

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *SPINNING*
WHEEL TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

(Skripsi)

Oleh

Hasni Septiani

2113053097



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *SPINNING* *WHEEL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Oleh

Hasni Septiani

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro pusat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu (*quasi eksperiment*) dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 59 orang peserta didik dengan sampel yang digunakan berjumlah 40 orang peserta didik dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dikumpulkan dengan teknik tes dan non tes. Data dianalisis menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil analisis menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2024/2025.

Kata Kunci: hasil belajar, model *problem based learning*, *spinning wheel*.

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY THE SPINNING WHEEL APPLICATION ON THE RESULTS LEARNING OF IPAS PARTICIPANTS PRIMARY SCHOOL EDUCATION

By

Hasni Septiani

The problem in this research was the low learning outcomes in science subjects for students in grade V of SD Negeri 5 Metro Pusat. The purpose of this study to determine the influence of the problem-based learning model assisted by spinning wheel application media on the learning outcomes of students' social sciences. The method used in this study was a quasi-experimental experiment with a nonequivalent control group design. The population in this study was 59 students with a sample of 40 students from the experimental class and the control class. Data was collected by pretest, posttest, observation and documentation techniques. The data were analyzed using a simple linear regression test. The results of the analysis showed that there was an effect of the use of the problem-based learning model assisted by the spinning wheel application media on the learning outcomes of science students in grade V of SD Negeri 5 Metro Pusat academic year 2024/2025.

Keywords: learning outcomes, problem based learning, spinning wheel.

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *SPINNING*
WHEEL TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS PESERTA DIDIK
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Hasni Septiani

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA APLIKASI *SPINNING WHEEL* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR**

Nama Mahasiswa : **Hasni Septiani**

No. Pokok Mahasiswa : **2113053097**

Program Studi : **S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



MENGESAHKAN

1. Komisi Pembimbing

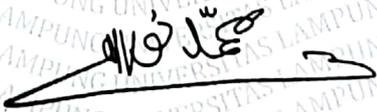
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Fadnilah Khairani, M. Pd.
NIP 19920802 201903 2 019


Siti Nuraini, M. Pd.
NIK 232104940804101

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Fadhilah Khairani, M. Pd.

Fadhilah Khairani

Sekretaris : Siti Nuraini, M. Pd.

Siti Nuraini

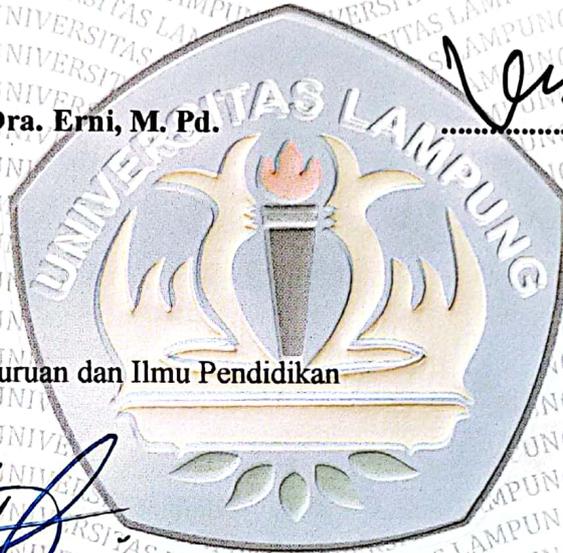
Penguji Utama : Dra. Erni, M. Pd.

Erni

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dra. Albert Maydiantoro, M. Pd.

NIP. 19870504 201404 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 23 April 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasni Septiani

NPM : 2113053097

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “ Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Ips Peserta Didik Sekolah Dasar” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku

Bandar Lampung, 23 April 2025



Hasni Septiani

NPM 2113053097

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Hasni Septiani, lahir di Way Kanan, Provinsi Lampung pada tanggal 11 September 2002. Peneliti merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, pasangan Bapak Hamili dan Ibu Sulnah.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut:

1. SD Negeri 1 Rantau Temiang lulus pada tahun 2015
2. SMP Negeri 1 Banjit lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 1 Banjit lulus pada tahun 2021

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 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). Selama menyelesaikan studi peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengikuti program kemendikbudristek yaitu Pertukaran Mahasiswa Merdeka (PMM) Angkatan 4. Peneliti pernah mengikuti beberapa organisasi kampus diantaranya organisasi Forum Komunikasi (FORKOM) PGSD, Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan (HIMAJIP), Racana Ki Hajar Dewantara – R.A Kartini

MOTTO

"Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri."

(Q.S Ar -Ra'd 11)

"Dan bersabarlah. Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar."

(Q.S Al-Anfal ayat 46)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirahim

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan Rahmat dan berkat-Nya. Terima kasih atas Karunia-Mu yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengann baik, dengan rendah hati saya persembahkan sebuah karya ini kepada:

Kedua orang tua tercinta: **Ayahku Hamili dan Ibuku Sulnah**, terima kasih atas dukungan, motivasi, nasihat, do'a-do'a yang dipanjatkan untuk kelancaran studi dan tercapainya cita-cita, serta pengorbanan.

Kakakku Shadikin, yang selalu memberikan dukungan, motivasi, do'a, dan semangat untuk menjadi orang yang lebih baik, bermanfaat serta membanggakan keluarga.

SD Negeri 5 Metro Pusat

Almameter tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Harapan dari peneliti semoga karya yang telah disusun dengan sebaik mungkin oleh peneliti dapat memberikan manfaat untuk pembaca.

Dengan kerendahan hati, peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang turut serta memberi bantuan dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Albet Maydiantoro M. Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidi, M. Ag., M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd., selaku Koordinator Program Studi sekaligus Ketua Penguji yang telah senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi bagi peneliti.
5. Siti Nuraini, M.Pd., selaku Sekretaris Penguji yang telah membimbing dengan ikhlas dan memberikan motivasi yang sangat membangun bagi peneliti.

6. Dra. Erni, M.Pd., selaku Penguji Utama yang telah memberikan motivasi dan saran yang membangun kepada peneliti supaya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik
7. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
8. Kepala SD Negeri 5 Metro Pusat, Bapak Atang Sujana, S.Pd., SD., yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Negeri 5 Metro Pusat yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Bandar Lampung, 23 April 2025

Peneliti

Hasni Septiani

NPM 2113053097

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka	10
1. Belajar	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Tujuan Belajar	11
c. Prinsip Belajar	13
d. Teori Belajar	14
2. Model Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Model Pembelajaran	17
b. Tujuan Model Pembelajaran.....	19
c. Macam-macam Model Pembelajaran	20
3. Model <i>Problem based learning</i>	24
a. Pengertian Model <i>Problem based learning</i>	24
b. Tujuan Model <i>Problem based learning</i>	26
c. Karakteristik Model <i>Problem based learning</i>	27
e. Langkah-langkah Model <i>Problem based learning</i>	29

f. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem based learning</i>	32
4. Model Kooperatif Tipe STAD.....	36
a. Pengertian	36
b. Langkah-langkah.....	37
5. Media Pembelajaran.....	40
a. Pengertian Media Pembelajaran	40
b. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	41
6. Media <i>Spinning Wheel</i>	43
a. Pengertian Media <i>Spinning Wheel</i>	43
b. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Spinning Wheel</i>	45
c. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Spinning Wheel</i>	46
7. Hasil Belajar	50
a. Pengertian Hasil Belajar	50
b. Macam-Macam Hasil Belajar	51
c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	53
8. Pembelajaran IPAS.....	55
a. Pengertian Pembelajaran IPAS	55
b. Karakteristik Pembelajaran IPAS	56
c. Materi Pembelajaran IPAS	58
B. Penelitian Relevan.....	59
C. Kerangka Pikir	65
D. Hipotesis	66

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	67
1. Jenis Penelitian	67
2. Desain Penelitian	67
B. Setting Penelitian.....	68
1. Subjek	68
2. Tempat	68
3. Waktu.....	68
C. Prosedur Penelitian	68
D. Populasi dan Sampel.....	70
1. Populasi Penelitian	70

2. Sampel Penelitian	70
E. Variabel Penelitian.....	71
1. Variabel Independen (Variabel Bebas)	71
2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)	71
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	72
1. Definisi Konseptual	72
2. Definisi Operasional	73
G. Teknik Pengumpulan Data	75
1. Teknik Tes.....	75
2. Teknik Non Tes.....	75
G. Instrumen Penelitian	76
1. Instrumen tes	76
2. Instrumen non tes.....	77
H. Uji Prasyarat Instrumen Tes	77
1. Uji Validitas.....	77
2. Uji Reliabilitas.....	79
3. Uji Daya Pembeda Soal.....	80
4. Uji Tingkat Kesukaran Soal.....	81
I. Teknik Analisis Data	82
1. Uji Analisis Data	82
a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif).....	82
b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	83
c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain).....	83
d. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	83
2. Uji Persyaratan Analisis Data	84
a. Uji Normalitas.....	84
b. Uji Homogenitas	84
3. Uji Hipotesis	85

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	86
1. Pelaksanaan Penelitian	86
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	88
B. Analisis Data Hasil Penelitian	88

1. Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	88
2. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	90
3. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	92
4. Peningkatan Hasil Belajar <i>N-Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	93
5. Data Observasi Aktivitas Peserta Didik	94
6. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	95
C. Hasil Pembahasan	98
D. Keterbatasan Penelitian.....	102
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	104
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
Lampiran	117

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Asesment Sumatif Tengah Semester.....	4
2. Sintaks Model Problem Based Learning menurut Sari	30
3. Sintaks Model Problem Based Learning menurut Bintari	31
4. Data Jumlah Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.....	70
5. Aktivitas pendidik dan peserta didik model problem based learning.....	73
6. Kisi-Kisi Instrumen Tes	76
7. Klasifikasi Validitas.....	78
8. Hasil Uji Bivariate Pearson Instrumen Penelitian.....	78
9. Koefisien Reliabilitas KR 20.....	80
10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	81
11. Hasil Uji Daya Beda Soal	81
12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	82
13. Hasil Tingkat Kesukaran Soal	82
14. Konversi Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran.....	84
15. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian.....	87
16. Deskripsi Hasil Penelitian	88
17. Distribusi Frekuensi Data Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	89
18. Distribusi Frekuensi Data Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	91
19. Rata-rata Hasil Pretest dan Posttest pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	92
20. Nilai N-Gain Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	93
21. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	94
22. Hasil Uji Normalitas Data.....	95
23. Hasil Uji Homogenitas Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	96
24. Hasil Uji Hipotesis	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir	66
2. Nonequivalent Control Group Design	67
3. Grafik Histogram Nilai Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	90
4. Grafik N-Gain Peserta Didik Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	94
5. Penelitian pendahuluan kepada wali kelas V	172
6. Uji coba instrumen di kelas VB.....	172
7. Pretest di kelas eksperimen	172
8. Pretest di kelas kontrol	173
9. Pembelajaran di kelas kontrol	173
10. Pembelajaran di kelas eksperimen (Sintaks 1.).....	173
11. Pembelajaran di kelas eksperimen (Sintaks 2.).....	174
12. Pembelajaran di kelas eksperimen (Sintaks 3.).....	174
13. Pembelajaran di kelas eksperimen (Sintaks 4.).....	174
14. Pembelajaran di kelas eksperimen (Sintaks 5.).....	175
15. Posttest di kelas eksperimen.....	175
16. Posttest di kelas kontrol.....	175
17. Lembar LKPD kelas eksperimen pertemuan 1-2	176
18. Lembar LKPD kelas kontrol pertemuan 1-2	177
19. Lembar Pretest kelas eksperimen	178
20. Lembar Posttest kelas eksperimen.....	178
21. Lembar Pretest kelas kontrol.....	179
22. Lembar Posttest kelas kontrol	179

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	117
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	118
3. Surat Uji Coba Instrumen	119
4. Surat Izin Penelitian	120
5. Balasan Surat Uji Coba Instrumen dan Surat Izin Penelitian	121
6. Pedoman Wawancara.....	122
7. Data Nilai IPAS Peserta Didik	123
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen	125
9. Modul Ajar Kelas Kontrol	131
10. Soal Pretest/Posttest	135
11. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Kelas Eksperimen/Kontrol	140
12. Lembar observasi keterlaksanaan model <i>Problem Based Learning</i>	149
13. Hasil Uji Validitas Instrumen	152
14. Hasil Uji Reliabilitas	160
15. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	160
16. Hasil Uji Daya Beda Soal	161
17. Tabel Nilai <i>r Product Momen</i>	162
18. Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	163
19. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	164
20. Nilai Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	165
21. Hasil Perhitungan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol.....	166
22. <i>N-Gain</i>	167
23. Hasil Uji Normalitas	169
24. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> KelompokEksperimen dan Kelompok Kontrol	170
25. Hasil Uji Hipotesis	171
26. Hasil Dokumentasi Foto	172

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad ke-21 dikenal sebagai abad pengetahuan. Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi pada abad ke-21 sangat pesat, mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan dan secara signifikan mengubah cara hidup manusia di berbagai bidang, sehingga diperlukan penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas dengan kemampuan inovatif dan berkarakter. Tuntutan perubahan ini tentu saja mendorong para pendidik untuk terus berinovasi dalam pendidikan dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berpusat pada peserta didik. Dengan cara ini, peserta didik akan mempunyai pengalaman belajar bermakna yang dapat meningkatkan keterampilan 4C. Oleh karena itu, pendidik harus memanfaatkan hal ini secara efektif dengan memilih model pembelajaran yang sesuai dan relevan yang menggabungkan teknologi ini. Dengan demikian, melalui pembelajaran abad 21, pendidik dapat meningkatkan kompetensi peserta didik, khususnya keterampilan 4C (*critical thinking, creative, colaboration, comunication*) yang berfokus pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik secara aktif, bermakna, dan menyenangkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Ummi Inayati (2022) bahwa:

Pada abad 21, pendidik diharapkan dapat menerapkan inovasi pembelajaran, memiliki keterampilan mengajar yang dapat beradaptasi dengan situasi modern, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, dan bermakna. berbeda dari metode konvensional, tradisional, dan klasik sebelumnya. Pendekatan pembelajaran di abad ke-21 berfokus pada pendidikan bermakna dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik terlibat secara aktif dan mandiri dengan menggunakan teknologi sebagai alat pembelajaran. Oleh karena itu, memiliki sumber belajar seperti proyektor LCD, laptop, bahan ajar, laboratorium, perpustakaan, dan lain-lain sangat

penting untuk membantu pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Hal ini tentu saja akan mempengaruhi keberhasilan pencapaian maksud dan tujuan kurikulum merdeka. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Indarta, dkk., (2022) bahwa:

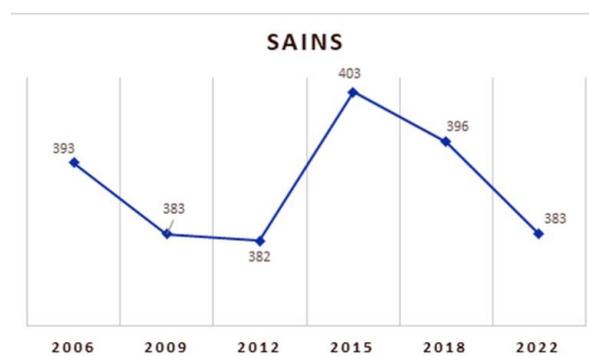
Keterampilan 4C yang melibatkan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan pemecahan masalah, keterampilan bertindak seperti komunikasi, kolaborasi, literasi digital, dan literasi teknologi, serta kompetensi untuk Keterampilan seperti ini akan dimanfaatkan dalam pendidikan abad ke-21 yang telah mengatasi hal ini dengan memperkenalkan konsep-konsep baru dalam pendidikan era globalisasi saat ini.

Oleh karena itu, pendidik tentunya harus memanfaatkan hal tersebut dengan memilih model pembelajaran yang tepat dan relevan dalam konteks penggunaan teknologi tersebut.

Ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang untuk menjawab setiap tantangan yang dihadapi. Oleh karena itu, format pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) harus diubah agar generasi muda dapat menghadapi dan mengatasi tantangan yang akan mereka hadapi di masa depan. Pendidikan IPAS berperan dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang merupakan representasi ideal pelajar Indonesia. IPAS mendorong peserta didik untuk mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap peristiwa yang terjadi di sekitarnya. Rasa ingin tahu tersebut dapat menggugah peserta didik untuk mempelajari bagaimana alam semesta berfungsi dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini membantu dalam mengenali berbagai persoalan yang dihadapi dan mencari solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip dasar metode ilmiah dalam pendidikan sains akan menumbuhkan sikap ilmiah (rasa ingin tahu yang kuat, kemampuan berpikir kritis, kemampuan analisis, dan kemampuan menarik kesimpulan yang benar) yang menumbuhkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Kemampuan pendidik dalam mengelola pembelajaran dan menentukan model yang digunakan menjadi salah satu faktor yang berperan dalam kesuksesan pembelajaran. Hasil belajar peserta didik timbul akibat dari pembelajaran tersebut.

Dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, Hameed & Jan (2016) berpendapat bahwa pendidik mempunyai peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peningkatan hasil belajar tersebut tidak hanya bermanfaat bagi peserta didik namun juga berkontribusi terhadap kemajuan bangsa. Metode mengajar yang baik merupakan hal yang utama dan mendasar dalam meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, penggunaan model pembelajaran yang dipadukan dengan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik merupakan salah satu penanganan yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPAS.

Namun, pada kenyataannya hasil belajar peserta didik di sekolah tergolong rendah terutama pada mata pelajaran sains/IPAS. Hal ini dibuktikan oleh data PISA pada tahun 2022 berikut ini.



Gambar 1. Data skor kemampuan sains pelajar Indonesia

Sumber: *Organization for Economic Co-operation and Development (OECD)*.

Berdasarkan data PISA pada penilaian kemampuan sains, pelajar Indonesia memperoleh skor 383 poin, turun dibandingkan dengan hasil penilaian PISA tahun 2015-2018. Skor tersebut jauh dari skor rata-rata negara anggota OECD yang kisarannya 483-488 poin. Dengan perolehan skor 383, pada tahun 2022 kemampuan sains pelajar Indonesia masuk ke level 1a. Artinya, secara umum pelajar Indonesia mampu menggunakan ilmu pengetahuan dasar untuk mengungkap fenomena ilmiah sederhana, namun belum bisa menggunakan konsep abstrak untuk menjelaskan fenomena yang lebih kompleks, membuat

hipotesis, prediksi, ataupun penelusuran dan mengidentifikasi keterbatasan data ilmiah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fazal Muna, dkk., (2023), ditemukan hasil belajar IPAS peserta didik di SD Negeri 1 Jekerto tergolong rendah, hal ini didasarkan oleh hasil rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dalam satu kelas sebelum diterapkan model pembelajaran hasil belajar dari soal evaluasi yang dikerjakan siswa, dari 40 siswa sebanyak 30% dinyatakan tuntas KKM . Namun setelah diterapkan model PBL dalam pembelajaran, hasil belajar peserta didik meningkat menjadi 88%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Jeketro.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penelitian pendahuluan yang dilakukan pada 30 Oktober 2024 di SD Negeri 5 Metro Pusat menunjukkan bahwa hasil belajar pada mata pelajaran IPAS peserta didik kelas V tergolong rendah. Hal ini ditunjukkan dengan adanya data nilai asesment sumatif tengah semester peserta didik berikut ini.

Tabel 1 Data Nilai Asesment Sumatif Tengah Semester Mata Pelajaran IPAS Kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat

No	Kelas	Σ	Ketercapaian				Jumlah Persentase
			Tercapai (≥ 70)		Belum Tercapai (< 70)		
			Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	VA	20	6	30,00	14	70,00	100,00
2	VB	19	5	26,32	14	73,68	100,00
3	VC	20	0	0,00	20	100,00	100,00
Jumlah Peserta Didik		59	11	18,64	48	81,36	100,00

(Sumber: Dokumentasi Data Penelitian Pendahuluan Tahun 2024)

Berdasarkan hasil belajar di atas diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS peserta didik pada kelas VA, VB, dan VC banyak yang belum dapat memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan KKTP yang ditetapkan di sekolah tersebut yaitu ≥ 70 . Berdasarkan data kelas VA

mendapat ketuntasan sebesar 30%, kelas VB mendapat ketuntasan sebesar 26,32% sedangkan untuk kelas VC sebesar 0% yang berarti tidak ada peserta didik yang tuntas sama sekali di kelas ini. Dari data yang didapatkan dapat disimpulkan bahwa dari soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik, sebagian besar mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Pada pembelajaran IPAS terdiri dari materi IPA dan IPS. Pada semester ganjil peserta didik diajarkan materi IPA, kemudian pada semester genap peserta didik diajarkan materi IPS. Alasan peneliti memilih materi IPA karena materi tersebut sudah dipelajari dan hasil ujiannya tergolong rendah sesuai dengan data yang diberikan oleh pendidik pada tabel 1 data nilai asesmen sumatif tengah semester mata pelajaran IPAS diatas. Sehingga peneliti ingin melakukan penelitian eksperimen dengan materi tersebut tetapi menggunakan model dan media yang berbeda dengan yang digunakan oleh pendidik selama ini, pada penelitian ini pendidik menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel*.

Penelitian pendahuluan yang telah dilakukan di bulan Oktober 2024, selain mendapatkan data hasil belajar, diperoleh juga informasi berdasarkan hasil wawancara bersama pendidik yang menjadi wali kelas VA, VB dan VC menyatakan bahwa hasil belajar IPAS masih rendah dikarenakan didalam pelaksanaan pembelajaran masih menggunakan model konvensional.

Model pembelajaran konvensional menurut Syafnidawati (2020) adalah model pembelajaran yang umum dilakukan dalam proses pembelajaran, yakni dilakukan dengan cara pendidik menjelaskan dan murid mendengarkan. Model konvensional ini juga dikenal dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Selain penggunaan model konvensional, pembelajaran dikelas masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) hal ini dikarenakan pendidik belum menerapkan media pembelajaran secara efektif.

Pendidik kurang memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga mengakibatkan pembelajaran kurang menarik dan menurunnya motivasi peserta didik. Penerapan model pembelajaran hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dipadukan dengan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan model yang dipilih. Ada banyak model pembelajaran yang tersedia untuk digunakan dalam proses pendidikan.

Berdasarkan masalah yang terjadi, solusi yang ditawarkan oleh penulis yaitu penggunaan model PBL berbantuan media aplikasi *spinning wheel*.

Salah satu pendekatan yang direkomendasikan untuk pendidikan abad 21 adalah model pembelajaran berbasis masalah (PBL).

Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) menurut pendapat Fredikson, dkk., (2015) merupakan suatu strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, mengembangkan pembelajaran aktif, keahlian pemecahan masalah dan pengetahuan lapangan, dan didasarkan pada pemahaman dan pemecahan masalah.

Penggunaan model PBL menurut Ramlawati (2017) dapat membantu peserta didik untuk memahami lebih baik dan membangun keterampilan selama proses pembelajaran serta dapat menginspirasi peserta didik karena model pembelajaran berbasis masalah lebih menyenangkan dan memberikan metode pembelajaran yang fleksibel. Selain itu, belajar dengan model ini mendorong interaksi antara pendidik dan peserta didik, yang bermanfaat bagi perkembangan kognitif siswa.

Model PBL mempunyai sintaks atau langkah-langkah dalam penerapannya antara lain yaitu; mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya,

menganalisis dan mengevaluasi proses dalam mengatasi masalah

Selanjutnya, *spinning wheel* menurut Wisnawati, dkk., (2022) dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar, sehingga membangkitkan minat belajar peserta didik yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Penggunaan aplikasi *spinning wheel* dapat dilakukan pada perangkat laptop/komputer menggunakan website yang bernama *spinning wheel names*, website tersebut bisa dikunjungi pada situs <https://wheelofnames.com/>. Selain itu, aplikasi ini dapat didownload menggunakan *smartphone* melalui *playstore*. Namun, pada penelitian ini akan berfokus pada penggunaan aplikasi *spinning wheel* dengan menggunakan laptop/komputer sebagai media pembelajaran yang diproyeksikan di dalam kelas.

Berdasarkan hasil uraian yang telah dikemukakan diatas, maka penulis memutuskan akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Model *problem based learning* belum dilaksanakan secara maksimal.
2. Pendidik masih menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*).
4. Media yang digunakan pendidik belum memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21.
5. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik yang dapat dilihat dari data, dimana persentase ketuntasan kelas VA sebesar 30%, kelas VB sebesar 26, 32%, dan kelas VC sebesar 0%.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* (X) dan hasil belajar IPAS (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah Ada Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar Tahun ajaran 2024/2025”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Sekolah Dasar Tahun ajaran 2024/2025”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Secara Teoretis

Memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan dibidang pendidikan khususnya pendidikan guru sekolah dasar yang berkaitan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS sebagai salah satu usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Secara Praktis

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini akan memberikan manfaat untuk:

a) Peserta didik

Diharapkan penelitian ini dapat membuat peserta didik lebih aktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel*.

b) Pendidik

Menambah wawasan pendidik untuk dapat mengembangkan kemampuan di dalam kelas sehingga proses pembelajaran lebih bervariasi dengan penggunaan model *pembelajaran problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* sebagai pedoman inovasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

c) Kepala Sekolah

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 5 Metro Pusat.

d) Peneliti

Menambah wawasan ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

e) Peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan kajian untuk peneliti selanjutnya dalam menambah wawasan mengenai penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan kegiatan yang terus dilakukan oleh manusia sejak lahir guna memenuhi kebutuhan dan pengembangan diri. Pengertian belajar menurut Azmi (2024) merupakan suatu tindakan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sekaligus membangun keterampilan dan pengetahuan yang akan dimilikinya. Belajar adalah suatu proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru dengan berinteraksi dengan informasi, pengalaman, atau lingkungannya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Slameto (2015) menyebutkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang berkaitan dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap karena pengalaman dan pelatihan. Nasution dalam (Jamaludin & Wardana, 2019) menyatakan bahwa belajar menyebabkan terjadinya perubahan pada diri individu yang belajar. Perubahan ini tidak hanya mencakup perolehan pengalaman dan pengetahuan, tetapi juga pengembangan keterampilan, kebiasaan, sikap, pemahaman, minat, dan penyesuaian pribadi. Dalam konteks ini mencakup seluruh bidang organisasi atau individu yang sedang belajar.

Selain itu, pengertian belajar menurut Aunurrahman (2019) adalah sebagai suatu proses yang dilakukan oleh manusia untuk mencapai suatu perubahan baru dalam tingkah laku secara keseluruhan, karena pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sejalan dengan itu, Harefa dkk., (2024) menyatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika perubahan perilaku timbul dari pengalaman atau latihan yang intens. Belajar terjadi bila ada keterkaitan antara stimulus dan respon. Belajar adalah ketika individu memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, mengubah perilaku, sikap, dan memperkuat karakter seseorang. Cara memperoleh pengetahuan menurut ilmu pengetahuan disebut sebagai pengalaman ketika manusia berinteraksi dengan alam. Dalam kehidupan sehari-hari, pembelajaran selalu dikaitkan dengan aktivitas individu atau kelompok. Disadari atau tidak, sebagian besar dari apa yang lakukan setiap hari kemungkinan besar adalah belajar.

Berdasarkan pendapat diatas secara keseluruhan, belajar dapat disimpulkan sebagai proses perubahan perilaku dan kemampuan individu yang terjadi melalui pengalaman dan latihan. Belajar tidak hanya mencakup penambahan pengetahuan, tetapi juga melibatkan pembentukan keterampilan, kebiasaan, sikap, dan penyesuaian diri. Proses ini terjadi ketika individu berinteraksi dengan lingkungannya dan menghubungkan antara stimulus dan respons, yang akhirnya memperkuat kepribadian dan meningkatkan kemampuan beradaptasi dalam berbagai aspek kehidupan.

b. Tujuan Belajar

Proses perubahan tingkah laku merupakan tujuan dari belajar. Tujuan belajar menurut Elbadiansyah & Masyni (2021) untuk memandu pembelajaran dalam mengawasi kegiatan pendidikan peserta didik. Tujuan pembelajaran dapat dilihat sebagai perubahan tingkah laku seseorang setelah ia menjalani proses belajar. Melalui pembelajaran diharapkan perubahan (perbaikan) dapat terjadi tidak hanya pada bidang kognitif saja, namun juga pada bidang lainnya. Selain itu, sebagaimana dikemukakan oleh Isti`adah (2020) tujuan belajar yang lainnya adalah untuk mencapai hasil belajar dan pengalaman hidup.

Kemudian, Benyamin S Bloom, menggolongkan bentuk tingkah laku sebagai tujuan belajar atas tiga ranah,

1. Ranah kognitif berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah.
2. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai-nilai, minat, aspirasi dan penyesuaian perasaan sosial meliputi: kepekaan terhadap hal-hal tertentu, dan kesediaan untuk memperhatikan hal tersebut.
3. Ranah psikomotor mencakup tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (skill) yang bersifat manual dan motorik.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Gasong (2018) menyebutkan bahwa tujuan belajar adalah untuk mencapai salah satu hasil belajar. Hal ini disebabkan karena tujuan belajar adalah memperoleh hasil dari proses tersebut. Tujuan pembelajaran dapat berupa skenario, penampilan, dan perilaku. Selain itu, tujuan pembelajaran menurut Majid (2016) merupakan tujuan yang ingin dicapai pada akhir pengajaran, serta dengan keterampilan yang harus dimiliki peserta didik.

Untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan pendidik dan peserta didik harus dapat menjalin hubungan yang baik. Sardiman (2016) menjelaskan bahwa belajar mempunyai tujuan tertentu. Tujuan belajar adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini melibatkan kemampuan berpikir. Memiliki pengetahuan dan kemampuan berpikir berjalan beriringan. Sederhananya, keterampilan berpikir tidak dapat di tingkatkan tanpa pengetahuan.
2. Menanamkan konsep dan keterampilan
Membuat suatu konsep atau mendefinisikan suatu konsep juga memerlukan suatu keterampilan tertentu. Jadi, hal ini berkaitan dengan keterampilan fisik dan mental. Keterampilan tentunya dapat diajarkan melalui latihan kemampuan yang ekstensif.
3. Pembentukan sikap
Perkembangan sikap mental dan perilaku peserta didik erat kaitannya dengan penanaman nilai dan pembagian nilai. Oleh karena itu, pendidik bukan sekedar “pendidik”, melainkan pendidik yang akan menyampaikan nilai-nilai tersebut kepada peserta didiknya.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah kondisi perubahan perilaku individu setelah proses pembelajaran, mencakup peningkatan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini juga meliputi perolehan pengetahuan, penanaman konsep, dan pembentukan sikap. Dengan demikian, tujuan belajar berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai hasil belajar yang optimal dan pengalaman hidup yang berarti bagi peserta didik.

c. Prinsip Belajar

Dalam kegiatan mengajar ini tentu saja tidak dapat dilakukan sembarangan, tetapi harus menggunakan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran tertentu agar bisa bertindak sesuai dan tepat. Ramli (2024) menyatakan adapun prinsip belajar yang di sampaikan oleh muis yaitu; prinsip kesiapan, prinsip motivasi, prinsip keaktifan, prinsip keterlibatan langsung, prinsip pengulangan, dan prinsip perbedaan dan tantangan individu.

Yusra (2017) menyatakan bahwa di dalam Islam terdapat prinsip-prinsip belajar yang mampu mendorong manusia untuk memperoleh ilmu yang bermanfaat seperti: (1) prinsip dasar belajar, (2) prinsip yang berhubungan dengan tujuan belajar, (3) prinsip yang berhubungan dengan etika belajar, dan (4) prinsip yang berhubungan dengan aktifitas belajar. prinsip-prinsip ini merupakan rumusan yang didasarkan atas pandangan Islam tentang belajar yang melingkupi segala hal yang penting dalam mewujudkan kesuksesan (falah) dalam menjalani kehidupan yang sesuai dengan syariat.

Prinsip-prinsip belajar berdasarkan pendapat Makki (2019) berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan atau penguatan, serta perbedaan individual.

Prinsip-prinsip atau azas-azas belajar menurut menurut Dimiyati (2015) antara lain sebagai berikut.

1. Perhatian dan motivasi Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya.
2. Keaktifan Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampakkan keaktifan, baik keaktifan fisik maupun keaktifan psikis.
3. Keterlibatan langsung/berpengalaman, keterlibatan siswa secara langsung dalam kegiatan belajar pembelajaran dapat diharapkan mewujudkan keaktifan siswa.
4. Pengulangan, dengan mengadakan pengulangan daya pikir manusia dapat terlatih dan berkembang secara sempurna.
5. Tantangan, bahan belajar yang baru, yang banyak mengandung masalah yang perlu dipecahkan membuat siswa tertantang untuk mempelajarinya.
6. Balikan dan penguatan, Siswa selalu membutuhkan suatu kepastian dari kegiatan yang akan dilakukan, dengan demikian siswa akan selalu memiliki pengetahuan tentang hasil dan sekaligus merupakan penguatan bagi dirinya sendiri.
7. Perbedaan individual setiap siswa memiliki karakteristik sendiri-sendiri yang berbeda satu dengan yang lain. Kesadaran bahwa dirinya berbeda dengan siswa lain, akan membantu siswa menentukan cara belajar dan sarana belajar bagi dirinya sendiri.

Dapat disimpulkan berdasarkan prinsip-prinsip belajar yang diungkapkan oleh berbagai ahli mencakup beberapa aspek penting untuk mencapai efektivitas dalam proses pembelajaran. Prinsip tersebut terdiri dari persiapan, motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, perbedaan individu.

d. Teori Belajar

Manusia tidak lepas dari kesalahan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk menerapkan teori-teori pembelajaran

yang sesuai selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Psikolog pendidikan telah meneliti pembelajaran dan mengembangkan prinsip-prinsip yang memandu teori pembelajaran. Teori ini membantu pendidik dalam memahami bagaimana siswa belajar. Pendidik harus memahami teori ini secara menyeluruh untuk menghubungkan prinsip dan hukum pembelajaran dengan metode dan teknik yang diterapkannya.

Secara sederhana teori belajar menurut Shahbana dkk., (2020) merupakan seperangkat prinsip yang saling terhubung dan mencakup penjelasan fakta dan temuan terkait peristiwa pembelajaran. Selain itu teori belajar yang dikemukakan oleh Akhiruddin (2019) menjelaskan bagaimana manusia belajar dapat membantu kita memahami proses belajar yang kompleks.

Teori pembelajaran menurut pendapat Sufraini dkk., (2024) merupakan panduan yang menjelaskan bagaimana guru dan siswa dapat berpartisipasi dalam keberhasilan kegiatan pembelajaran. Hal ini melibatkan penciptaan teknik pengajaran untuk diterapkan baik di dalam maupun di luar kelas.

Teori-teori belajar menurut Nasution dan Casmini (2020) ada 4 teori belajar yakni sebagai berikut.

1. Teori behavioristik
Teori belajar yang lebih fokus pada perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antara rangsangan (stimulus) dan tanggapan (respon).
2. Teori Koginitif
Teori belajar ini lebih mementingkan proses belajar daripada hasil belajar itu sendiri.
3. Teori belajar humanistik
Teori belajar ini untuk membantu manusia menjadi lebih manusiawi. Kesuksesan pembelajaran dinilai dari pemahaman

yang diperoleh oleh peserta didik tentang dirinya sendiri dan lingkungannya.

4. Teori belajar sibernetik

Teori belajar sibernetik adalah upaya pendidik dalam membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran mereka dengan memanfaatkan komponen kognitif peserta didik, terutama pikiran mereka, untuk memproses informasi yang diterima dari lingkungan luar dengan efektif.

Secara umum, terdapat empat macam teori belajar yang dikemukakan oleh Herliani dkk., (2019) antara lain; teori belajar behavioristik, teori belajar kognitif, humanistik dan teori belajar konstruktivistik. Berikut penjelasan dari teori-teori tersebut.

1. Teori Belajar Behavioristik

Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan). Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan pada tingkah lakunya.

2. Teori Belajar Kognitivistik

Teori belajar kognitif adalah perubahan dalam struktur mental seseorang yang atas kapasitas untuk menunjukkan perilaku yang berbeda. dan lain sebagainya.

3. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik proses belajar harus berhulu dan bermuara pada manusia itu sendiri. Meskipun teori ini sangat menekankan pentingnya isi dari proses belajar, dalam kenyataan teori ini lebih banyak berbicara tentang pendidikan dan proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada ide belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada belajar seperti apa adanya, seperti apa yang bisa kita amati dalam dunia keseharian. Teori apapun dapat dimanfaatkan asal tujuan untuk “memanusiakan manusia” (mencapai aktualisasi diri dan sebagainya) dapat tercapai.

4. Teori Belajar konstruktivistik

Pembelajaran konstruktivistik adalah pembelajaran yang lebih menekankan pada proses dan kebebasan dalam menggali pengetahuan serta upaya dalam mengkonstruksi pengalaman. Dalam proses belajarnya pun, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, untuk berfikir tentang

pengalamannya sehingga peserta didik menjadi lebih kreatif dan imajinatif serta dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Belajar lebih diarahkan pada *experiential learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sejawat, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Teori konstruktivisme juga mempunyai pemahaman tentang belajar yang lebih menekankan pada proses daripada hasil. Hasil belajar sebagai tujuan dinilai penting, tetapi proses yang melibatkan cara dan strategi dalam belajar juga dinilai penting. Dalam proses belajar, hasil belajar, cara belajar, dan strategi belajar akan mempengaruhi perkembangan tata pikir dan skema berpikir seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan teori belajar konstruktivisme. Peneliti memilih teori konstruktivisme karena teori tersebut berhubungan dengan pembelajaran *problem based learning*. Pembelajaran ini menekankan peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi secara aktif menciptakan pengetahuan sendiri.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman atau acuan dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran menurut Kadarwati (2017) adalah suatu struktur atau rencana yang digunakan guru untuk menyajikan materi secara terbuka, mencakup seluruh aspek sebelum, selama, dan sesudah proses belajar mengajar.

Istilah model pembelajaran sering kali dipahami sebagai pendekatan pembelajaran. Dalam pendekatan pembelajaran terdapat strategi dan garis besar yang menjadi pedoman dalam merencanakan proses pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dikemukakan oleh Isrok'atun (2019) adalah pola desain pembelajaran, yang menguraikan pembelajaran langkah demi langkah untuk membantu

siswa dalam membangun informasi, gagasan, dan pola pikir untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Octavia (2020) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menguraikan cara-cara yang sistematis (teratur) dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran (pengalaman) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran).

Model pembelajaran menurut Jamaludin & Wardana (2019) adalah strategi pengajaran yang menitikberatkan pada pola pembelajaran tertentu. Hal ini sejalan dengan pandangan Briggs yang menyatakan bahwa model adalah “serangkaian langkah untuk mencapai suatu proses”. Oleh karena itu, model pembelajaran merupakan serangkaian langkah untuk melakukan proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut Helmiati (2015) menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu jenis pembelajaran yang ditunjukkan dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Secara sederhana, model pembelajaran adalah suatu struktur atau kerangka untuk melaksanakan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran. Model ini berfungsi sebagai acuan bagi pendidik dalam merancang dan melaksanakan tugas pembelajaran, serta membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dengan sukses.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi secara terstruktur, mencakup semua tahap proses belajar mengajar di kelas. Di dalam model pembelajaran mencakup penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan tehnik

belajar guna membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif

b. Tujuan Model Pembelajaran

Penggunaan model dalam sebuah pembelajaran tentunya mempunyai sebuah tujuan yang ingin dicapai. Huda, M (2014) yang menyatakan bahwa model pembelajaran dirancang untuk tujuan tertentu diantaranya adalah pengajaran konsep informasi, cara berfikir, studi nilai nilai sosial. Oleh karena itu ada beberapa faktor yang perlu untuk dipertimbangkan dalam memilih sebuah model pembelajaran yaitu ; (1). Tujuan pembelajaran yang akan dicapai, (2). Sifat bahan atau materi pembelajaran, (3). Kondisi peserta didik dan (4). Ketersediaan sarana prasarana.

Model pembelajaran merupakan model belajar yang menurut Winarti (2017) mempunyai tujuan untuk membantu peserta didik memperoleh keterampilan, nilai, cara berfikir, dan cara mengekspresikan diri mereka sendiri, juga mengajari cara mereka belajar. Model pembelajaran terdiri dari berbagai macam, Faturrahman (2015) menyatakan tujuan model pembelajaran adalah untuk membelajarkan peserta didik sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal.

Abidin (2019) menyatakan tujuan model pembelajaran adalah untuk untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga peserta didik dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya rasa senang peserta didik terhadap pelajaran, menumbuhkan dan meningkatkan motivasi dalam mengerjakan tugas, memberikan kemudahan untuk memahami pelajaran sehingga

memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik, yang sebagaimana diketahui bahwa ukuran keberhasilan mengajar pendidik utamanya adalah terletak pada terjadi tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat di simpulkan bahwa model pembelajaran dirancang untuk mencapai tujuan tertentu, seperti pengajaran konsep informasi, cara berpikir, dan nilai-nilai sosial. Tujuan utamanya adalah membantu siswa memperoleh keterampilan, nilai, dan cara belajar yang efektif. Selain itu, model ini bertujuan menciptakan kondisi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik termotivasi dan dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

c. **Macam-macam Model Pembelajaran**

Dalam sebuah pembelajaran terdapat berbagai macam jenis model pembelajaran yang dapat digunakan dalam penyampaian materi di kelas oleh pendidik. Pada implementasi Kurikulum 2013 menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta mengembangkan rasa keingintahuan. Ketiga model tersebut adalah: (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan/ Penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*), (2) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-based Learning/PBL*), (3) model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*).

Setelah adanya pembaruan kurikulum merdeka belajar, maka pada kurikulum merdeka terdapat 3 model pembelajaran yang direkomendasikan yaitu; (1) model Pembelajaran Melalui Penyingkapan (*Discovery*), (2) model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem based learning/PBL*), (3) model Pembelajaran Berbasis

Proyek (*Project-based Learning*/PJBL). Terkait ketiga model pembelajaran ini, berikut penjelasan yang dikemukakan oleh Aryad & Fathira (2020).

1. Model *Discovery Learning*
merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses memahami secara aktif dan mandiri suatu konsep materi untuk menarik kesimpulan. Dalam model pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran dimana pendidik berperan sebagai supervisor.
2. Model *Problem based learning*
Model *problem based learning* merupakan pendekatan yang menanamkan pengetahuan baru kepada siswa dengan menghadirkan masalah di awal untuk dipecahkan oleh peserta didik. Namun, pendidik tetap harus meminta peserta didik untuk mengemukakan masalah yang nyata dan relevan.
3. Model *Project Based Learning*
Model ini merupakan model pembelajaran yang memulai atau berangkat dari sebuah proyek untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai langkah awal untuk memperoleh dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman kegiatan kehidupan nyata

Model pembelajaran memiliki berbagai jenis dan memiliki nama dan sintak yang berbeda, sebagaimana yang disampaikan Utami, (2022) merujuk pernyataan Komalasari jenis-jenis model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*).
2. Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).
3. Model pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*).
4. Model pembelajaran pelayanan (*service learning*).
5. Model pembelajaran berbasis kerja.
6. Model pembelajaran konsep (*concept learning*).
7. Model pembelajaran nilai (*value learning*).

Dalam hal ini Rika dkk., (2024) mengungkapkan ada beberapa macam-macam model pembelajaran Inovatif, yaitu :

1. *Discovery Learning*

Discovery Learning (Pembelajaran Kooperatif) mengacu pada pekerjaan yang dilakukan oleh tim siswa yang menghasilkan suatu produk (seperti serangkaian solusi masalah, laporan laboratorium atau proyek, atau desain produk atau proses).

2. *Problem-Based Learning* (PBL)
Model *Problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran yang memberikan siswa permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.
3. *Problem Solving*
Bahwa dengan pembelajaran menggunakan model pembelajaran dengan teknik *mind mapping* suasana belajar lebih efektif karena melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran membuat siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan lebih mudah memahami konsep yang dipelajari.
4. Kontekstual
Pembelajaran kontekstual (*Contextual Teaching and learning*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif.
5. PAIKEM
Inti dari model PAIKEM adalah terletak pada kemampuan guru untuk memilih strategi dan metode pembelajaran yang inovatif.
6. Kooperatif
Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan kelompok-kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen dengan tujuan agar siswa mampu bekerja sama dengan siswa lainnya untuk memecahkan suatu masalah melalui interaksi sosial antar temannya.

Selain itu, terdapat dua belas jenis model pembelajaran yang diungkapkan oleh Handayama (2016) seperti model pembelajaran berikut ini.

1. Model pembelajaran *inquiry*, merupakan rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan.
2. Model pembelajaran kontekstual, merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata.
3. Model pembelajaran ekspositori, adalah model pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian

materi secara verbal dari seorang pendidik kepada kelompok peserta didik supaya peserta didik dapat menguasai materi secara optimal.

4. Model pembelajaran berbasis masalah, biasa disebut dengan *problem based learning* yang dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.
5. Model pembelajaran kooperatif, adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh peserta didik dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
6. Model pembelajaran PAIKEM, merupakan singkatan dari Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Pembelajaran ini dirancang agar dapat mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara efektif dan optimal.
7. Model pembelajaran kuantum, kerangka perencanaan dalam model pembelajaran kuantum adalah TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasikan, Ulangi, dan Rayakan)
8. Model pembelajaran terpadu, merupakan pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.
9. Model pembelajaran kelas rangkap, pembelajaran ini menekankan dua hal utama yaitu kelas yang digabung secara terintegrasi dan pembelajaran terpusat pada peserta didik sehingga pendidik tidak perlu berlari-lari antara dua ruang kelas untuk mengajar dua tingkatan kelas yang berbeda dengan program yang berbeda.
10. Model pembelajaran tugas terstruktur, tugas yang terstruktur merupakan tugas yang wajib dikerjakan oleh peserta didik guna mendalami dan memperluas penguasaan materi yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran yang sudah dikaji.
11. Model pembelajaran portofolio, merupakan karya terpilih dari satu kelas secara keseluruhan yang bekerja secara kooperatif membuat kebijakan untuk memecahkan masalah
12. Model pembelajaran tematik, adalah suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.

Berdasarkan macam-macam model pembelajaran yang telah dijelaskan diatas, maka peneliti akan menggunakan model *problem based learning* dalam penelitian. Hal ini dikarenakan model tersebut merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan oleh

kurikulum merdeka. Selain itu model problem based learning ini merupakan model yang tepat untuk melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dapat diintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta model ini juga dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Model *Problem based learning*

a. Pengertian Model *Problem based learning*

Problem Based Learning (PBL) dalam bahasa Indonesia disebut Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. *Problem based learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah menurut Shoimin (2017) adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam prosesnya, *problem based learning* artinya menciptakan suasana belajar yang mengarah terhadap permasalahan sehari-hari.

Pengertian model pembelajaran *problem based learning* yang dikemukakan oleh Savery (2015) bahwa: “*Problem based learning (PBL) is a teaching (and curriculum) method that focuses on learners and helps them research, connect theory and practice, and use knowledge and skills to create a workable solution to a specific problem*”, yang berarti model *problem based learning* adalah metode pengajaran dan kurikulum yang berfokus pada peserta didik yang memungkinkan peserta didik melakukan penelitian, menggabungkan teori dan praktik, serta menggunakan pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan solusi efektif terhadap suatu masalah.

Model pembelajaran *problem based learning* saat ini sedang menarik perhatian kalangan pendidik, hal sesuai dengan pendapat Syamsidah & Suryani (2018) hal ini dikarenakan pembelajaran di dalamnya melibatkan siswa yang bekerja memecahkan masalah melalui berbagai tahapan metode ilmiah, sehingga memungkinkan mereka mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah tersebut sekaligus mengembangkan keterampilan dalam pemecahan masalah.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Agus Purnomo (2022) mengemukakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan permasalahan kehidupan nyata bagi peserta didik bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memahami konsep-konsep penting. Peran pendidik adalah membantu peserta didik membangun keterampilan pengarahan diri sendiri.

Pembelajaran berbasis masalah merupakan metode yang memerlukan pemikiran tingkat tinggi dalam situasi yang berpusat pada pemecahan masalah dan pembelajaran. Model ini membantu pendidik dalam membimbing peserta didik berpikir kreatif, analitis, sistematis, dan logis. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah melalui eksplorasi data untuk mendorong pola pikir ilmiah di kelas.

Model model pembelajaran PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, berdasarkan pendapat Meilasari, dkk., (2020) mengungkapkan bahwa dengan menghadirkan peserta didik dengan berbagai masalah yang ditemui dalam kehidupan nyata, peserta didik berupaya menemukan solusi.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan model

pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada peserta didik, melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah guna menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, dengan ini peserta didik diharapkan terampil dalam memecahkan suatu permasalahan yang bersangkutan dengan kehidupan nyata.

b. Tujuan Model Problem based learning

Model pembelajaran merupakan suatu sistem yang diciptakan untuk membantu proses belajar mengajar. Dalam dunia pendidikan, tujuan penggunaan model pembelajaran sangatlah penting untuk mencapai hasil yang terbaik bagi peserta didik. Tujuan model pembelajaran PBL menurut Wati (2018) adalah membantu dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah peserta didik, mengenali peran orang dewasa yang sebenarnya, dan memotivasi mereka menjadi pembelajar yang mandiri. Selain itu, tujuan pembelajaran menurut Fathurrohman (2015) yaitu memusatkan pembelajaran kepada peserta didik untuk memberikan kesempatan sebesar-besarnya berperan aktif dan membangun pengetahuannya secara mandiri.

Ada tiga tujuan pembelajaran berbasis masalah yang dikemukakan oleh Junaidi (2020) , yaitu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada peserta didik untuk belajar dari pengalaman dan peran orang dewasa, dan memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan kemampuannya sendiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, Mayasari, dkk., (2022) menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, mendorong pembelajaran mandiri, dan meningkatkan keterampilan sosial yang mendorong peserta didik untuk aktif mencari pengetahuannya sendiri.. Tujuan *Problem Based Learning* yang diungkapkan oleh Susiloningrum *et al.*, (2017) adalah pemahaman konten dari bidang

keilmuan tertentu dan peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Pembelajaran Berbasis Masalah juga dihubungkan dengan pembelajaran tentang aspek kehidupan yang lebih luas (*life wide learning*), keterampilan memahami informasi, bekerja sama dalam tim, dan kemampuan berpikir kritis dan reflektif.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan kerangka kerja yang di fasilitasi oleh pendidik dengan untuk melatih kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, mandiri, analitis, kolaboratif, reflektif, evaluatif.

c. Karakteristik Model Problem based learning

Setiap model pembelajaran mempunyai karakteristik atau ciri khas yang membedakannya dengan model pembelajaran lain. Penting bagi pendidik untuk memahami ciri tersebut. Karakteristik model PBL menurut Astuti (2021) peserta didik berkonsentrasi dalam memecahkan masalah, mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individu atau kelompok, membuat dan menyajikan hasil kerja, menganalisis dan mengevaluasi selama proses pemecahan masalah.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Zainal (2022) menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mempunyai ciri khasnya masing-masing terutama pada model PBL, model ini bersifat berpusat pada peserta didik untuk mendorong peserta didik bertanggung jawab memperoleh pengetahuan sepanjang proses pembelajaran, menghadirkan permasalahan sebagai langkah awal dalam proses pembelajaran. , memadukan berbagai bidang keilmuan dan perlu adanya proses investigasi, pendidik berperan sebagai fasilitator, membina kerjasama antar peserta didik dalam pemecahan masalah, menilai pemahaman

konsep peserta didik setelah selesai proses pemecahan masalah, evaluasi melalui penilaian diri dan penilaian sejawat, dan melakukan evaluasi untuk menilai pertumbuhan pengetahuan peserta didik. Selanjutnya, model pembelajaran problem based learning menurut Fathurrohman (2015) mempunyai karakteristik sebagai berikut.

1. Belajar dimulai dengan suatu masalah.
2. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata peserta didik atau integrasi konsep dan masalah dunia nyata.
3. Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan diseperti disiplin ilmu.
4. Memberikan tanggung jawab yang besar kepada pembelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
5. Menggunakan kelompok kecil.
6. Menuntut pembelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Inilah yang akan membentuk skill peserta didik. Jadi peserta didik diajari keterampilan.

Model pembelajaran problem based learning menurut Syamsidah & Suryani (2018) mempunyai karakteristik sebagai berikut.

1. PBL melibatkan serangkaian kegiatan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan penilaian. Selama proses pembelajaran, peserta didik tidak hanya diharapkan mendengarkan, mencatat, dan menghafal materi; mereka harus aktif berpikir, berkomunikasi, mencari informasi, dan menganalisis data untuk mencapai kesimpulan.
2. Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada masalah sebagai fokus utama proses pendidikan. Oleh karena itu, pembelajaran terjadi hanya ketika masalah teridentifikasi, dan tanpa masalah, pembelajaran tidak akan terjadi. Pendidik hendaknya membiarkan peserta didik mengidentifikasi masalahnya sendiri, idealnya yang berkaitan dengan lingkungan sekitar dan isu-isu terkini, dengan tetap berpegang pada kurikulum dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Pembelajaran berbasis masalah menganut pendekatan ilmiah dan menggunakan metode penalaran deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris; sistematis mengacu pada penalaran ilmiah yang diikuti melalui langkah-langkah tertentu, sedangkan empiris

menunjukkan bahwa pemecahan masalah bergantung pada data dan fakta yang ada.

Karakteristik dasar model PBL menurut Pertiwi, dkk., (2023) yakni sebagai berikut: Model PBL memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) mengajukan pertanyaan atau masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antardisiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk/karya dan memamerkannya, dan (5) kerjasama.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik model *problem based learning* ialah berupa rangkaian kegiatan pemecahan masalah yang dilakukan oleh peserta didik yang melibatkan pemikiran kritis, kolaborasi, dan pendekatan ilmiah untuk menghasilkan solusi yang nyata.

e. Langkah-langkah Model *Problem based learning*

Pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi dengan situasi berorientasi pada masalah, termasuk didalamnya bagaimana belajar. Prinsip utama pembelajaran *Problem Based Learning* menurut Fathurrahman (2015) adalah penggunaan masalah nyata sebagai sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan. Langkah-langkah pembelajaran PBL yaitu:

1. Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah,
2. Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar,
3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok,
4. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya,
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Kemudian, langkah-langkah model PBL menurut Banawi (2019) antara lain sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi masalah,
2. Menguraikan masalah,
3. Mencari solusi,
4. Melaksanakan tindakan,
5. Mengkaji dan mengevaluasi pengaruhnya.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sari, dkk., (2022) menungkapkan lima tahap dalam pembelajaran berbasis masalah, antara lain sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks model *Problem Based Learning* menurut Sari

No.	Langkah-langkah model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	Aktivitas Peserta didik
1.	Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Mengamati dan menyampaikan masalah yang disampaikan pendidik atau yang diperoleh dari bahan yang disarankan.
2.	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas untuk mencari data/bahan-bahan/alat yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Peserta didik melakukan penyelidikan (mencari data/referensi/sumber) untuk bahan diskusi kelompok
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah dan hasilnya dipresentasikan/disajikan dalam bentuk karya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Melakukan presentasi, kelompok yang lain memberikan apresiasi. Kegiatan dilanjutkan dengan merangkum/membuat kesimpulan sesuai yang diperoleh dari kelompok lain

Sumber: Sari, dkk, (2022)

Selanjutnya ada enam langkah dalam pembelajaran berbasis masalah yang diungkapkan John Dewey dalam (Syamsidah & Suryani, 2018) sebagai berikut:

1. Merumuskan masalah. Pendidik membimbing peserta didik untuk menentukan masalah yang akan dipecahkan dalam proses pembelajaran, walaupun sebenarnya guru telah menetapkan masalah tersebut.
2. Menganalisis masalah. Langkah peserta didik meninjau masalah secara kritis dari berbagai sudut pandang.
3. Merumuskan hipotesis. Langkah peserta didik merumuskan berbagai kemungkinan pemecahan sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki.
4. Mengumpulkan data. Langkah peserta didik mencari dan menggambarkan berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.

5. Pengujian hipotesis. Langkah peserta didik dalam merumuskan dan mengambil kesimpulan sesuai dengan penerimaan dan penolakan hipotesis yang diajukan
6. Merumuskan rekomendasi pemecahan masalah. Langkah peserta didik menggambarkan rekomendasi yang dapat dilakukan sesuai rumusan hasil pengujian hipotesis dan rumusan kesimpulan.

Bintari, dkk., (2014) mengenai langkah-langkah *problem based learning* menyatakan bahwa sintaks pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari lima fase utama. Fase-fase tersebut merujuk pada tahapan-tahapan yang praktis yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran dengan *problem based learning*, sebagaimana disajikan dalam tabel 2 di bawah ini.

Tabel 3. Sintaks Model Pembelajaran Problem Based Learning menurut Bintari

Fase	Perilaku Pendidik
Fase 1: Memberikan orientasi tentang permasalahan kepada peserta didik.	Pendidik membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi Peserta didik untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
Fase 2:	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
Fase 3: Membantu investigasi mandiri dan kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen dan mencari penjelasan dan solusi.
Fase 4: Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
Fase 5: Menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah.	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan.

Sumber: Bintari, dkk., (2014)

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti memutuskan untuk menggunakan langkah-langkah model PBL dari Sari, dkk, (2022) yang terdiri dari mengorientasikan peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

f. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem based learning*

1. Kelebihan model *problem based learning*

Kelebihan yang ada pada model *problem based learning* membuatnya berbeda dengan model pembelajaran lain. Kelebihan model PBL menurut pendapat Ramlawati, dkk., (2017) antara lain sebagai berikut.

- a) Model Pembelajaran PBL (*Problem based learning*) menekankan pada makna, bukan fakta.
- b) Meningkatkan pengarahannya diri peserta didik. Peserta didik akan belajar mandiri untuk dapat memecahkan permasalahan yang diberikan dalam proses pembelajaran.
- c) Peserta didik dapat memiliki pemahaman lebih tinggi dan mengembangkan keterampilan yang dimiliki dalam proses pembelajaran.
- d) Mengembangkan keterampilan-keterampilan interpersonal peserta didik.
- e) Meningkatkan motivasi peserta didik karena model pembelajaran berbasis masalah lebih menyenangkan dan menawarkan cara belajar yang fleksibel.

Selanjutnya, kelebihan model pembelajaran PBL yang dikemukakan oleh Kusumawati, dkk., (2022) antara lain sebagai berikut.

- a) Peserta didik dapat menemukan konsep sendiri
- b) Peserta didik dapat belajar memecahkan masalah
- c) Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran karena masalah tersebut berkaitan dengan kehidupan sehari-hari
- d) Peserta didik dapat lebih mandiri
- e) Peserta didik mampu menerima pendapat orang lain.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Yuyun (2017) menjelaskan bahwa kelebihan model *Problem Based Learning* yaitu:

- a) Proses pembelajaran bermula bagi peserta didik dimana peserta didik belajar memecahkan masalah melalui penerapan pengetahuan yang dimilikinya.
- b) Peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara stimulan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- c) Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Adapun kelebihan model *problem based learning* menurut Wasonawati, dkk., (2014) menjelaskan bahwa kelebihan model ini yaitu:

- a) Model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, jadi peserta didik dapat lebih tertarik dan tidak cepat bosan sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan aktivitas lainnya dalam kelas.
- b) Model *Problem Based Learning* dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menerapkan suatu pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata untuk dijadikan sebagai solusi dalam memecahkan masalah

Selain itu, menurut Kurniasih & Berlin (2015) mengemukakan kelebihan model pembelajaran *problem based learning* adalah sebagai berikut.

- a) Pemikiran kritis peserta didik dan pemikiran kreatif peserta didik dapat dikembangkan.
- b) Meningkatnya kemampuan memecahkan permasalahan pada peserta didik dengan mandiri.
- c) Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- d) Membantu peserta didik dalam belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang baru.
- e) Mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri.

- f) Mendorong kreativitas peserta didik dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah ia lakukan.
- g) Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermana.
- h) Model ini mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan secara simultan dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- i) Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dan bekerja kelompok.

2. Kekurangan model *problem based learning*

Selain memiliki kelebihan, model *problem based learning* ini juga memiliki kekurangan. Kekurangan model PBL menurut Kuniarsih & Berlin (2015), diantaranya yaitu:

- a) Model ini membutuhkan pembiasaan, karena dalam teknis pelaksanaannya yang rumit dan peserta didik dituntut untuk berkonsentrasi dan daya kreasi yang tinggi.
- b) Persiapan proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lama, hal ini tersebut karena sedapat mungkin persoalan yang ada harus dipecahkan sampai tuntas, agar maknanya tidak terpotong.
- c) Peserta didik tidak dapat benar-benar tahu apa yang mungkin penting bagi mereka untuk belajar, terutama bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya.
- d) Pendidik merasa kesulitan karena dalam menjadi fasilitator dan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan yang tepat daripada menyerahkan solusi.

Adapun kekurangan model PBL menurut Hamdayama (2016) menjelaskan juga bahwa kelemahan model *Problem Based Learning*, yaitu:

- a) Peserta didik yang merasa malas, maka pencapaian suatu tujuan pembelajaran akan sulit dicapai.
- b) Membutuhkan banyak waktu dan dana.
- c) Tidak semua pelajaran dapat diterapkan pada model ini.

Sejalan dengan pendapat tersebut, kekurangan model PBL ini berdasarkan yang diungkapkan oleh Ramlawati, dkk., (2017) antara lain yaitu

- a) Hasil belajar peserta didik dengan model pembelajaran berbasis masalah bergantung pada solusi pemecahan masalah.
- b) Kurang cocok diterapkan dalam kelas yang memiliki tingkat keragaman yang tinggi karena masalah pembagian tugas. Artinya, peserta didik harus bersiap dalam perubahan peran dalam proses pembelajaran.
- c) Implementasi pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
- d) Pendidik yang menerapkan model pembelajaran ini harus mampu memotivasi peserta didik dengan baik.
- e) Perumusan masalah-masalah dalam proses pembelajaran harus tepat dengan tujuan pembelajaran.

Selain itu, kekurangan model PBL menurut Kumawati, dkk., (2022) antara lain sebagai berikut.

- a) Model ini memerlukan waktu yang lama
- b) Membutuhkan kemampuan pendidik yang mampu mendorong kerja peserta didik dalam kelompok secara efektif.

Selanjutnya, klemahan PBL menurut Shoimin (2017) antara lain:

- a) Pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada beberapa bagian pendidik berperan aktif dalam menyajikan materi. Jadi pembelajaran berbasis masalah ini lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
- b) Kelas yang memiliki tingkat keberagaman peserta didik yang tinggi terjadi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan model pembelajaran *problem based learning* adalah dapat membuat peserta didik lebih aktif karena mereka mencoba mencari solusi dalam pemecahan masalah. Hal ini membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi, meningkatkan rasa ingin tahu, dan meningkatkan motivasi belajar.

Selain kelebihanannya, model *Problem Based Learning* juga tentunya memiliki kelemahan, yaitu pembelajaran pemecahan masalah tidak akan tercapai karena apabila siswa tidak terbiasa dalam memecahkan masalah maka peserta didik akan kesulitan dalam mencari solusi, serta peserta didik akan merasa gagal dan kurangnya rasa percaya diri karena pembelajaran pemecahan masalah sulit dipecahkan dan peserta didik akan kehilangan motivasi belajarnya lagi karena merasa takut salah dan peserta didik tidak mau lagi mencoba karena pernah gagal sebelumnya

4. Model Kooperatif Tipe STAD

a. Pengertian

Pendidik memiliki peranan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, oleh karena itu pendidik harus memikirkan dan memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) menurut Amelia, dkk. (2022) yaitu model pembelajaran dimana peserta didik yang belum paham akan diajari oleh peserta didik yang sudah paham dalam kelompoknya, sehingga dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih aktif.

Suryana & Somadi (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran STAD merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran menggunakan kelompok-kelompok dengan jumlah anggota kelompok 4-5 orang peserta didik secara heterogen. Selain itu, dalam penggunaan media yang tepat maka akan diperoleh hasil yang optimal dalam hal pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajarinya.

Menurut Wulandari (2022), model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah suatu model dimana peserta didik belajar dengan bantuan

lembar kerja sebagai pedoman kelompok untuk berdiskusi dalam memahami konsep dan hasil yang benar.

Model pembelajaran tipe STAD menurut Simamora, dkk. (2024) adalah suatu model pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok beranggotakan empat sampai 6 orang dengan menekankan peserta didik untuk menemukan jawaban sendiri pada suatu masalah sehingga peserta didik terlatih untuk berpikir kritis, kreatif dan guru mengontrol pada bagian tertentu dari pembelajaran. Pada model STAD ini peserta didik dituntut untuk menyelesaikan suatu masalah dalam proses pembelajaran dan terlibat secara aktif mendapatkan suatu prinsip yang belum diketahui dalam pembelajaran dan tercipta suatu motivasi, keterampilan dan saling peduli satu sama lain.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Division) adalah strategi pembelajaran yang mengedepankan kerja sama dalam kelompok kecil, biasanya terdiri dari 4-5 peserta didik dengan kemampuan heterogen. Dalam model ini, peserta didik saling mengajarkan dan mendukung satu sama lain untuk memahami materi, diikuti oleh kuis individu untuk menilai pemahaman mereka. STAD bertujuan meningkatkan hasil belajar melalui interaksi aktif dan kolaborasi, serta memberikan penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor tertinggi, sehingga menciptakan motivasi dan keterampilan sosial di antara peserta didik.

b. Langkah-langkah

Langkah-langkah model pembelajaran tipe STAD menurut Simamora, dkk. (2024) adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyajikan materi
2. Peserta didik bergabung dalam beberapa kelompok yang terdiri dari empat sampai enam orang anggota kelompok

yang dibagi secara heterogen yang terdiri atas peserta didik dengan beragam latar belakang seperti dari segi prestasi, jenis kelamin, suku dll.

3. Pendidik memberikan tugas kepada kelompok melalui lembar kerja peserta didik dan membahas suatu topik secara berkelompok.
4. Tes /kuis atau silang tanya antara kelompok dengan maksud untuk menentukan skor individu dalam menentukan skor kelompok.
5. Penguatan dari pendidik.

Kegiatan atau langkah dalam model STAD menurut Rusman (2016) meliputi; 1) penyampaian tujuan dan memotivasi peserta didik; 2) mengorganisasikan peserta didik kedalam kelompok; 3) penyampaian informasi (presentasi pendidik); 4) kegiatan membimbing kelompok belajar dalam tim (kerja tim); 5) kuis (evaluasi); 6) penghargaan prestasi tim.

Langkah-langkah model pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division) menurut Wulandari (2022) yaitu:

1. Membentuk kelompok yang anggotanya empat orang secara heterogen (campuran menurut prestasi, jenis kelamin, suku, dan lain-lain).
2. Pendidik menyajikan pelajaran.
3. Pendidik memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
4. Pendidik memberi kuis atau pertanyaan kepada seluruh peserta didik.
5. Memberi evaluasi,.
6. Kesimpulan.

Pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD menurut Hanun (2019), memiliki langkah-langkah pembelajaran kooperatif sebagai berikut:

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi peserta didik
Pendidik menyampaikan semua tujuan yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk

- belajar. Pendidik dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Misalnya, dengan menggunakan metode terbimbing atau metode ceramah. Langkah ini tidak harus dilakukan dalam satu kali pertemuan, tetapi dapat lebih dari satu.
2. Pembagian Kelompok
Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok, di mana setiap kelompoknya terdiri dari 4-5 peserta didik, usahakan setiap kelompok beranggotakan dengan heterogen, terdiri atas laki-laki dan perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
 3. Presentasi dari pendidik
Pendidik menyampaikan materi pelajaran dengan terlebih dahulu menjelaskan tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pertemuan tersebut serta pentingnya pokok bahasan tersebut dipelajari. Pendidik memberikan motivasi pada peserta didik agar dapat belajar dengan aktif, kreatif dan inovatif. Di dalam proses pembelajaran pendidik dibantu oleh media, demonstrasi, pertanyaan atau masalah nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Dijelaskan juga tentang keterampilan dan kemampuan yang diharapkan dikuasai peserta didik, tugas dan pekerjaan yang harus dilakukan serta cara-cara mengerjakannya.
 4. Kerja Tim
Peserta didik belajar dalam kelompok yang telah ditentukan. Pendidik menyiapkan lembar kerja sebagai pedoman bagi kerja kelompok, sehingga semua anggota menguasai dan masing-masing memberikan kontribusi. Selama tim bekerja, pendidik melakukan pengamatan, memberikan bimbingan, dorongan dan bantuan bila perlu. Kerja tim ini merupakan langkah terpenting dalam STAD.
 5. Kuis (evaluasi)
Pendidik mengevaluasi hasil belajar melalui kuis tentang materi yang telah dipelajari dan juga melakukan penilaian terhadap presentasi hasil kerja masing-masing kelompok, dan pada saat itu mereka tidak boleh saling membantu satu sama lain. Ini dilakukan untuk menjamin agar peserta didik secara individu bertanggung jawab kepada diri sendiri dalam memahami bahan ajar tersebut.
 6. Penghargaan Prestasi Tim
Setelah pelaksanaan kuis, pendidik memeriksa hasil kerja peserta didik dan diberikan angka rentang 0-100.¹³ Selanjutnya pemberian penghargaan atas keberhasilan kelompok dapat dilakukan oleh pendidik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas mengenai langkah-langkah model kooperatif tipe STAD, maka dapat disimpulkan bahwa model ini

mempunyai langkah antara lain yaitu menyampaikan tujuan dan motivasi, pembagian kelompok, presentasi dari pendidik, kerja tim, kuis (evaluasi), serta penghargaan prestasi tim.

5. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah faktor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran harus mengandung dua unsur menurut Pagara H & Syawaludin (2022) yakni software dan hardware. Software dalam media pembelajaran mengacu pada informasi atau pesan yang ada di dalam media itu sendiri, sedangkan hardware mengacu pada peralatan atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan tersebut.

Pengertian media pembelajaran yang diungkapkan oleh Sundayana (2015) menggambarkan media sebagai alat yang berfungsi sebagai penyampai pesan pada saat terjadinya peristiwa pembelajaran. Pesan yang dimaksud di sini adalah materi pelajaran, dan tujuan dari media adalah agar pesan tersebut lebih mudah dipahami dan ditangkap oleh peserta didik. Media pembelajaran berkembang dan maju seiring dengan pertumbuhan teknologi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Ibrahim, dkk, (2023) bahwa media pembelajaran merupakan sumber daya yang membantu proses belajar mengajar, memperjelas pesan yang disampaikan dan memungkinkan tujuan pendidikan dalam pembelajaran sehari-hari dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Menurut Fatria (2018) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan

peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik.

Menurut Daniyanti dkk., (2023) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran juga memiliki jenis yang berbeda terdapat tiga jenis yaitu media pembelajaran berbasis visual, audio, audio visual. Menurut Susanti & Zulfiana (2018) media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu visual, audio, audio visual. Penjelasan dari masing-masing ketiga media tersebut adalah:

1. Media visual adalah media pembelajaran yang dapat dilihat oleh mata telanjang atau secara langsung dengan mata atau indera penglihatan. Macam-macam dari media visual ini adalah berupa gambar, foto, diagram, peta konsep, globe.
2. Media audio adalah media yang dapat didengar oleh indera pendengaran yaitu telinga yang berisikan materi pembelajaran. Contohnya yaitu pada laboratorium bahasa, radio, alat perekam.
3. Media audio visual adalah dapat dilihat dari indera penglihatan atau mata dan dapat didengar oleh indera pendengaran atau telinga. Contoh media audio visual ini adalah televisi, film suara

Secara umum media pembelajaran di bagi beberapa jenis sesuai dengan pendapat Satrianawati (2018) antara lain yaitu;

1. Media Visual , media ini adalah media yang bisa dilihat oleh semua orang. Dengan media visual ini mengandalkan indra

penglihatan agar kita dapat menerima pesan yang disampaikan.

2. Media Audio, media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indra pendengaran.
3. Media Audio Visual, media ini bisa didengar dan dilihat secara bersamaan.
4. Multimedia ialah semua jenis media yang terangkum menjadi satu, atau media gabungan antara audio, visual, video dan teks yang berfungsi sebagai penyalur pesan atau informasi.

Sedangkan menurut Kristanto (2016) media pembelajaran mempunyai jenis dan karakteristik, antara lain sebagai berikut.

1. Media grafis, yaitu sejenis media visual yang menyampaikan pesan dengan menggunakan simbol-simbol visual. Grafik juga membantu menarik perhatian, membuat penyajian pelajaran menjadi lebih jelas, dan menunjukkan fakta atau konsep yang mudah dilupakan jika hanya dijelaskan dengan kata-kata. Contoh media grafis antara lain gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun, dan lain sebagainya.
2. Media tiga dimensi, yaitu media pembelajaran yang mengkomunikasikan pesan dengan tekstur dan tinggi, lebar, dan volume. Ada tiga jenis media tiga dimensi: media, model, dan boneka.
3. Media proyeksi, media ini terdiri atas media proyeksi diam dan media proyeksi bergerak. Media proyeksi diam menyajikan rangsangan visual yang diproyeksikan melalui OHP (overhead proyektor). Sedangkan media proyeksi bergerak menggunakan mesin untuk menyajikan pesan dalam bentuk film atau powerpoint.
4. Media audio radio, yaitu media penyampaian pesan dalam bentuk suara (sound tape atau sound disc), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga memudahkan proses belajar mengajar. Media audio radio terbagi menjadi media audio/radio tradisional dan media audio/radio digital.
5. Media video dan televisi, yaitu perpaduan antara gambar dan suara sehingga menimbulkan efek serupa dengan objek aslinya
6. Media komputer multimedia, yaitu suatu sistem gabungan antara perangkat keras, perangkat lunak, dan peralatan pendukung lainnya. Media ini memiliki karakteristik dan keterbatasan yang luas karena dapat berfungsi baik sebagai media audio maupun visual.
7. E-learning, merupakan kepanjangan dari elektronik learning ada yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk

pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik (radio, televisi, film, komputer, internet, dll).

Ada banyak sekali jenis dari media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik dikelas. Masing-masing media mempunyai kegunaan dalam memberikan manfaat bagi proses pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memilih media visual berupa aplikasi *spinning wheel* karena media ini dapat menarik perhatian dan antusias anak dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

6. Media *Spinning Wheel*

a. Pengertian Media *Spinning Wheel*

Media *spinning wheel/spinning wheel names* adalah alat yang sering digunakan didalam kelas atau aplikasi untuk memilih nama secara acak. Media ini dapat berguna untuk memilih siswa yang akan menjawab pertanyaan, menentukan urutan presentasi, atau bahkan untuk berbagai keperluan lainnya. *Spinning wheel* menurut pendapat Hamzah, dkk., (2019) adalah permainan yang berbentuk lingkaran terdapat berbagai macam gambar di dalamnya yang dimainkan secara berputar sesuai porosnya dan berhenti disalah satu gambar dalam lingkaran.

Permainan ini dibuat dengan tujuan agar peserta didik mudah memahami pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Kemudian, Hani subakti (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* atau roda putar adalah salah satu alat berupa yang berputar berbentuk lingkaran yang terdapat bermacam gambar di dalamnya serta bergerak sesuai porosnya dan berhenti disalah satu bagian gambar. Media *spinning wheel* menjadi sebuah media pembelajaran yang menjembatani dan memfasilitasi peserta dalam memecahkan sebuah persoalan dengan cara mengerjakan soal-soal latihan yang berhubungan dengan mata pelajaran IPAS.

Media *spinning wheel* yang diungkapkan oleh Huda (2020) merupakan media yang mendorong siswa untuk ikut serta dalam menyelesaikan permasalahan yaitu berupa soal-soal latihan dalam pembelajaran yang telah disajikan oleh pendidik. Selain itu media *spinning wheel* menurut pendapat Puteri & Mintohari (2022) media ini berbentuk seperti roda bundar yang dapat diputar dan mempunyai beberapa bagian yang berwarna dalam sisinya

Media *spinning wheel* merupakan alat yang digunakan untuk mengambil keputusan hal ini sesuai dengan pendapat Iriani (2023) yang menyatakan bahwa media ini merupakan aplikasi pengambilan keputusan yang dikemas secara menarik yang memiliki banyak template yang mudah dimodifikasi untuk digunakan dalam pembelajaran berupa teks, gambar dan latar belakang dapat disesuaikan dari setiap label dan memiliki banyak warna yang tersedia serta pengaturan yang mudah sederhana.

Media *spinning wheel* merupakan media permainan yang memiliki kelebihan sangat menantang, dapat dapat mendorong peserta didik untuk menyelesaikan soal-soal latihan secara berkelanjutan melalui juring yang setiap juringnya diberi soal. Selain itu, Ginnis & Paul dalam (Iriani, 2023) menyatakan bahwa media *spinning wheel* juga merupakan media yang menitikberatkan pada aktivitas untuk mendorong peserta didik dengan kemampuan visualisasinya dalam menjawab soal dan *spinning wheel* ini dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok dalam jumlah besar.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* merupakan alat pembelajaran berbasis aplikasi berbentuk roda yang dapat berputar, berisi berbagai gambar atau pertanyaan di dalamnya. Media ini dirancang untuk meningkatkan

interaksi dan motivasi siswa dalam belajar dengan cara yang menyenangkan. *Spinning wheel* membantu siswa dalam memecahkan masalah melalui soal-soal latihan, mendorong partisipasi aktif, dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, *spinning wheel* menjadi alat yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif

b. Langkah-langkah Penggunaan Media *Spinning Wheel*

Berikut adalah panduan singkat yang di sampaikan oleh Saputra (2023) tentang cara menggunakan *spinning wheel* untuk pendidik dalam mengajar :

1. Persiapkan Website *Spinning Wheel*



Pertama kunjungi situsnya di <https://wheelofnames.com/>

Setelah itu siapkan daftar nama-nama peserta didik di kelas agar mempermudah sebelum memasukan nama peserta didik dalam aplikasi tersebut.

2. Tuliskan nama-nama peserta didik

Tuliskan nama-nama peserta didik di sekitar roda spinning wheel names. Cukup mengetik nama-nama peserta didik dan jangan lupa untuk di simpan jika nantinya ingin di gunakan kembali.

3. Tentukan tujuan untuk materi pelajaran

Tentukan tujuan penggunaan *spinning wheel names*. Misalnya, Anda ingin memilih peserta didik yang akan menjawab pertanyaan pertama dalam kelas atau menentukan urutan presentasi.

4. Putar *spinning wheel*

Untuk menggunakan *spinning wheel*, putar roda secara acak dengan klik di bagian tengah. Pastikan internet tersambung dengan baik.

5. Pilih nama yang muncul

Ketika roda berhenti berputar, lihat nama yang muncul di atas. Itu adalah peserta didik yang Anda pilih untuk tujuan yang telah di tentukan.

6. Lanjutkan sesuai tujuan

Setelah memilih nama, lanjutkan dengan tujuan yang ingin di lakukan. Jika Anda menggunakan *spinning wheel* untuk menjawab pertanyaan, berikan pertanyaan kepada peserta didik yang dipilih. Jika Anda menggunakan ini untuk menentukan urutan presentasi, atur urutannya sesuai dengan nama yang muncul.

7. Catat penggunaan

Selalu catat penggunaan *spinning wheel* peserta didik yang sudah keluar namanya. Jika seorang peserta didik telah dipilih, pastikan nama mereka tidak masuk kembali ke dalam aplikasi roda *spinning wheel* sehingga peserta didik lainnya bisa dipilih.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penggunaan *spinning wheel* terdiri dari; mempersiapkan website *spinning wheel*, menuliskan nama-nama peserta didik, menentukan tujuan materi pelajaran, putar *spinning wheel*, pilih nama yang muncul, lanjutkan sesuai tujuan, dan mencatat penggunaan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menyesuaikan langkah-langkah penggunaan *spinning wheel* dengan kegiatan pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Spinning Wheel*

Media pembelajaran *spinning wheel* memiliki kelebihan dan kekurangan selayaknya media pembelajaran lain. Berikut adalah kelebihan dan kekurangan media *spinning wheel*.

1. Kelebihan media *spinning wheel*

Kelebihan dari media pembelajaran *spinning wheel* menurut Lely (2022), antara lain yaitu untuk membentuk keaktifan peserta didik dalam menjawab saat mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Penggunaan permainan *spinning wheel* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar bagi peserta didik. Media permainan *spinning wheel* ini dapat dipilih karena dalam permainan ini dapat melibatkan seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran. Karena setiap peserta didik dapat saling membantu untuk mempersiapkan diri dalam bermain permainan sehingga interaksi dengan sesama teman dapat meningkatkan kegiatan belajar.

Adapun kelebihan *spinning wheel* menurut Huda (2020) adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik dititikberatkan pada kegiatan belajar sehingga daya serap akan pengetahuan benar-benar dapat dipahami dan diserap dengan baik
- b) peserta didik dilatih untuk bisa bekerja sama.
- c) Peserta didik dilatih pemahamannya dalam menjawab soal-soal latihan, karena dengan hal itu minat belajar peserta didik akan bertambah.
- d) Merupakan permainan dengan kelebihan yang bisa membuat menantang, seperti banyak permainan yang kita tahu di media televisi. Jenis media ini sudah banyak orang tahu.
- e) Dapat dijadikan sebagai persiapan sebelum melaksanakan ujian pembelajaran yang bisa dipersiapkan sebaik dan semenarik mungkin.

Kemudian, kelebihan media *spinning wheel* ini menurut Aulia (2016) antara lain sebagai berikut.

- a) Media *spinning wheel* ini dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi.
- b) Media *spinning wheel* merupakan permainan dengan keunggulan yang menantang seperti game show di TV. Permainan ini sangat familiar dan dapat membangkitkan semangat peserta didik.
- c) Media ini sangat bagus digunakan dalam persiapan ujian.
- d) Melatih ingatan dan kecepatan berpikir peserta didik.
- e) Melatih pemahaman dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi peserta didik, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Istinawati (2023) mengungkapkan kelebihan pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* adalah sebagai berikut.

- a) Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* menjadi lebih aktif, peserta didik merasa tertantang.
- b) Peserta didik merasa senang dan bahagia pada setiap aktivitas pembelajaran, terutama pada permainan *spinning wheel* .
- c) Pembelajaran lebih efektif karena dapat mengukur seberapa dalam pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah dijelaskan. Hubungan antara pendidik dan peserta didik lebih dekat.

Selain itu, kelebihan penggunaan media *spinning wheel* dalam pembelajaran seperti yang ungkapkan oleh Teguh (2022) antara lain sebagai berikut.

- a) Pendidik merasa terbantu dengan media ini karena pembelajaran dapat berjalan dengan baik,
- b) Banyak peserta didik yang antusias selama mengikuti proses pembelajaran dengan mengajukan banyak pertanyaan,

2. Kekurangan media *spinning wheel*

Kelemahan media *spinning wheel* menurut pendapat Huda (2020) antara lain sebagai berikut.

- a) Untuk peserta didik yang enggan belajar atau belum terpacu semangatnya maka dirasa media ini tidak dapat mencapai pembelajaran yang maksimal baik dari segi materi maupun latihan soal.
- b) Membutuhkan manajemen waktu yang pas

Selanjutnya kekurangan media *spinning wheel* dalam proses pembelajaran menurut Leyli (2023) antara lain sebagai berikut.

- a) Penggunaan media *spining wheel* sulit untuk dilakukan secara merata,
- b) penggunaan teknologi yang lebih bervariasi selain penampilan video pembelajaran berkaitan dengan materi yang disampaikan,

- c) Beberapa peserta didik kurang tertarik terhadap media ini
- d) Manajemen waktu yang harus pas

Adapun kekurangan dari media *spinning wheel* menurut Aulia (2016) adalah sebagai berikut:

- a) Membutuhkan waktu yang banyak saat memainkannya.
- b) Pendidik memerlukan lebih banyak tenaga, ruang dan waktu. Hal ini disebabkan media roda keberuntungan yang digunakan merupakan media pembelajaran manual.
- c) Membutuhkan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang memadai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Istinawati (2023), juga mengungkapkan kelemahan pembelajaran menggunakan media *spinning wheel* antara lain :

- a) Pembuatan media *spinning wheel* memerlukan waktu dan pengawasan kelas yang intensif.
- b) Suasana kelas gaduh bisa mengganggu kelas lainnya yang berdekatan. Proses pembelajaran memakan waktu yang lebih lama.

Selain itu, kekurangan penggunaan media *spinning wheel* dalam pembelajaran seperti yang ungkapkan oleh Teguh (2022) antara lain sebagai berikut.

- a) Beberapa peserta didik masih takut dan tidak tertarik untuk belajar dengan menggunakan media ini
- b) Media pembelajaran *spinning wheel* ini hanya mencakup satu bahan. Diperlukan lebih banyak perbaikan dan evaluasi pembuatan media pembelajaran *spinning wheel* untuk meningkatkan kualitas program dan pencapaian tujuan kegiatan yang lebih baik

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *spinning wheel* memiliki kelebihan dan kekurangan yang signifikan. Kelebihannya meliputi dapat meningkatkan keaktifan, motivasi belajar, dan interaksi antar peserta didik. Media ini juga dapat membantu dalam persiapan ujian dan

pelatihan pemahaman serta kecepatan berpikir peserta didik. Namun kekurangannya termasuk membutuhkan waktu yang panjang, manajemen waktu yang ketat, dan minat peserta didik yang bervariasi. Selain itu, pembuatan media ini memerlukan fasilitas yang memadai.

7. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Tercapainya suatu tujuan pembelajaran merupakan prestasi seorang pendidik yang ditandai dengan hasil belajar yang positif. Menurut pendapat Sukardi (2014) hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari usaha yang dilakukan selama belajar. Sejalan dengan hal tersebut, Susanto (2016) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Rusmono (2017) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Perubahan terjadi setelah peserta didik menyelesaikan komponen pendidikan melalui interaksi dengan teman sebaya dan masyarakat belajar. Sejalan dengan itu Hamalik dalam (Gusman dkk., 2023) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang dapat diamati dan diukur, yang tercermin dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dipandang sebagai kemajuan dan perkembangan yang membaik dari keadaan tidak tahu menjadi tahu.

Terciptanya hasil belajar hendaknya menjadi tanggung jawab peserta didik sebagai tolak ukur pencapaian tujuan pembelajaran. Menurut teori belajar Vygotsky, hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa konteks sosial sangat penting bagi pemahaman dan proses berpikir anak. Perkembangan kemampuan pengetahuan menurut Fitriani &

Maemonah (2022) dapat terjadi melalui pengalaman dan informasi yang diperoleh dari interaksi antar individu atau antar kelompok. Sejalan dengan pendapat tersebut, Marwah, dkk., (2021) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang dihasilkan dari pengalaman belajar, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada setiap orang.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran, kemampuan yang dimaksud menyangkut dengan ranah aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar peserta didik yang diukur menggunakan alat pengukuran berupa tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat belum belajar. Audie (2019) menyatakan tingkat perkembangan mental tersebut yang dimaksud dengan jenis-jenis hasil belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotrik.

1. Aspek kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Kedua, aspek afektif yaitu tentang sikap dan nilai.
2. Aspek afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.
3. Ketiga, aspek psikomotorik tentang hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Sejalan dengan itu, Sukmanasa (2016) menyatakan jenis-jenis hasil belajar saling berkesinambungan terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.

Safiudin (2020) menyatakan bahwa ada lima macam hasil belajar yang disimpulkan oleh Gagne antara lain sebagai berikut:

1. Keterampilan intelektual, atau pengetahuan procedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang diperoleh melalui penyajian materi di sekolah.
2. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat, dan berpikir.
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot. Sikap, yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang yang didasari emosi, kepercayaan-kepercayaan serta factor intelektual.

Macam-macam hasil belajar berdasarkan Aliyyah (2021) terdapat tiga macam aspek yang digunakan untuk pembelajaran, yaitu:

1. Pemahaman Konsep (kognitif). Pemahaman adalah seberapa besar peserta didik mampu menerima, menyerap, dan memahami sebuah pelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik, atau sejauh mana peserta didik memahami dan mengerti apa yang mereka baca, lihat, dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukan.
2. Sikap (Afektif), sikap merupakan bukan aspek mental semata, melainkan mencakup pula aspek respon fisik, jadi harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serentak kemampuan dalam afektif yaitu menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai.
3. Keterampilan proses (psikomotorik), keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam individu peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat diketahui bahwa hasil belajar terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar, maka peneliti akan meneliti hasil belajar pada aspek kognitif atau pengetahuan

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pada hasil belajar peserta didik, terdapat faktor yang mempengaruhinya. Menurut Jufrida (2019) menyatakan:

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua macam, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor pendorong yang berasal dari dalam diri peserta didik itu sendiri, seperti faktor fisiologis yang meliputi aspek fisik, masalah kesehatan, cacat fisik, dan faktor psikologis seperti motivasi, minat, keterampilan, kebiasaan belajar, dan fokus. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu dan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, seperti unsur keluarga yang meliputi aspek tingkat pendidikan orang tua, pola asuh orang tua, hubungan antar anggota keluarga, serta lingkungan rumah dan elemen sekolah yang mempengaruhi hasil belajar meliputi gaya mengajar, pendekatan pembelajaran, serta sumber daya dan fasilitas, dan terakhir unsur masyarakat.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Damayanti (2022) mengemukakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, pengelihatn, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat. Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Faktor eksternal ini juga terdiri dari dua aspek yaitu, aspek sosial (lingkungan keluarga, pendidik, dan teman) dan aspek non sosial (kondisi gedung dan letak tempat belajar/kelas serta fasilitas penunjang lainnya).

Hasil belajar yang dicapai peserta didik menurut Siregar (2024), merupakan hasil interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi dua aspek yaitu; aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah).

- a) Aspek Fisiologis
- b) Aspek Psikologis
- c) Intelegensi peserta didik
- d) Sikap peserta didik
- e) Bakat peserta didik
- f) Minat peserta didik
- g) Motivasi peserta didik

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 2 faktor yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial.

- a) Lingkungan Sosial
 - 1) Lingkungan sosial masyarakat
 - 2) Lingkungan sosial keluarga
 - 3) Lingkungan sosial sekolah

b) Lingkungan Nonsosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah gedung sekolah, rumah tempat tinggal, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu yang digunakan peserta didik.

Selanjutnya, faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Anggraini (2016) antara lain sebagai berikut.

1. Faktor Internal

- a) Minat
- b) Motivasi
- c) Perhatian dalam Belajar
- d) Kesiapan belajar

2. Faktor eksternal

- a) Metode Guru Mengajar
- b) Ruang Kelas
- c) Teman Bergaul

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu: faktor internal dan faktor eksternal . Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis, seperti kondisi kesehatan, motivasi, minat, dan intelegensi peserta didik. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial seperti keluarga, teman, dan sekolah, serta kondisi non sosial seperti

sarana dan prasarana belajar. Faktor kedua ini saling berinteraksi dan memberikan kontribusi signifikan terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

8. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

IPAS adalah mata kuliah yang menggabungkan sains dan ilmu sosial untuk mengkaji alam dan masyarakat secara bersama-sama, sehingga memungkinkan pengajaran digabungkan. IPAS merupakan bagian dari kurikulum mandiri. Suhelayanti dkk., (2023) menyatakan bahwa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan perpaduan kajian yang mengkaji makhluk hidup dan benda mati di alam semesta, hubungannya, dan eksplorasi eksistensi manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial atau IPAS sebagaimana dikemukakan oleh Sagendra (2022) adalah cabang ilmu pengetahuan yang mendalami makhluk hidup dan makhluk tak hidup di alam semesta beserta interaksinya, dan mempelajari keberadaan manusia baik sebagai individu maupun sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan kehidupannya.

IPAS membantu peserta didik dalam mengembangkan rasa ingin tahunya terhadap kejadian-kejadian yang diperhatikannya di lingkungan sekitar. Ketertarikan ini dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan bagaimana alam semesta mempengaruhi keberadaan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat membantu dalam mengidentifikasi berbagai permasalahan dan menciptakan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Sejalan dengan itu, Sedangkan menurut Azzahra, dkk., (2023) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah cabang ilmu pengetahuan yang menyelidiki makhluk hidup dan makhluk tak hidup di alam semesta serta interaksinya.

Selain itu, bidang ini juga mengkaji kehidupan manusia. Menurut Lestari, dkk., (2018) pembelajaran IPAS merupakan perpaduan antara mata pelajaran IPA (IPA) dan IPS (IPS). Kerangka IPAS memadukan eksplorasi ilmu-ilmu alam dengan ilmu-ilmu sosial untuk memberikan pemahaman tersebut kepada peserta didik. Dapat dipahami bahwa kajian IPAS membahas tentang lingkungan hidup yang mencakup fenomena-fenomena yang terjadi di sekitar manusia, alam semesta, dan kaitannya dengan kehidupan sosial.

Berdasarkan pendapat diatas, kita dapat menyimpulkan bahwa IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah kurikulum yang mengintegrasikan sains dan ilmu sosial untuk mempelajari interaksi antara makhluk hidup, benda mati, dan kehidupan manusia dalam konteks sosial. Selain itu, IPAS tidak hanya mengeksplorasi fenomena alam tetapi juga bagaimana manusia berinteraksi dengan lingkungannya. Tujuan dari pembelajaran IPAS adalah untuk menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik serta mengembangkan keterampilan dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga mendukung tujuan pembangunan berkelanjutan.

b. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pada saat pembelajaran IPAS tentunya memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran yang lainnya.

Karakteristik IPAS menurut Nasution dkk., (2023) yang menjelaskan karakteristik IPAS yaitu:

1. Peserta didik akan belajar tentang konsep sosial dan alam yang ada di dalam lingkungan masyarakat.

2. IPAS lebih menekankan dalam bentuk-bentuk kehidupan masyarakat tentang mempelajari alam dan fenomena sosial yang terjadi di lingkungan.
3. IPAS mengajarkan tentang menjadi warga negara yang baik untuk tidak merusak alam.

Karakteristik tentunya berisikan tentang ciri-ciri yang ada di dalamnya. Karakteristik IPAS menurut Andreani & Gunansyah, (2023) di dalam pembelajaran salah satunya yaitu berisikan tentang gambaran umum alam dan sosial dijadikan menjadi satu keterpaduan .

Jika dilihat dari cakupan dan proses belajar IPA di sekolah memiliki karakteristik tersendiri yang membedakan belajar IPA dengan mata pelajaran lain. Suhelayanti (2023) menyatakan ada beberapa karakteristik yang dimiliki IPA yaitu:

1. Proses belajar IPA melibatkan hampir semua alat indra, seluruh proses berpikir, dan berbagai gerak otot.
2. Belajar IPA dilakukan dengan menggunakan berbagai macam cara (teknik); observasi, eksplorasi, dan eksperimentasi.
3. Belajar IPA memerlukan berbagai macam alat, terutama untuk membantu pengamatan. Hal ini dilakukan karena kemampuan alat indera manusia itu sangat terbatas. Selain itu, ada hal-hal tertentu bila data yang diperoleh hanya berdasarkan pengamatan indera, akan memberikan hasil yang kurang objektif, sementara IPA mengutamakan objektivitas.
4. Belajar IPA sering kali melibatkan kegiatan-kegiatan ilmiah (seminar, konferensi atau simposium), studi kepustakaan, mengunjungi suatu objek, penyusunan hipotesis, dan lainnya.
5. Belajar IPA merupakan proses belajar aktif. Peserta didik dituntut aktif untuk mengamati objek dan peristiwa, mengajukan pertanyaan, memperoleh pengetahuan, menyusun penjelasan tentang gejala alam, menguji penjelasan dengan cara-cara yang berbeda, dan mengkomunikasikan gagasannya pada pihak lain.

Sedangkan karakteristik yang ada pada proses pembelajaran IPS yang disampaikan Suhelayanti (2023) yaitu:

1. IPS merupakan suatu disiplin ilmu yang berasal dari berbagai sumber ilmu lain seperti geografi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan, sosiologi, humaniora, pendidikan dan agama.

2. Standar Kompetensi (SK), dan Kompetensi dasar (KD) IPS diambil dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi dan sosiologi yang kemudian dihimpun menjadi sebuah pokok bahasan atau tema yang menarik.

Berdasarkan karakteristik yang dimiliki IPAS, cakupan IPAS yang dipelajari di sekolah dasar tidak hanya berupa kumpulan fakta saja, akan tetapi juga proses perolehan fakta yang didasarkan pada kemampuan menggunakan pengetahuan dasar IPAS untuk memprediksi atau menjelaskan dan menyelesaikan berbagai fenomena yang berbeda.

Selanjutnya IPAS di SD/MI diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya, alam sekitar, masyarakat sosial dan lingkungannya, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik IPAS yaitu pembelajaran konsep sosial dan alam, fokus pada kehidupan masyarakat, serta kewarganegaraan yang baik.

c. Materi Pembelajaran IPAS

Pada mata pelajaran IPAS di kelas V terdiri dari 9 bab yang membahas materi yang berbeda-beda. Materi tersebut antara lain sebagai berikut.

- 1) Bab 1 Cahaya dan Bunyi di Sekitar Kita
- 2) Bab 2 Ekosistem yang Seimbang
- 3) Bab 3 Magnet, Listrik, dan Teknologinya
- 4) Bab 4 Bumi sebagai Ruang Kehidupan
- 5) Bab 5 Cara Tubuh Manusia Bekerja dan Pertumbuhannya
- 6) Bab 6 Karakteristik Geografis Wilayah Indonesia
- 7) Bab 7 Perjuangan Bangsa Indonesia Melawan Penjajah
- 8) Bab 8 Peran Ekonomi untuk Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat

9) Bab 9 Perubahan Kenampakan Alam

Dalam materi IPAS terdiri dari mata pelajaran IPA dan IPS. Ilmu Pengetahuan Alam/IPA diajarkan oleh pendidik pada semester 1. Kemudian, pada semester 2 berfokus pada Ilmu Pengetahuan Sosial/IPS. Pada penelitian ini, peneliti memutuskan untuk memilih materi yang berfokus pada Ilmu Pengetahuan Alam/IPA pada bab 1 semester 1 yaitu cahaya dan bunyi di sekitar kita.

B. Penelitian Relevan

Tentunya penelitian relevan diperlukan dalam sebuah penelitian untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan oleh peneliti. Maka berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dalam penelitian ini.

1. Wisnawati, dkk., (2022)

Dalam penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Roda Putar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar”. Adapun hasil akhir menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa kelas V SDN Krikilan 2 antara siklus I ke siklus II, rata-rata hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan KKM pada siklus I sebesar 46,67% dan meningkat sebesar 80% pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu roda berputar dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan Bahasa Indonesia materi kalimat tanya.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan model dan media, metode kuantitatif, dan hasil belajar. Sedangkan untuk perbedaan dari penelitian ini yaitu, mata pelajaran, lokasi dan jenis penelitian.

Bagian yang saya jadikan acuan dalam penelitian ini adalah penggunaan model *problem based learning* dengan menggunakan media roda putar/*spinning wheel*. Pada penelitian ini nanti saya adaptasi dengan

mengintegrasikan media *spinning wheel* ke dalam penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL), khususnya pada tahap pemilihan topik masalah. Media *spinning wheel* digunakan sebagai alat bantu acak untuk menentukan masalah yang akan didiskusikan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi dan terlibat

2. Hani Subakti (2024)

Dalam penelitian yang berjudul “Hasi Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan *Media Spinning Wheel* Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu”. Adapun hasil akhir dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar. Pada siklus I hasil belajar peserta didik dengan nilai tes rata-rata 69,5 dengan presentase ketuntasan 60% dan presentase tidak tuntas yaitu 40%. Sedangkan pada siklus II hasil belajar peserta didik dengan nilai tes rata-rata 81,3 meningkat dengan presentase ketuntasan 86,7% dan presentase tidak tuntas 13,3%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar muatan bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat peserta didik kelas V SDN 007 Samarinda Ulu tahun pembelajaran 2019/2020.

Persamaan pada penelitian ini adalah media yang di gunakan yaitu media, metode kuantitatif, hasil belajar. Sedangkan untuk perbedaan dari penelitian ini yaitu, mata pelajaran, lokasi dan jenis.

Bagian yang saya jadikan acuan dari penelitian itu adalah penggunaan media *spinning wheel* dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam membantu peserta didik memilih topik secara acak dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif. Dalam penelitian Hani Subakti, media *spinning wheel* digunakan pada tema “Lingkungan Sahabat” untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V. Pendekatan ini menjadi inspirasi bagi penelitian saya, terutama dalam memadukan model pembelajaran berbasis masalah

(PBL) dengan media *spinning wheel*. Dalam penelitian saya, media ini digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi proses mengidentifikasi masalah secara acak, sehingga peserta didik lebih tertarik, termotivasi, dan aktif terlibat dalam pembelajaran.

2. Angela Indriyani dkk., (2024)

Penelitian yang berjudul " Penggunaan Media Pembelajaran *Spinning Wheel* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Materi Keunikan Masyarakat di Sekitarku" Pada hasil belajar siklus I memperoleh rata-rata 65,5 dengan presentase 57,5%, dan pada siklus II meningkat dengan memperoleh rata-rata 77,5 dengan presentase 85%. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keunikan masyarakat di sekitarku. Persamaan pada penelitian ini yaitu metode, media, hasil belajar dan mata pelajaran. Sedangkan perbedaan terletak pada lokasi penelitian, dan jenis penelitian.

Bagian yang saya jadikan acuan dari penelitian tersebut adalah implementasi media *spinning wheel* dalam pembelajaran IPAS, terutama dalam menarik minat peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif mereka selama proses belajar. Pada penelitian ini, media *spinning wheel* digunakan untuk membantu peserta didik memahami materi keunikan masyarakat di sekitar mereka dengan cara yang interaktif. Pendekatan ini saya adaptasi dengan mengintegrasikan media *spinning wheel* ke dalam penerapan model *Problem-Based Learning* (PBL), khususnya pada tahap pemilihan topik masalah. Media *spinning wheel* digunakan sebagai alat bantu acak untuk menentukan masalah yang akan didiskusikan, sehingga peserta didik merasa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam pembelajaran.

3. Leyli Hikmawati dkk., (2023)

Penelitian ini berjudul " Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPAS Materi Keberagaman Menggunakan Media *Spinning Wheel* pada Peserta Didik Kelas IV" Hasil penelitian menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran konkret yaitu *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar dan minat belajar peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS Keberagaman. Pada hasil belajar siklus I memperoleh rata-rata 65,5 dengan presentase 57,5%, dan pada siklus II meningkat dengan memperoleh rata-rata 77,5 dengan presentase 85%. Oleh karena itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *spinning wheel* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi keunikan masyarakat di sekitarku. Persamaan penelitian ini yaitu metode kuantitatif penggunaan media, hasil belajar, dan mata pelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada sampel penelitian, lokasi, dan jenis penelitian.

Bagian yang saya jadikan acuan dari penelitian itu adalah penerapan media *spinning wheel* dalam pembelajaran IPAS yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Terutama, penggunaan *spinning wheel* dalam pembelajaran berbasis keberagaman membantu peserta didik secara acak memilih sub-topik materi, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Langkah ini saya sesuaikan dengan penelitian saya pada penerapan *model Problem-Based Learning (PBL)* dengan media *spinning wheel* untuk membantu peserta didik memilih masalah yang relevan secara acak. Penyesuaian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok pada pembelajaran IPAS.

4. Alfina Indah Febriyanti (2024)

Penelitian ini berjudul " *Implementation of Spinner Wheels Game in Learning Islamic Culture History at Madrasah Aliyah*" Penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan *spinner wheels game*

dapat membantu peserta didik menyimpan informasi lebih lama dan membangun hubungan antara peserta didik dengan tema. Dengan memanfaatkan teknologi dan metode pembelajaran yang menarik, madrasah dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mengeksplorasi pemahaman lebih dalam tentang Sejarah Kebudayaan Islam.

Persamaan pada penelitian ini adalah penggunaan media. Sedangkan perbedaan terletak pada metode, mata pelajaran, lokasi penelitian dan penelitian ini peningkatan motivasi sedangkan yang akan diteliti adalah hasil belajar.

Bagian yang saya jadikan acuan dari penelitian itu adalah penerapan media *spinner wheel* sebagai alat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian tersebut, *spinner wheel* digunakan untuk memilih topik secara acak sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Saya menyesuaikan konsep ini dengan konteks penelitian saya di tingkat sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS, dengan memadukan penerapan model PBL untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi masalah dan mendiskusikan solusi yang relevan. Kombinasi ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, meningkatkan motivasi peserta didik, dan memperbaiki hasil belajar.

5. Inayah & Prayogo (2023)

Dalam penelitian yang berjudul " Penerapan Media Permainan Spin Roda Berputar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al-Islamiyah Pasuruan Tahun 2022/2023" Hasil dari penelitian ini adalah Setelah di gunakannya media permainan spin roda berputar ,keaktifan peserta didik MI AL Islamiyah mulai meningkat dalam kegiatan pembelajaran, terutama pembelajaran IPA, karena mereka semua terlibat dalam proses pembelajaran secara langsung. Persamaan pada penelitian ini adalah

penggunaan media *spinning wheel*/roda berputar dan hasil belajar. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini adalah lokasi penelitian dan penggunaan metode penelitian.

Bagian yang saya jadikan acuan dari penelitian ini antara lain yaitu tahap eksplorasi masalah, di mana media *spinning wheel* digunakan untuk membantu peserta didik memilih masalah yang relevan secara acak, sehingga memicu minat dan antusiasme peserta didik. Kemudian penggunaan media *spinning wheel* dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *spinning wheel* membuat peserta didik lebih aktif dan interaktif dalam pembelajaran

6. Faradila & Pratiwi (2024)

Dalam penelitian yang berjudul " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4" Penelitian ini menghasilkan kesimpulan penggunaan media pembelajaran roda putar secara signifikan mempengaruhi minat belajar dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika di kelas V SDN Pejagan 4.

Penelitian ini memaparkan hasil yang positif pada pencapaian hasil belajar mereka dalam mata pelajaran tersebut. Lebih lanjut, kombinasi peningkatan minat belajar dan hasil belajar menunjukkan bahwa media pembelajaran roda putar memberikan dampak yang signifikan terhadap proses pembelajaran Matematika secara keseluruhan di lingkungan sekolah tersebut. Persamaan dari penelitian tersebut yaitu penggunaan media, metode penelitian, dan hasil belajar. Sedangkan perbedaan dengan penelitian tersebut yaitu lokasi penelitian serta mata pelajaran yang diteliti.

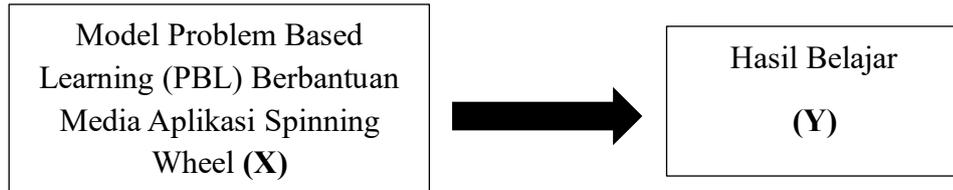
Bagian yang saya jadikan acuan dari penelitian itu adalah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan media roda berputar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitian tersebut, media roda putar digunakan untuk membantu peserta didik dalam memilih topik yang relevan secara acak, sehingga meningkatkan minat dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Hal ini saya sesuaikan dengan penelitian saya dengan menambahkan langkah refleksi terhadap topik yang telah dipilih, agar peserta didik dapat lebih memahami keterkaitan antara masalah yang dipilih dengan materi pembelajaran IPA .

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan uraian atau pernyataan mengenai kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau dirumuskan. Menurut Sugiyono (2019) kerangka berpikir merupakan konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagaimana masalah yang penting. Kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* sebagai variabel bebas (X), dan hasil belajar IPAS peserta didik sebagai variabel terikat (Y).

Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat mengatasi permasalahan peserta didik, model pembelajaran *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang direkomendasikan pada abad ke-21 terutama pada kurikulum merdeka. Penggunaan aplikasi *spinning wheel* dapat merangsang ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

Keterangan:

X = Variabel bebas

Y = Variabel bebas

➔ = Pengaruh

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

“Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media *aplikasi spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2024/2025.”

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, jenis eksperimen semu (*quasi experimental design*). Sugiyono (2019) menyatakan bahwa desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Dalam eksperimen ini menggunakan 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kontrol.

2. Desain Penelitian

Desain pada penelitian ini yaitu *desain nonequivalent control group design*. Desain penelitian ini adalah desain kuasi eksperimen dengan melihat perbedaan pretest maupun posttest antar kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen adalah kelas yang diberikan perlakuan berupa penggunaan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel*, sedangkan kelas kontrol adalah kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media aplikasi *spinning wheel*.

Desain penelitian non-equivalent control group design pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

O ₁	X ₁	O ₂
O ₃	X ₂	O ₄

Gambar 2 Nonequivalent Control Group Design

Sumber : Sugiyono (2019)

Keterangan:

O1 = Pretest pada kelas eksperimen

O2 = Posttest pada kelas eksperimen

O3 = Pretest pada kelas kontrol

O4 = Posttest pada kelas kontrol

X_1 = Perlakuan di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel*

X_2 = Perlakuan di kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe STAD.

B. Setting Penelitian**1. Subjek**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

2. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 5 Metro Pusat, Jl. Mayjen Ryachudu No. 16, Metro, Kec. Metro Pusat, Kota Metro, Lampung.

3. Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat tahun pelajaran 2024/2025.

C. Prosedur Penelitian

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

1. Tahap Persiapan

- a) Peneliti membuat surat permohonan izin untuk penelitian pendahuluan yang akan diserahkan kepada pihak sekolah.
- b) Peneliti melakukan penelitian pendahuluan di SD Negeri 5 Metro Pusat, peneliti bertemu dengan kepala sekolah, pendidik, dan staf pendidikan. Penelitian pendahuluan ini mencakup wawancara,

observasi dan dokumentasi. Hal yang diobservasi yaitu kondisi sekolah, jumlah kelas, jumlah peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.

- c) Merumuskan masalah dari hasil penelitian pendahuluan.
- d) Menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- e) Menentukan Capaian Pembelajaran dan indikator pokok bahasan yang akan digunakan.
- f) Menyiapkan Modul ajar untuk kelas eksperimen dengan menggunakan model PBL.
- g) Menyiapkan kisi-kisi instrumen tes dan non-tes.

2. Tahap Pelaksanaan

- a) Peneliti akan melakukan penelitian pada semester genap tahun ajaran 2024/2025
- b) Peneliti melakukan uji coba instrumen tes dan non tes
- c) Peneliti menghitung nilai tes valid dan reliabilitas soal yang diuji coba.
- d) Mengadakan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.
- e) Melaksanakan penelitian pada kelas eksperimen. Proses pembelajaran kelas eksperimen menggunakan pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan media *spinning wheel* sebagai perlakuan dan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun. Sedangkan untuk kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model konvensional berbantuan media gambar.
- f) Mengadakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

3. Tahap Akhir Penelitian

- a) Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.
- b) Membuat laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati. Menurut Sugiyono (2019) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Mengenai populasi dalam penelitian ini ialah peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 59 orang peserta didik, sebagai berikut.

Tabel 4. Data Jumlah Peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	10	10	20
2.	VB	9	10	19
3	VC	8	12	20
Jumlah		27	32	59

Sumber: Dokumen pendidik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2024/2025

2. Sampel Penelitian

Dalam penelitian, sampel merupakan populasi yang dipilih untuk mewakili seluruh populasi. Menurut Sugiyono (2019: 127) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Prosedur pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-probabilitay dengan teknik purposive sampling. Sugiyono (2019: 133) mengemukakan bahwa teknik purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Purposive sampling menjadi teknik dalam pengambilan sample dikarenakan mempertimbangkan data hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini

berjumlah 40 orang dari kelas eksperimen, dan kelas kontrol. Kelas eksperimen pada penelitian ini yaitu kelas VC, hal ini dikarenakan kelas tersebut memiliki ketuntasan paling kecil yaitu sebesar 0% yang berarti dari jumlah 20 peserta didik di kelas tersebut tidak ada satupun yang memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Sedangkan kelas kontrol pada penelitian ini yaitu kelas VA yang memiliki ketuntasan paling tinggi diantara tiga kelas, yaitu sebesar 30% dimana dari 20 orang peserta didik, terdapat 6 orang yang mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Kelas VC dijadikan sebagai kelas eksperimen dikarenakan memiliki persentase ketuntasan paling rendah sehingga memudahkan untuk melihat apakah model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar atau tidak ketika diberi perlakuan dengan bantuan media aplikasi *spinning wheel*. Sedangkan untuk kelas VB dijadikan sebagai kelas uji coba instrumen tes.

E. Variabel Penelitian

Sebuah penelitian harus memiliki variabel, baik berupa variabel bebas maupun variabel terikat. Sugiyono (2019: 67) menyatakan bahwa variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel Independen (Variabel Bebas)

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* (X).

2. Variabel Dependen (Variabel Terikat)

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di sekolah dasar (Y)

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah batasan yang diberikan oleh seorang peneliti terhadap variabel-variabel atau konsep yang hendak diukur, diteliti, dan dikumpulkan datanya. Definisi konseptual pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Aplikasi *Spinning Wheel*

Model pembelajaran *problem based* merupakan model pembelajaran berbasis masalah yang menggunakan permasalahan kehidupan nyata bagi peserta didik bertujuan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta memahami konsep-konsep penting.

Media aplikasi *spinning wheel* merupakan aplikasi pengambilan keputusan yang dikemas secara menarik yang memiliki banyak template yang mudah dimodifikasi untuk digunakan dalam pembelajaran berupa teks, gambar dan latar belakang dapat disesuaikan dari setiap label dan memiliki banyak warna yang tersedia serta pengaturan yang mudah sederhana. *Spinning wheel* membantu siswa dalam memecahkan masalah melalui soal-soal latihan, mendorong partisipasi aktif, dan dapat digunakan secara individu maupun kelompok. Dengan demikian, *spinning wheel* menjadi alat yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menarik dan interaktif

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang dihasilkan dari pengalaman belajar, yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik pada setiap orang. Hasil belajar pada penelitian ini menyangkut ranah kognitif sebagai hasil dari kegiatan belajar peserta didik yang diukur menggunakan alat pengukuran berupa tes tertulis

dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 30 soal yang terdiri dari level kognitif C4, C5, dan C6.

2. Definisi Operasional

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* adalah model pembelajaran berbasis masalah yang berpusat pada peserta didik, melibatkan peserta didik dalam pemecahan masalah guna menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi, dengan ini peserta didik diharapkan terampil dalam memecahkan suatu permasalahan yang bersangkutan dengan kehidupan nyata, dengan di bantu media aplikasi *spinning wheel* membuat model pembelajaran *problem based learning* lebih inovatif dan menyenangkan mengikuti dengan perkembangan zaman. Model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *spinning wheel* mempunyai langkah-langkah yaitu;

Tabel 5. Aktivitas pendidik dan peserta didik model problem based learning

Langkah-langkah model <i>problem based learning</i>	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
Mengorientasi peserta didik pada masalah	Pendidik membahas tujuan pembelajaran, memotivasi peserta didik, dan memperkenalkan aplikasi <i>spinning wheel</i> yang berisi pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari, serta memperkenalkan masalah yang akan di cari solusinya	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mendengarkan tujuan pembelajaran, motivasi yang disampaikan pendidik • Peserta didik mengamati aplikasi <i>spinning wheel</i> dan permasalahan yang akan dicari solusinya yang disampaikan pendidik
Mengorganisasi peserta didik dalam belajar	Pendidik membagi peserta didik kedalam kelompok kecil, setiap kelompok diberikan kesempatan untuk	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik berkumpul dengan kelompok masing-masing

Langkah-langkah model <i>problem based learning</i>	Aktivitas pendidik	Aktivitas peserta didik
	memilih permasalahan melalui aplikasi <i>spinning wheel</i> dan memberikan waktu kepada setiap kelompok untuk menganalisis masalah yang telah ditentukan.	<ul style="list-style-type: none"> • Setiap perwakilan kelompok maju untuk memilih permasalahan berdasarkan aplikasi <i>spinning wheel</i> • Setiap kelompok menganalisis permasalahan yang didapat bersama teman kelompoknya.
Membimbing peserta didik dalam belajar	Pendidik mendorong peserta didik untuk mendapatkan informasi yang tepat, seperti menyediakan alat bantu untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik mencari informasi menggunakan alat yang telah disediakan oleh pendidik.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik menyiapkan hasil karya dan membuat laporan dengan membagi tugas dengan teman kelompoknya
Menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Penulis hasil belajar menggambarkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran dalam hal pengetahuan dan keterampilan setelah mereka mengikuti kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V. Dalam penelitian ini, pencapaian

pembelajaran mengacu pada aspek pengetahuan yang diukur melalui soal pilihan ganda mata pelajaran IPAS pada materi bab 1 cahaya dan bunyi di sekitar kita sebanyak 30 soal *pretest* dan *posttest* yang berfokus pada ranah kognitif atau pengetahuan C4, C5, dan C6.

G. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel*, maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan tes. Teknik tes ini digunakan untuk mencari data mengenai hasil belajar IPAS pada peserta didik. Menurut Sodik dan Sinyoto (2015: 78) tes dapat berupa sekumpulan pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan dengan maksud mendapat jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penetapan skor angka. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil *pretest* pada pertemuan pertama sebelum mendapat perlakuan dan *posttest* pada pertemuan keempat sesudah mendapatkan perlakuan.

2. Teknik Non Tes

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) yang digunakan untuk mengumpulkan informasi permasalahan yang harus diteliti pada penelitian pendahuluan. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terbuka, yang merupakan wawancara bebas. Dimana orang yang di wawancara mempunyai kebebasan dalam menjawab pertanyaan sesuai dengan sudut pandang dan gaya bahasa orang tersebut tanpa adanya tekanan. Wawancara ini ditujukan kepada

pendidik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat. Pertanyaan yang akan ditanyakan sebelumnya telah disiapkan terlebih dahulu agar pengumpulan data tepat dan relevan dengan tujuan penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data seperti; daftar nama peserta didik, nilai, serta data-data lain yang dapat mendukung penelitian. Menurut Sugiyono (2019: 314) dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

G. Instrumen Penelitian

1. Instrumen tes

Instrumen tes bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* dengan menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan. Instrumen tes yang disusun dengan baik dapat mengukur keberhasilan dalam pembelajaran untuk memperoleh hasil belajar peserta didik yang mencapai lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan. Bentuk tes pada penelitian ini yaitu soal-soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut diberikan sebanyak 2 kali yaitu pada saat *pretest* dan *posttest*.

Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen tes pada soal pilihan ganda yang digunakan dalam penelitian.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Tes

Capaian Pembelajaran (CP)	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal
Pemahaman, pengetahuan, dan ketrampilan proses	1. Menganalisis peran cahaya dalam proses melihat dan peran bunyi dalam proses mendengar	C4	1, 2, 3, 4, 5,6,7,8,9,10	10

Tabel 6 Lanjutan

	2. Mengevaluasi fenomena atau kejadian yang melibatkan cahaya dan bunyi serta memberikan alasan logis	C5	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20	10
	3. Merancang solusi kreatif atau membuat penjelasan berdasarkan konsep cahaya dan bunyi	C6	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10
Jumlah	30			

Sumber: Data hasil penelitian tahun 2025

2. Instrumen non tes

Instrumen non tes merupakan teknik penilaian yang dilakukan tanpa menggunakan tes. Instrumen pada penelitian ini ialah lembar observasi. Observasi ini bertujuan untuk mengamati peserta didik selama proses pembelajaran dengan pendekatan model pembelajaran *problem based learning*.

H. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Uji validitas mempunyai kaitan yang erat dengan tujuan dari pengukuran suatu pembelajaran. Sugiyono (2019: 206) menyatakan valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menguji validitas maka digunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien antara variabel X dan Y

N = Jumlah sampel

$\sum X$ = Jumlah butir soal

$\sum Y$ = Skor total

Selanjutnya hasil perhitungan tersebut dibandingkan dengan r_{tabel} dengan $\alpha = 0,05$. Kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka dinyatakan valid. Sedangkan

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka dinyatakan tidak valid.

Tabel 7. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Jumlah soal yang diujicobakan pada uji coba instrumen tes adalah sebanyak 30 soal. Setelah dilakukan uji coba soal, maka analisis pada butir soal menggunakan rumus *Bivariate Pearson* (Produk Momen Person) dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service (SPSS) for windows*. r tabel dicari pada signifikansi 0,05 dengan uji 2 sisi dan jumlah data $n=18$, maka didapat r tabel sebesar 0,468. Selanjutnya r tabel yang diperoleh tersebut dibandingkan dengan r hitung dari masing-masing soal. Setelah melakukan uji prasyarat instrumen pada tanggal 10 Februari 2025, maka didapatkan hasil perhitungan validitas dari 30 butir soal, yakni sebagai berikut.

Tabel 8. Hasil Uji *Bivariate Pearson* Instrumen Penelitian

No	Nomor Soal	Jumlah Butir Soal	Klasifikasi
1	4, 11, 12, 14, 16, 17, 18, 19, 25, 26, 30	11	Valid
2	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 13, 15, 20, 21, 22, 23, 24, 27, 28, 29	19	Tidak Valid

(Sumber: Hasil perhitungan oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel tersebut, diperoleh 11 butir soal yang dinyatakan valid dan 19 butir soal yang dinyatakan tidak valid (Lampiran 14 halaman 152).

Kemudian, dari 11 soal yang valid maka akan digunakan sebagai soal untuk *pretest* dan *posstest*.

2. Uji Reliabilitas

Reabilitas adalah adalah serangkaian pengukuran yang memiliki konsistensi apabila pengukuran tersebut dilaksanakan berulang. Uji reabilitas mempunyai tujuan untuk mengetahui kelayakan instrumen yang digunakan dalam sebuah penelitian sehingga dapat mengetahui apakah instrumen yang dipakai realibel atau tidak. Menurut pendapat Sugiyono (2019) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan berulang kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Menghitung reliabilitas digunakan rumus KR-20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

Rumus:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(\frac{V_t - \sum pq}{V_t} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

V_t : Varians total

p : Proporsi subjek yang menjawab betul pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 1)

q : Proporsi subjek yang menjawab salah pada suatu butir (proporsi subjek yang mendapat skor 0)

Soal yang valid kemudian dihitung reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*). Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

Kriteria pengujian apabila:

a. Jika nilai $r_{11} > 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen realibel atau terpecaya.

b. Jika nilai Jika nilai $r_{11} < 0,60$ maka instrument memiliki reliabilitas yang baik dengan kata lain instrumen realibel atau terpecaya.

Tabel 9. Koefisien Reliabilitas KR 20

No.	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1.	0,80-1,00	Sangat kuat
2.	0,60-0,79	Kuat
3.	0,40-0,59	Sedang
4.	0,20-0,39	Rendah
5.	0,00-0,19	Sangat rendah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Hasil perhitungan uji reabilitas menggunakan *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) dengan rumus *Cronbach's Alpha* menghasilkan nilai sebesar 0,885. Sesuai dengan taraf reabilitas yang dipakai, maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai tingkat reabilitas yang sangat kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel dan soal tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini (Lampiran 15 halaman 160).

3. Uji Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal dibutuhkan karna instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu:

Rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D : Daya pembeda soal

JA : Jumlah peserta kelompok atas

JB : Jumlah peserta kelompok bawah

BA : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

$PA = \frac{BA}{JA}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar

$PB = \frac{BB}{JB}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel 10. Klasifikasi Daya Pembeda Soal

Indeks Daya Beda	Klasifikasi
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baik Sekali
Negatif	Tidak Baik

Sumber: (Arikunto, 2016)

Hasil uji daya beda soal yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut,

Tabel 11. Hasil Uji Daya Beda Soal

Klasifikasi	No Soal	Indeks Daya
Baik	4, 12, 13, 17, 18, 25, 26, 30	0,40 - 0,69
Baik Sekali	11, 16, 19	0,70 - 1,00

(Sumber: Hasil perhitungan oleh peneliti, 2025)

Berdasarkan tabel 11 diatas, maka diperoleh, 8 soal memiliki klasifikasi baik, dan 3 soal memiliki klasifikas baik sekali (Lampiran 17 halaman 161). Dari hasil perhitungan tersebut, tidak terdapat soal yang memiliki klasifikasi jelek sehingga soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

4. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Untuk mengetahui tingkat kesukaran soal yang akan diberikan maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji kesukaran terhadap soal yang akan diberikan. Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran pada penelitian ini yaitu:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 12. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,0 - 0,30	Sukar
0,30 - 0,70	Sedang
0,70 - 1,00	Mudah

Sumber: (Arikunto, 2016)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Tingkat Kesukaran Soal

Klasifikasi	No Soal	Indeks Daya
Sukar	25	0,00 - 0,30
Sedang	4, 11, 14, 16, 17, 18, 19, , 26, 30	0,31 - 0,70
Mudah	12	0,71 - 1,00

(Sumber: Hasil perhitungan oleh peneliti tahun pelajaran 2024/2025)

Berdasarkan data tabel 13 diatas, dari 11 soal yang valid terdapat 1 soal yang termasuk ke dalam klasifikasi sukar, 9 soal termasuk ke dalam klasifikasi sedang, dan 1 soal termasuk ke dalam klasifikasi mudah (Lampiran 16 halaman 160).

I. Teknik Analisis Data**1. Uji Analisis Data****a. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik (Kognitif)**

Nilai individu hasil belajar peserta dapat di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik

R = Jumlah skor

N = Skor maksimum dari tes

Sumber: (Kunandar, 2014)

b. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Dalam menghitung nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dapat menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata seluruh peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_N$ = Jumlah peserta didik

Sumber: (Kunandar, 2014)

c. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (N-Gain)

Setelah kelas eksperimen di beri perlakuan, maka mendapatkan data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan maka digunakan rumus sebagai berikut.

$$N-Gain = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kategori sebagai berikut:

Tinggi = $0,7 \leq N-Gain \leq 1$

Sedang = $0,3 \leq N-Gain \leq 0,7$

Rendah = $N-Gain < 0,3$

Sumber: (Arikunto, 2016)

d. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Lembar observasi ini digunakan untuk melihat terpenuhinya atau tidak sintaks model pembelajaran *problem based learning* selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase keterlaksanaan model

pembelajaran *problem based learning* menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\% \text{ Keterlaksanaan} = \frac{\text{Langkah pembelajaran yang terlaksana}}{\text{Jumlah keseluruhan langkah pembelajaran}} \times 100\%$$

Persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *problem based learning* di konversi dalam beberapa kategori. Berikut ini tabel konversi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning*.

Tabel 14. Konversi Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

No	Persentase (%)	Kategori
1	>80	Sangat Baik
2	>60-79	Baik
3	>50-59	Cukup Baik
4	<50	Kurang Baik

2. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah data yang dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa data sampel berasal dari populasi yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji statistik non-parametrik *Kolmogorov–Smirnov* (KS) dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data soal berasal dari sampel dengan variasi yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan pada hasil pretest dan posttest pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji homogenitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) for windows.

3. Uji Hipotesis

Setelah uji prasyarat data dilakukan, maka uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji regresi sederhana. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel (X) terhadap variabel terikat (Y). Sementara itu, uji t digunakan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan variabel terikat (Y) dengan perlakuan menggunakan variabel bebas (X) dan tanpa adanya perlakuan.

1) Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan guna menguji ada tidaknya pengaruh model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat, maka digunakan analisis regresi linier sederhana untuk menguji hipotesis. Peneliti melakukan uji regresi linier sederhana dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows.

Adapun, yang mendasari pengambilan Keputusan dalam analisis regresi linier sederhana dengan melihat nilai signifikansi (Sig). Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

2) Rumusan Hipotesis

Rumusan hipotesis yaitu:

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2024/2025.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V di UPTD SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2024/2025.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka didapatkan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik di SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2024/2025. Hal tersebut dibuktikan pada hasil uji-t dengan nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka didapatkan keputusan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat tahun ajaran 2024/2025. Kemudian terdapat perbandingan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen dengan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 60,04%; sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model kooperatif tipe STAD menggunakan media gambar mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 45,74%. Berdasarkan hasil rata-rata nilai peserta didik, baik di kelas eksperimen menggunakan model *problem based learning* berbantuan aplikasi *spinning wheel* maupun kelas kontrol menggunakan model kooperatif tipe STAD berbantuan media gambar sama-sama meningkatkan hasil belajar. Tetapi, pada penelitian ini kelas eksperimen dengan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* mempunyai hasil rata-rata nilai peserta didik lebih tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan sebagai berikut.

1. Peserta Didik

Diharapkan model *problem based learning* dapat membantu peserta didik agar lebih aktif serta semangat dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan penggunaan media aplikasi *spinning wheel* secara baik dan optimal dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menggunakan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas terutama pada mata pelajaran IPAS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Namun pada saat penelitian dibagian sintaks yang keempat yaitu mengembangkan dan menyajikan hasil karya, peserta didik masih belum bisa kondusif. Maka dari itu, diharapkan kedepannya pendidik dapat membuat pembelajaran pada setiap sintaks model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* untuk lebih kondusif di kelas.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah dapat meningkatkan fasilitas dalam penerapan model dan media pembelajaran yang bervariasi dikelas, salah satunya model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel*, karena dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 5 Metro Pusat.

4. Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dibidang ini, diharakan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan

tentang pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan media aplikasi *spinning wheel* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Sardiman, A.M. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Purnomo, AD. (2022). *Pengantar Model Pembelajaran*.
- Akhiruddin. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Aliyyah RR., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70. <https://ojs.unida.ac.id/JSH/article/view/4034/2813>
- Ambarwati, D., & Kurniasih, M. D. (2021). Pengaruh Problem Based Learning Berbantuan Media Youtube Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2857–2868. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.829>
- Amelia, E., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Stad Berbantuan Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 542–548. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4341>
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru tentang IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Angraini WD. (2016). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IIS SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5(8), 1–11. <https://repository.unsri.ac.id/27031/>
- Daniyati A, Saputri IB, Wijaya R, Septiyani SA, & Setiawan U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arikunto, S. (2016). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (R. Damayanti (ed.); 3rd ed.). Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arsyad, M., & Fahira, E. F. (2020). *Model-Model Pembelajaran Dalam Kurikulum Merdeka*. July, 1–23.
- Astuti. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning untuk Kelas VII SMP/MTS Mata Pelajaran Matematika. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1011–1024.

<https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.239>

- Aulia. (2016). Penerapan Model Tanya jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Tanjung Kabupaten Ogan Ilir. *Jurnal Pendidikab Agama Islam*, 137–148.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran* (11th ed.). Alfabeta.
- Azmi, C. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 8(1), 263–284.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v8i1.1246>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Banawi, A. (2019). Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Sintaks Discovery/Inquiry Learning, Based Learning, Project Based Learning. *Biosel: Biology Science and Education*, 8(1), 90.
<https://doi.org/10.33477/bs.v8i1.850>
- Damayanti, A. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2 Tulang Bawang Tengah. *SNPE FKIP Universitas Muhammadiyah Metro*, 1(1), 99–108.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran* (5th ed.). Rineka Cipta.
- Elbadiansyah, & Masyni. (2021). Belajar dan Pembelajaran. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 3.
- Faradila, F. I., & Pratiwi, S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Matematika di UPTD SDN Pejagan 4. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 4(1), 97–104.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v4i1.446>
- Fathurrahman, M. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Febryanti, A. I. (2024). Implementation of Spinner Wheels Game in Learning Islamic Culture History at Madrasah Aliyah. *International Conference on Islamic Studies (ICIS)*, 309–315.
- Fitriani, F., & Maemonah, M. (2022). Perkembangan Teori Vygotsky Dan Implikasi Dalam Pembelajaran Matematika Di Mis Rajadesa Ciamis. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 35.
<https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8398>
- Fredrikson, M., Jha, S., & Ristenpart, T. (2015). Model inversion attacks that

exploit confidence information and basic countermeasures. *Proceedings of the ACM Conference on Computer and Communications Security, 2015-October*, 1322–1333. <https://doi.org/10.1145/2810103.2813677>

Gasong, D. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Deepublish.

Gusman, Y. R., Widayati, S., & Wijayanti, A. Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Roda Putar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SDN Banyubiru 01. *WASPADA (Jurnal Wawasan Pengembangan Pendidikan)*, 11(2), 50. <https://doi.org/10.61689/waspada.v11i2.471>

Hameed, I., & Jan, T. U. (2016). Comparative Study of Teaching Strategies in the Higher Education System of Punjab and Khyber Pakhtunkhwa. *Gomal University Journal of Research*, 32(2), 126–134. <http://gujr.com.pk/index.php/GUJR/article/view/126>

Hamzah, H., Utami, L. S., & Zulkarnain, Z. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 5(2), 77. <https://doi.org/10.31764/orbita.v5i2.1192>

Hanun, A. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD dalam Pembelajaran Insya'. *Studi Arab*, 10(1), 83–100. <https://doi.org/10.35891/sa.v10i1.1769>

Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, & Wote, A. Y. V. (2024). *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*.

Haryanti, Y. D. (2017). Model Problem Based Learning Membangun. *Cakrawala Pendas*, 3(2), 57–63.

Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Herliani, Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2019). *Teori Belajar Dan Pembelajaran*.

Hikmawati, L., Utaminingsih, R., & Kristiani, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar dan Minat Belajar IPAS Materi Keberagaman Menggunakan Media Spinning Wheel pada Peserta Didik Kelas IV. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa*, 2(1), 148–158.

Huda, M. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran* (4th ed.). Pustaka Pelajar. https://opac.iainbengkulu.ac.id/index.php?p=show_detail&id=25313

Huda, N. F. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel dalam Pembelajaran Qawa'id Nahwu. *Lisanan Arabiya: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 4(2), 155–174. <https://doi.org/10.32699/liar.v4i2.1495>

Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Jurnal Pendidikan Hukum Dan Bisnis*, 1(2), 102–108.

Inayah, N., & Prayogo, M. S. (2023). Penerapan Media Permainan Spin Roda

Berputar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di MI Al Islamiyah Pasuruan Tahun 2022-2023. *Ijsl - Indonesian Journal of Science Learning*, 4(1), 12–19. <http://jurnalftk.uinsby.ac.id/index.php/IJSL12>

- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi kurikulum merdeka pada pembelajaran abad-21 di SD/MI. *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 293–304.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011–3024. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>
- Indriyani, A., Akbar, A., & Solihin, F. K. (2024). Penggunaan media pembelajaran spinning wheel untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran ipas materi keunikan masyarakat di sekitarku. *Sebelas April Elementary Education (SAEE)*, 3(2), 146–155. <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/saee%0A%0A>
- Iriani, S. A. (2023). *Pengembangan Media E-Spinning Wheel Berbasis Discovery Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan di Kelas VII MTs Baitul Hikmah Tempurejo*.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2019). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (2nd ed.). Bumi Aksara.
- Isti'adah, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar Dalam Pendidikan* (R. Permana (ed.)). Tasikmalaya: Edu Publisher.
- Istinawati, B., Santika, S., Miftahul Karim, S., & Suparmanto, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Roda Putar dalam Meningkatkan Pemahaman Kosa Kata Bahasa Arab di Mts Nurul Karim NW Kebon Ayu. *Kilmatuna: Journal Of Arabic Education*, 3(2), 85–97. <https://doi.org/10.55352/pba.v3i2.465>
- Jamaludin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran, 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. CV Kaaffah Learning Center.
- Jufrida, J., Basuki, F. R., Pangestu, M. D., & Djati Prasetya, N. A. (2019). Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Ipa Dan Literasi Sains Di Smp Negeri 1 Muaro Jambi. *EduFisika*, 4(02), 31–38. <https://doi.org/10.22437/edufisika.v4i02.6188>
- Jumanta, H. (2016). *Metodologi Pengajaran* (Suryani (ed.); p. 230). Jakarta: Bumi Aksara.
- Junaidi, J. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25. <https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kadarwati, I. M. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep Dan Aplikasi)*. Magetan: CV AE Grafika.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Surabaya*, 1–129.

- Kunandar. (2014). *Guru Profesional: Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kusniarsih, I., Sani, B., & Jay, A. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru* (Cetakan ke). Surabaya: Kata Pena.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *Jurnal MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13–18.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2018). *Penelitian Pendidikan Matematika* (3rd ed.). Bandung: Refika Aditama.
- Majid, A. (2016). *Strategi Pembelajaran* (3rd ed.). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Makki, M. I., & Aflahah. (2019). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran. In *Duta Media Publishing*.
- Marwah, H. S., Suchyadi, Y., & Mahajani, T. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Subtema Manusia Dan Benda Di Lingkungannya. *JSSAH: Journal of Social Studies Arts and Humanities*, 1(1), 42–45.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167–175. <https://doi.org/10.57171/jt.v3i2.335>
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>
- Muna, F., Saputra, H. J., & Baktiningsih, D. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Jeketro. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 659–667.
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Nurul Audie. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar. *Posiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586–595.
- Octavia, S. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*. Badan Penerbit UNM.
- Pertiwi, F. A., Luayyin, R. H., & Arifin, M. (2023). Problem Based Learning

- Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Meta Analisis. *JSE: Jurnal Sharia Economica*, 2(1), 42–49. <https://doi.org/10.46773/jse.v2i1.559>
- Prasetyo, T., Brawijaya, A., Fitriliani, A., & Kurniawati, S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Spinning Wheel Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Negeri Cibogo. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(2), 12–20. <https://doi.org/10.56855/income.v1i2.28>
- Puteri, L. A. S., & Mintohari. (2022). Pengembangan Media Spinning Wheel Pengembangan Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Siswa Materi Perubahan Lingkungan Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 10, 1514–1551.
- Ramlawati, Yunus, S. R., & Insani, A. (2017). Pengaruh Model PBL (Problem Based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Jurnal Sainsmat*, 6(1), 1–14. <http://ojs.unm.ac.id/sainsmat/article/download/6451/3684>
- Ramli, R., & Damopolii, M. (2024). *Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran*. 3(3). <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jpVol>.
- Rika, Agustina, N. R., & Cahyadi, A. (2024). Model Pembelajaran Inovatif dalam PAI (Konsep dan Macam-Macam Model Pembelajaran Inovatif Dalam PAI). *Berajah Jurnal*, 4(2), 485–492. <https://doi.org/10.47353/bj.v4i2.338>
- Riwan Putri Bintari, N. L. G., Suidiana, I. N., & Bagus Putrayasa, I. (2014). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Pendekatan Saintifik (Problem Based Learning) Sesuai Kurikulum 2013 Di Kelas Vii Smp Negeri 2 Amlapura. *E- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1), 1–10.
- Rusman. (2016). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Ed. 2. Cet). Raja Grafindo Persada. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=22989>
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning Itu Perlu (Edisi Kedua)*. Jakarta: Ghalia In.
- Safiuddin. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Tema 1 Indahnya Kebersamaan Dengan Menerapkan Pengelolaan Kelas. *JEC (Jurnal Edukasi Cendikia)*, 4(1), 10–23.
- Sagendra, B. (2022). *Proyek IPAS Kurikulum Merdeka Kelas 1 SMK/SMA*. Erlangga.
- Saputra, R. (2023). *Cara Menggunakan Aplikasi Spinning Wheel Names Agar Guru Semakin Kreatif dalam Mengajar*. Guru Inovatif. <https://guruinovatif.id/artikel/cara-menggunakan-aplikasi-spinning-wheel-names-agar-guru-semakin-kreatif-dalam-mengajar?username=romisaputra>
- Sari, S., Nurhaedah, N., & Hamka, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas V UPT SPF SD Inpres Bira 2 Makassar Sulawesi Selatan. ... *Pembelajaran*,

- 4(1), 165–169. <http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5207>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar* (1st ed.). Yogyakarta: Deepublish.
- Savery, J. . (2015). Overview of problem-based learning: Devinition and distinctions. *Interdisciplinary Journal of Problem Based Learning*, 9(2), 5–15. <https://doi.org/10.7771/1541-5015.1002>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Shoimin, A. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: PT. Ar-Ruzz Media.
- Simamora, A., Panjaitan, M., Manalu, A., Siagian, A., Simajuntak, T., Silitonga, I., Siahaan, A. L., Manihuruk, L. M. E., Silaban, W., & Sibarani, I. (2024). *Model-Pembelajaran-Kooperatif* (L. N. Sihombing (ed.); Cetakan Pe). Rumah Cemerlang Indonesia. www.rcipress.rcipublisher.org
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI Halimah. *JITK: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226. <https://psikologi.uma.ac.id/wp-content/uploads/201>
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi* (1st ed.). Jakarta: Rineka.
- Sodik, & Siyoto. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes M. Ali Sodik, M.A. 1. *Dasar Metodologi Penelitian*, 83–84.
- Subakti, H. (2024). Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media Spinning Wheel Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Disastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 192. <https://doi.org/10.29300/disastra.v2i2.3136>
- Sufraini, Tegar Setia Budi, & Putri Nur Aini. (2024). Teori Belajar Dan Pembelajaran Anak Usia Dasar. *Journal Of Islamic Primary School*, 2(1), 26–41.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Suhelayanti, Syamsiah, Z., Ima, R., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)* (R. Watrianthos & S. Janner (eds.)). Aceh: Yayasan Kita Menulis.
- Sukardi. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Percobaan dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 3(7).
- Sukmanasa, E. (2016). Hubungan antara Disiplin Belajar dengan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Kreatif*, 7(1), 11–24.

- Sundayana. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan* (2nd ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suryana, Y. R., & Somadi, T. J. (2018). Kajian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Upaya Meningkatkan Efektifitas Proses Belajar Mengajar Akuntansi. *OIKOS Jurnal Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi, II*.
<https://doi.org/10.23969/oikos.v2i2.1049>
- Susanti, & Zulfiana, A. (2018). Jenis - Jenis Media Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 1–16*. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1635>
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (1st ed.). Kencana.
- Susiloningrum, S., Thowaf, S. ., & Sudarmiatin. (2017). Pembelajaran IPS Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerja Sama Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan Kemdikbud 2016*.
- Syafnidawaty. (2020). *Model Pembelajaran Konvensional*.
<https://raharja.ac.id/2020/11/17/model-pembelajaran-konvensional/>
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). Buku Model Peoblem Based Learning (PBL). *Buku, 1–92*.
- Umaruddin, N., & Casmini. (2020). Issn 1410-0053 103. *Pemikiran Alternatif Kependidikan, 25*(No 1), 103–113.
- Utami, A. R. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III SDN Plakpak 4 Pamekasan. *Institut Agama Islam Negeri Madura*.
- Wasonowati, R. R. T., Redjeki, T., & Ariani, S. R. D. (2014). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Hukum - Hukum Dasar Kimia Ditinjau Dari Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X Ipa SMA Negeri 2 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan Kimia, 3*(3), 66–75. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/kimia/article/view/4244>
- Wati, Y. I. (2018). Penerapan Model PBL (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran IPA Kelas 4 MI Nurur Rohmah Tentang Energi Panas. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 20*, 1–14.
- Winarti, E., & Suharto, B. (2017). Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Auditory, Intellectually, Repetition Pada Materi Larutan Penyangga Di Kelas Xi Ipa Sma Muhammadiyah 1 Banjarmasin Increasing Motivation and Learning Result Through Auditory, Intellectually. *Journal of Chemistry And Education, 1*(1), 28–36.
- Wisnawati, R. D., Sayekti, I. C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning Barbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research, 4*(3), 195–203.
<https://doi.org/10.36654/educatif.v4i3.222>

- Wulandari, I. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 17–23.
<https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v4i1.1754>
- Yusra, A., Yuwono, D., Sugiharto, P., & Sutoyo, A. (2017). Model Bimbingan Belajar Berbasis Prinsip-prinsip Belajar dalam Islam untuk Meningkatkan Kemanfaatan Ilmu. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 6(2), 106–112.
- Zainal, N. F. (2022). Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>