

#### b. Uji Reliabilitas

Instrumen tes yang bersifat reliabel (bersifat andal), dapat diupayakan melalui perlakuan uji reliabilitas. Sugiyono (2017) mengungkapkan, instrumen yang reliabel ialah instrumen yang dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang konsisten. Tes dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut diujicobakan secara berulang-ulang tetap mendapati hasil yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen dapat menggunakan rumus *cronbach alpha* berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_i}{\sigma_{\text{total}}} \right]$$

Sumber: Sugiyono (2018)

Keterangan:

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Banyaknya soal

$\sum \sigma_i$  = Jumlah varians skor tiap *item*

$\sigma_{\text{total}}$  = Varians total

Pengklasifikasian reliabilitas instrumen berdasarkan pada tingkat keandalannya, dilakukan dengan diinterpretasikan dengan indeks korelasi berikut.

**Tabel 10. Interpretasi Koefisien Korelasi Reliabilitas**

| Besar Koefisien Korelasi | Interpretasi  |
|--------------------------|---------------|
| 0,00-0,199               | Sangat Rendah |
| 0,20-0,399               | Rendah        |
| 0,40-0,599               | Cukup Kuat    |
| 0,60-0,799               | Kuat          |
| 0,80-1,000               | Sangat Kuat   |

Sumber: Muncarno (2017)

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dihitung dengan bantuan *Microsoft Excel 2021*. Perhitungan yang dilakukan menunjukkan hasil sebagai berikut.

**Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas**

| Kriteria Pengujian |                             |            |
|--------------------|-----------------------------|------------|
| Nilai Arena        | Nilai <i>Alpha Cronbach</i> | Kesimpulan |
| 0.71               | 0.85896953                  | Reliabel   |

Sumber: Data penelitian tahun 2024

Berdasarkan hasil perhitungan, diketahui bahwa nilai *alpha cronbach* sebesar 0,86. Nilai ini menunjukkan bahwa soal memiliki tingkat reliabilitas yang sangat kuat, sehingga soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini (lampiran 14, halaman 131).

## H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

### 1. Uji *N-Gain*

Analisis data melibatkan pengaturan data ke dalam urutan tertentu, mengelompokkannya menjadi pola kategori, dan menyusunnya dalam satuan dasar tertentu. Setelah sampel diberikan perlakuan yang berbeda, data yang dihasilkan dari tes awal dan tes akhir dianalisis untuk menghitung skor peningkatan (*gain*) pada kedua kelas. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengukur besarnya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino dibandingkan dengan pembelajaran kelas kontrol. Besar peningkatan dapat dihitung dengan rumus *gain* ternormalisasi (*normalized gain*) berikut.

$$\text{Skor gain} = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Sumber: Sugiyono (2013)

Keterangan:

$S_{post}$  = Skor *posttest*

$S_{pre}$  = Skor *pretest*

$S_{max}$  = Skor *maximum*

Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS versi 27 untuk menghitung nilai *N-Gain*. Data hasil perolehan *N-Gain* dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori berikut.

**Tabel 12. Klasifikasi Nilai *N-Gain***

| Rentang Nilai   | Klasifikasi |
|-----------------|-------------|
| $g > 70$        | Tinggi      |
| $30 > (g) < 70$ | Sedang      |
| $G < 30$        | Rendah      |

Sumber: Arikunto (2014)

## 2. Uji Normalitas

Uji prasyarat analisis dilakukan guna mengetahui keberlanjutan untuk pengujian hipotesis. Syarat analisis varians ialah data berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal, sehingga diperlukan uji normalitas. Uji normalitas untuk sampel  $< 50$ , dapat dilakukan dengan rumus *Shapiro Wilk* berikut.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$$

Sumber: Sugiyono (2010)

Keterangan:

- D = koefisien tes *Shapiro*
- $X_i$  = angka ke  $i$  pada data
- $\bar{X}$  = rata-rata data
- $T_3$  = konversi statistik *Shapiro Wilk*

Penelitian ini menggunakan tes *Saphiro-Wilk* dengan bantuan *Statistical Program for Social Science* versi 27, dengan menggunakan menu: pilih view data - pilih *analyze* - pilih *descriptive statistic* - pilih *explore* - klik *plots* - ceklis *normality plots with test* - *continue* - klik *ok*. Alat uji *Saphiro Wilk* memiliki asumsi bahwa data dikatakan normal jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , dan sebaliknya, apabila signifikansi  $< 0,05$ , maka distribusi tidak normal.

### 3. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas varians dilaksanakan pada dua kelompok data, yakni, kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk variabel terikat hasil belajar kognitif peserta didik. Uji homogenitas dapat dilakukan dengan rumus berikut.

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}$$

Sumber: Muncarno (2015)

Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 27. Dasar pengambilan keputusan untuk uji homogenitas adalah jika nilai signifikansi pada *Based on Mean*  $> 0,05$ , maka data homogen. Sebaliknya, jika pada *Based on Mean*  $< 0,05$ , maka data tidak homogen.

### 4. Uji Hipotesis

#### a. Uji Regresi Linier Sederhana

Hipotesis statistik penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

$H_a$  = Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung.

Pengaruh penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kartu domino terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung diuji dengan uji regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Adapun rumus regresi linier sederhana ialah sebagai berikut.



$$\hat{Y} = \alpha + bX$$

Sumber: Muncarno (2017)

Keterangan:

$\hat{Y}$  = subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diproyeksikan

$\alpha$  = nilai konstanta harga Y jika X=0

b = nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai peningkatan (+) atau penurunan (-) variabel Y

Dasar pengambilan keputusan pada uji regresi linier sederhana dapat mengacu pada dua hal, yakni, dengan membandingkan nilai probabilitas 0,05. Jika nilai signifikansi <0,05, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, sedangkan jika nilai signifikansi >0,05, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Uji regresi linier sederhana pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS *Statistic* versi 27.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sumberagung. Hal ini dibuktikan melalui uji hipotesis menggunakan rumus regresi linier sederhana, yang menghasilkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Maka, peneliti menyimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 1 Sumberagung.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai penerapan model pembelajaran *problem based learning*, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

#### 1. Peserta Didik

Peserta didik diharapkan aktif dan fokus memanfaatkan kartu domino dalam pemecahan masalah *problem based learning* untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

#### 2. Pendidik

Pendidik diharapkan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *problem based learning* dalam proses pembelajaran, karena model ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan secara langsung melibatkan peserta didik, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif selama proses pembelajaran.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas yang mendukung pembelajaran model *problem based learning* dan mendorong pendidik untuk menggunakan model tersebut dalam proses pembelajaran.

4. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang akan meneliti mengenai pengaruh model pembelajaran *problem based learning* terhadap hasil belajar peserta didik.

# **DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, H., Wiryanto, & Muhimmah, H. A. 2023. Konsep Merdeka Belajar dalam Perspektif Teori Belajar Humanistik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08(01), 4894-4901.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. 2023. Persepsi Guru Sekolah Dasar tentang Mata Pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *JPGSD* 11(9), 1842-1854.
- Aqib, Z. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK*. CV. Yrama Widya, Bandung.
- Ariani, D., & Astuti, S. 2022. Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantu Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Didaktika Dwija Inria* 6(8), 136-150.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Ariyani, B. & Kristin, F. 2021. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* unntuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2), 353-361.
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. 2022. *Kajian Akademik Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Jakarta.
- Bunyamin. 2021. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori*. Uhamka Press, Jakarta Selatan.
- Candra, W., Sutarto, S., & Ridwan, R. B. 2021. Penerapan Metode Talqin dengan Menggunakan Media Audio dalam Program Tahfidz Al-Qur'an. *Muaddib: Islamic Education Journal*, 4(1), 51-61.
- Diana, A. E., Dewi, R. P., & Prakoso, J. 2022. Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Babarsari Menggunakan Model *Problem Based Learning*. *STRATEGY: Jurnal Inovasi Strategi dan Model Pembelajaran* 2(3), 332-340.

- Djonomiarjo, T. 2019. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39-46.
- Fatimah, A. T., Amam, A., Zakiah, R., Anggini, P. D., Qifari, A. O. A., Rahmawati, H., Puspita, F., Nurhasanah, I., Purnomo, L. A., Khoerunnissa, N. R., Nugraha, V. W., Fuadah, S. A., Rahmadila, P., Febriani, E., & Prastiwi, R. W. E. 2021. *Kartu Domino Matematika Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA/SMK*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, Jawa Barat.
- Faujiah, N., Septiani, S. N., Putri, T., & Setiawan, U. 2022. Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jutkel: Jurnal Telekomunikasi, Kendali, dan Listrik* 3(2), 81-87.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. 2021. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Pusat Perbukuan, Jakarta.
- Ghaniem, A. F., Rasa, A. A., Oktora, A. H., & Yasella, M. 2021. *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Pusat Perbukuan, Jakarta.
- Haerullah, A., & Hasan, S. 2017. *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi) (T. Abdullah (ed.); 1st ed.)*. CV Lintas Nalar, Yogyakarta.
- Hasriadi. 2022. *Strategi Pembelajaran*. Mata Kata Inspirasi, Bantul.
- Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha, Jawa Tengah.
- Hermansyah. 2020. *Problem Based Learning in Indonesian Learning. SHEs: Conference Series* 3(3), 2257-2262.
- Hikmawati, F. 2020. *Metodologi Penelitian*. PT RajaGrafito Persada, Depok.
- Hotimah, H. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi* 7(3), 5.
- Irfannuddin, M., Zulissetiana, E. F., Santoso, B., Susilawati, & Alexander, M. 2021. *Kartu Domino Fisiologi*. UPT Penerbit dan Percetakan Unsri, Palembang.

- Iwani, F. N. 2022. Persepsi tentang Pembelajaran Menyenangkan dan Pembelajaran Bermakna bagi Guru MA di Kalimantan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches* 2(3), 106-114.
- Jauhari, S. F., Purnamasari, V., & Purwaningrum, M. R. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *JIEPP* 4(1), 36-43.
- Junaidi, J. 2020. Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Domino (KBBI V)*. Diakses pada 5 September 2024.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. 2022. Diakses pada 08 Januari 2024. Dari <https://www.kemdikbud.go.id/>
- Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka. 2022. Kemdikbudristek RI, Jakarta.
- Khakim, N., Mela, S. N., Bahrul, A., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347-358.
- Kurniasih, Y., Sigit, D. V., & Kurniati, T. H. 2021. Pengembangan *Ebook Model Discovery Learning* pada Materi Ekosistem untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *EduDains* 13(2), 119-128.
- Lestari, P. D., & Wulandari, I. G. A. A. 2023. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Crossword Puzzle* terhadap Kompetensi Pengetahuan IPAS Siswa. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 48-58.
- Magdalena, I., Agustin, E. R., & Fitria, S. M. 2024. Konsep Model Pembelajaran. *Sindoro Cendekia Pendidikan* 3(1), 41-55.
- Manasikana, O. A., & Nikmaturofidah, F. 2022. Pengembangan Kartu Domino sebagai Media Pembelajaran Materi Suhu dan Perubahannya. *Gravitasi Jurnal Pendidikan Fisika dan Sains* 5(02), 37-42.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. 2021. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia dan Benda di Lingkungannya. *Journal of Social Studies, Arts and Humanities (JSSAH)*, 1(01), 42-45.

- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. 2021. Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal* 2(1), 49-57.
- Milenia, A. F. 2022. Media Pembelajaran Domino Nusantara (Dora) untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia* 1(2), 135-144.
- Mubarok, H., Aliansyah, M. U., Maimunah, S. & Hamidah, M. 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa di Pesantren Ainul Hasan. *Syntax Fusion: Jurnal Nasional Indonesia* 11(7), 119-124.
- Mufarikha. 2022. Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah melalui Media Audio. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya (Mateandrau)* 1(2), 30-53.
- Munawarah, S. 2021. Penerapan Permainan *Spelling Puzzles* sebagai Media Stimulus untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif Siswa (Kajian pada MTsN 2 Lueng Bata-Banda Aceh). (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Darussalam, Banda Aceh.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kaunyah, N., & Anggraeni, R. W. 2021. Penerapan Media Visual untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul. *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2), 225-242.
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Edukasi dan Sains* 2(1), 77-95.
- Nurhayati, N., Zuhra, F., & Salehha, O. P. 2021. Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jupitek Jurnal Pendidikan Matematika* 4(2), 73-78.
- Panjaitan, W. A., Simarmata, E. J., Sipayung, R., & Silaban, P. J. 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 4(4), 1350-1357.
- Paratiwi, T., & Ramadhan, Z. H. 2023. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 7(4), 603–610.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 103 Tahun 2014. Kemdikbudristek RI, Jakarta.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.



- Putri, A. E. D. 2020. Pengembangan Media Kado Raya (Kartu Domino Ragam Budaya) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Ar-Raudhah Lawang. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Rahmawati, A., Bektiarso, S., & Subiki. 2020. Model *Group Investigation* disertai Peta Konsep pada Pembelajaran Fisika. *Webinar Pendidikan Fisika* 5(1), 65-69.
- Rahmayati, G. T. & Prastowo, A. 2023. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di Kelas IV Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 13(1), 16-25.
- Ramdhini, R. 2020. Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Asean untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar* 2(1), 1-10.
- Ramlah, R. 2022. Penerapan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII pada Pelajaran IPS di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 136-146.
- Ratnasari, A. D., Wahyudi, & Permana, I. 2022. Penerapan *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 12(3), 261-266.
- Robiyanto, A. 2021 Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1).
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. 2020. Interaksi Media Memperindah dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab. *Akademisi* 9(2), 43-52.
- Salma, F. A. & Sumartini, T. S. 2022. Kemampuan Representasi Matematis Siswa antara yang Mendapatkan Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* dan *Discovery Learning*. *PlusMinus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2(2), 265-274.
- Saputri, S. 2022. Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase Journal of Basic Education* 3(1), 47-59.
- Saputro, M. N. A. & Pakpahan, P. L. 2021. Mengukur Keefektifan Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 4(1), 24-39.

- Sawaludin, S., Muttaqin, Z., Sina, S., & Saddam, S. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Kreatif Produktif untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Mahasiswa Melalui *Lesson Study* di Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Inopendas, Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1).
- Setiawan. A. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia, Ponorogo.
- Shahbana, E. B., Kautsar, F. F., & Satria, R. 2020. Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24-33.
- Siregar, S. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Fajar Interpratama Mandiri, Jakarta.
- Sudewi, N. L., Subagia, I. W., & Tika, N. 2014. Studi Komparasi Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan Kooperatif Tipe *Group Investigation* (GI) terhadap Hasil Belajar Berdasarkan Taksonomi Bloom. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi IPA 4*.
- Sugiyono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabeta, Bandung.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta, Bandung.
- Suhelayanti, Syamsiah, Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. 2023. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Yayasan Kita Menulis, Jakarta.
- Sukron, M., Isdaryanti, B., & Tyastuti, H. D. 2023. Peningkatan Hasil Belajar IPAS Materi Membangun Masyarakat yang Beradab melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Bergambar pada Peserta Didik Kelas IV A SDN Sampangan 02 Semarang. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1(6), 271-281.
- Suryani, N. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

- Sutandi, R., Irfani, F., & Mulyadi Kosim, A. 2022. Hubungan Motivasi Siswa terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN 1 Kabupaten Bogor. *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*,7(2), 158-167.
- Syamsidah & Suryani, H. 2018. *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Deepublish, Yogyakarta.
- Taupik, R. P. & Fitria, Y. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran *Project Based Learning* terhadap Pencapaian Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* 5(3), 1525-1531.
- Wicaksono, R. A., & Sutikno, P. Y. 2019. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPA melalui Model *Example Non-Example* Berbantuan Media Audio Visual. 9(3), 131-138.
- Widyaningsih, R. O. 2021. Analisis Penggunaan Model Pembelajaran *Group Investigation* (Investigasi Kelompok) pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 77-84.
- Wiratni, N. L. G., Ardana I. M., & I. P. B. Mardana. 2021. Pengembangan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA dengan Topik Hewan dan Tumbuhan di Lingkungan Rumahku untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(2), 120-134.
- Yandi, A., Nathania K. P. A. & Syaza K. Y. 2023. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (*Literature Review*). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yusita, N. K. P., Rati, N. W., & Pajarastuti, D. P. 2021. Model *Problem Based Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 4(2), 174–182.
- Zuhro, A., Zuhdi, U., & Kasiani. 2023. Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Media Kartu Domino pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Keguruan* 1(3), 166-179.