

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBANTUAN *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Oleh

**JULIANINGSIH
NPM 2113053057**



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

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING* BERBANTUAN *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Oleh

JULIANINGSIH

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh dan peningkatan pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar ipas peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu yang merupakan jenis metode penelitian yang menggunakan dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas pembanding atau kelas kontrol dengan jumlah sampel 41 orang peserta didik. Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berbentuk tes dan non tes. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan hasil dari teknik analisis data yang telah dilakukan menunjukan terdapat pengaruh dengan hasil 82,1% pada penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro.

Kata kunci: hasil belajar, *mind mapping*, *Problem-Based Learning*

ABSTRACT

THE EFFECT OF A PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY MIND MAPPING ON THE IPAS LEARNING OUTCOMES OF FIFTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

By

JULIANINGSIH

The problem in this study was the low learning outcomes in IPAS among fifth-grade students at SD Negeri 10 Metro Timur. The purpose of this study was to determine the influence and improvement resulting from the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by mind mapping on students' IPAS learning outcomes. This research was a quantitative study with a quasi-experimental approach, which involves two classes: an experimental class and a control class, with a total sample of 41 students. The data collection methods used in this study include tests and non-test instruments. The data analysis technique applied was simple linear regression. The results of the analysis showed that the implementation of the Problem-Based Learning model assisted by mind mapping has a significant influence of 82.1% on the IPAS learning outcomes of fifth-grade students at SD Negeri 10 Metro.

Keyword:mind mapping, earning outcomes Problem-Based Learning

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM-BASED LEARNING*
BERBANTUAN *MIND MAPPING* TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh

JULIANINGSIH

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 MIND MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama Mahasiswa

: Julianingsih

No. Pokok Mahasiswa

: 2113053057

Program Studi

: S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

: Ilmu Pendidikan

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Erni, M.Pd.

NIP 196104061980102001

Miranda Abung, M.Pd.

NIP 199810032024062001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag, M.Si

NIP 197412202009121002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Erni, M.Pd.

Sekretaris : Miranda Abung, M.Pd.

Penguji Utama : Fadhilah Khairani, M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan : Albet Maydiantoro, M.Pd.

198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 12 Juni 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Julianingsih
NPM : 2113053057
Program Studi : S-1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar ipas kelas V SD Negeri 10 Metro Timur” 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 digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup di tuntutan berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku

Bandar Lampung, 12 Juni 2025
Yang membuat pernyataan



Julianingsih
NPM 2113053057

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Julianingsih, lahir di Bandar Lampung. Pada tanggal 27 Juli 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari empat saudara, pasangan Bapak Yaden dan Ibu Lindawati. Peneliti menyelesaikan Pendidikan formal

1. SD Negeri 01 Sebarus, Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat, lulus pada tahun 2015
2. MTs Negeri 01 Liwa, Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat, Lulus pada tahun 2018
3. SMA Negeri 01 Liwa, Kecamatan Balik Bukit, Kabupaten Lampung Barat, lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa baru Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Selama menjadi mahasiswa, peneliti aktif di organisasi Forum Komunikasi (FORKOM), Racana Ki Hajar Dewantara- RA Kartini. Pada tahun 2024, peneliti melaksanakan program Pengenalan Lingkungan Sekolah (PLP) di SD Negeri 01 Tanjung Ratu, serta melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Katibung, Kecamatan Tanjung Ratu, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

MOTTO

"Ilmu adalah yang memberikan manfaat, bukan yang sekadar hanya dihafal."

Imam Syafi'i

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan rahmat, ridho dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat di selesaikan. Dengan segala kerendahan hati, skripsi ini kupersembahkan kepada:

Orang Tuaku Tercinta

Bapak **Yaden** dan Ibu **Lindawati** yang telah membesarkan, mendidik, mendoakan, dan mencurahkan rasa sayang serta perhatiannya demi kebahagiaan dan keberhasilanku dalam meraih cita-citaku. Peneliti ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Terima kasih atas ssegala pengorbanan, nasihat, dan doa baik yang tidak pernah berhenti diberikan kepada peneliti. Sehat selalu orangtua ku tercinta.

Almamater 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 Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbantuan *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPAS kelas V SD Negeri 10 Metro Timur". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh sebab itu, 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.IPM., ASEAN ENg., Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana kami sehingga peneliti termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah mengesahkan skripsi peneliti.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang menyetujui skripsi ini serta memfasilitasi administrasi dalam Penyelesaian skripsi.
4. Fadhilah Khairani, S.Pd., M.Pd Koordinator Program Studi S1 PGSD Univeritas Lampung sekaligus Penguji Utama yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan arahan, nasihat, kritik saran dan memfasilitasi administrasi serta motivasi dalam penyelesaian skripsi.
5. Dra. Erni, M.Pd., Ketua Penguji yang telah dengan mengarahkan dan memberikan saran serta pembelajaran yang sangat berarti bagi peneliti guna penyempurnaan skripsi ini.

6. Miranda Abung, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna untuk penyempurnaan skripsi ini.
7. Dra. Nelly Astuti, M.Pd., Dosen Pembahas dan Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan arahan yang sangat bermanfaat bagi peneliti untuk penyempurnaan skripsi ini pada seminar proposal.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta staf S-1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan sampai skripsi ini selesai.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 10 Metro Timur yang telah bersedia mengizinkan dan membantu peneliti melaksanakan penelitian di kelas V.
10. Pendidik dan Tenaga Kependidikan, staf serta peserta didik SD Negeri 10 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan skripsi ini.
11. Teman seperjuangan PGSD angkatan 2021. Terimakasih atas kekeluargaan dan kebersamaan yang telah diberikan, semoga kekeluargaan kita akan terus terjalin sampai kapanpun.
12. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung peneliti menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Metro, 12 Juni 2025
Peneliti



Julianingsih
NPM 2113053057

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
I. PENDAHULUAN	1
A.Latar Belakang	1
B.Identifikasi Masalah.....	10
C.Batasan Masalah.....	10
D.Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Peneliti	10
F. Manfaat Peneliti	11
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A.Belajar	13
1.Pengertian Belajar	13
2. Tujuan Belajar	15
3.Teori Belajar.....	16
B.Hasil Belajar.....	18
1.Pengertian Hasil Belajar	18
2.Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar	20
C.Ilm Pengetahu an Alam dan Sosial	21
1.Mata Pelajaran IPAS	21
D.Media dan Media <i>Mind Mapping</i>	23
1.Pengertian Media.....	23
2.Fungsi Media Pembelajaran	24
3.Jenis -jenis Media Pembelajaran	25

4. Pengertian Media Pembelajaran <i>Mind Mapping</i>	26
5. Langkah-langkah Penggunaan Media <i>Mind Mapping</i>	28
6. Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Mind Mapping</i>	28
E. Model Pembelajaran.....	29
1. Pengertian Model Pembelajaran.....	29
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	31
F. Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	32
1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	32
2. Tujuan Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	34
3. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	35
4. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning (PBL)</i>	36
5. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	39
G. Penelitian Relevan.....	41
H. Kerangka Pikir	45
I. Hipotesis Penelitian.....	48
 III. METODE PENELITIAN	 49
A. Jenis Penelitian.....	49
B. Desain Penelitian.....	51
C. Setting Penelitian	51
1. Tempat Penelitian.....	51
2. Waktu Penelitian	51
3. Subjek Penelitian.....	52
D. Prosedur Penelitian.....	52
E. Populasi dan Sampel	53
1. Populasi	53
2. Sampel.....	53
F. Variabel Penelitian	54
1. Variabel Independen	54
2. Variabel Dependen	54
G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	55
1. Definisi Konseptual.....	55

2.Definisi Operasional.....	
H.Teknik Pengumpulan Data.....	56
1.Teknik Tes.....	56
2.Non tes.....	57
I. Instrument Penelitian	61
J. Uji Prasyarat Instrumen Tes.....	62
1.Uji Validitas	62
2.Uji Reliabilitas.....	63
3.Uji Tingkat Kesukaran	64
4.Uji Daya Beda Soal	65
K.Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	66
1.Uji Analisis Data	66
2.Uji Persyarat Analisis Data	66
L. Uji Hipotesis	69
M.Peningkatan Pengetahuan (N-Gain)	70
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	71
A.Hasil Penelitian	71
1.Pelaksanaan Penelitian	71
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	72
B.Analisis Data Penelitian	73
1.Distribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol	73
2.Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol	74
3.Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol.....	76
4.Hasil Uji Persyarat Analisis Data.....	76
C.Hasil Pengujian Hipotesis	79
1.Uji Regresi Sederhana	79
D.Peningkatan Hasil Belajar N-Gain	80
E. Pembahasan.....	82
F. Keterbatasan Peneliti.....	89

V. KESIMPULAN DAN SARAN	90
A.Kesimpulan	90
B.Saran.....	90
 DAFTAR PUSTAKA	 92
LAMPIRAN.....	98

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas V	5
2. Sintak Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	38
3. Penelitian Relevan.....	41
4. Jumlah populasi peserta didik Kelas V	53
5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model <i>Problem Based Learning</i>	58
6. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan <i>Problem Based Learning</i>	59
7. Kriteria Ketuntasan Aktivitas Peserta Didik	60
8. Kis-kisi Instrumen tes	61
9. Klasifikasi Validitas	62
10. Hasil Uji Instrumen Penelitian	62
11. Klasifikasi Reliabilitas	63
12. Hasil Uji Reliabilitas	63
13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran	64
14. Hasil Tingkat Kesukaran.....	64
15. Klasifikasi Daya Beda Soal.....	65
16. Hasil Uji Beda Soal.....	65
17. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik	66
18. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	72
19. Deskripsi Penelitian	73
20. Destribusi Frekuensi Data <i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol	74
21. Distribusi Frekuensi Data <i>Posttest</i> eksperimen dan Kontrol	74
22. Rata-rata Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> kelas Eksperimen dan Kontrol.....	76
23. Hasil Uji Normalitas	77
24. Hasil Uji Homogen <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol.....	78
25. Hasil Hipotesis	80
26. Nilai N-Gain Eksperimen dan Kontrol	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Contoh Mind Mapping	27
2. Kerangka Pikir	47
3. Nonequivalent Control Group Design	51
4. Grafik Hasil Nilai kelas eksperimen dan Kontrol	75
5. Grafik N-Gain Peserta didik Eksperimen dan Kontrol	81
6. Koordinasi dengan wali kelas V SDN 10 Metro Timur	148
7. Uji Coba Instrumen di Kelas SDN 3 Metro Barat	148
8. Kegiatan Pengerjaan Pretest dan Posttest Eksperimen	148
9. Kegiatan Pembelajaran dan Presentasi Hasil LKPD	149
10. Kegiatan Pengerjaan Pretest dan Posttest Kelas Kontrol	149
11. Kegiatan Pembelajaran dan Presentasi Hasil LKPD	149

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	98
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan	99
3. Surat Izin Instrumen Penelitian	100
4. Surat Balasan Instrumen Penelitian	101
5. Surat Izin Penelitian	102
6. Surat Balasan Izin Penelitian	103
7. Daftar Hasil Belajar IPAS Kelas 5A Dan 5B.....	104
8. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	105
9. Modul Ajar Kelas Kontrol	109
10. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD).....	113
11. Lembar Soal	124
12. Kunci Jawaban	126
13. Lembar Observasi Keterlaksanaan Model Problem Based Learning	128
14. Hasil Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Model Problem Based Learning....	129
15. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	130
16. Hasil Uji Reliabilitas	134
17. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	135
18. Hasil Uji Daya Beda Soal	135
19. Tabel Nilai R.....	136
20. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Eksperimen	137
21. Hasil Perhitungan Nilai Pretest dan Posttest Eksperimen.....	138
22. Hasil Nilai Pretest dan Posttest Kontrol.....	139
23. Hasil Perhitungan Nilai Pretest dan Posttest Kontrol	140
24. Hasil Uji Normalitas	142
25. Hasil Uji Homogenitas.....	143
26. Hasil Uji Hipotesis	144
27. Hasil N-Gain	145
28. Foto Dokumentasi	148
29. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik	150
30. Hasil Lembar pretest dan Posttest Eksperimen.....	151
31. Hasil lembar Pretest dan Posttest Kontrol	153

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha secara sadar untuk mewujudkan sesuatu pewarisan budaya dari satu generasi ke generasi yang lain. Pendidikan menjadikan generasi ini sebagai sosok panutan dari pengajaran generasi yang terdahulu. Pada Permendikbud no 20 tahun 2016 tentang standar kompetensi lulusan pendidikan dasar mengatakan sasaran pembelajaran mencakup pengembangan ranah sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Sehingga hal inilah yang menjadi landasan membangun diri peserta didik agar menjadi pribadi yang memiliki kualitas sebagai insan yang unggul di berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan penejelasan Permendikbud no 20 tahun 2016 pembelajaran difokuskan pada mempersiapkan peserta didik untuk hidup dalam masyarakat dan menjadi individu yang baik. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan kualitas peserta didik agar menjadi pribadi yang unggul dalam berbagai aspek kehidupan. Persiapan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kebutuhan, gaya belajar, serta kebiasaan belajar peserta didik yang kurang efektif, agar hasil pembelajaran dapat lebih optimal. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda, sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis akan jabarkan makna dari kedua kata tersebut. Belajar merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan

pendidikan, bergantung pada bagaimana kegiatan belajar yang dialami oleh peserta didik.

Menurut Eka dkk., (2023) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada seorang individu yang meliputi tiga aspek, kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan), dan afektif (sikap) sebagai hasil dari proses belajar. Hasil belajar digunakan sebagai ukuran dalam mengetahui sejauh mana peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Peningkatan hasil belajar harus diupayakan dengan sebaik mungkin, salah satunya adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiantara dkk., (2024) hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6). Maka hasil belajar yang diberikan pada peserta didik berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya perubahan tingkah laku.

IPAS adalah mata pelajaran yang dapat dianggap baru karena inovasinya, meskipun memiliki kesamaan dengan mata pelajaran di kurikulum sebelumnya. IPAS merupakan kombinasi pembelajaran yang mengintegrasikan dua aspek ilmu yang secara dasar berbeda, namun ketika digabungkan dapat menciptakan kesatuan yang harmonis. Sesuai namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dengan demikian, jelas bahwa mata pelajaran IPA dan IPS telah digabungkan dalam kurikulum merdeka. Penjelasan tentang IPAS juga tercantum dalam Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi antara keduanya, serta mengeksplorasi kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan. Saat mengajarkan IPAS kepada peserta didik, tentunya diperlukan model pembelajaran yang tepat. Hal ini dikarenakan model pembelajaran merupakan salah satu bagian penting yang melekat dalam proses pembelajaran.

Paling dkk., (2023), model pembelajaran dapat dikatakan suatu pola pembelajaran yang menggambarkan keseluruhan proses dari awal hingga akhir, yang disajikan dengan cara yang khas oleh pendidik. Model ini mencakup pendekatan pembelajaran yang bersifat komprehensif dan menyeluruh dalam hal ini model pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu prosedur yang sistematis dalam hal mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan pendidik kelas V SD Negeri 10 Metro timur, Pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 10 Metro Timur telah menggunakan Kurikulum Merdeka, pendidik telah memberikan upaya yang baik dalam memberikan ilmunya terutama dalam meningkatkan minat dan kemampuan yang ada pada diri peserta didik namun, usaha yang dilakukan tersebut belum dapat membuahkan hasil yang diinginkan secara maksimal. Hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran yang berlangsung kurang menarik minat dan keinginan belajar peserta didik.

Adapun yang menjadi penyebabnya ialah pendidik masih menerapkan model pembelajaran yang hanya berpusat pada pendidik dan pendidik tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk dapat mendukung proses pembelajaran dikelas. Penelitian dalam penerapan

pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantuan *mind mapping* jika dipadukan akan lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, ditemukan permasalahan berupa penyebab rendahnya hasil belajar peserta didik adalah penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dan tidak sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, penerapan model *problem based learning* belum diterapkan dengan optimal oleh pendidik saat pembelajaran dikelas, kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi juga belum maksimal, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini berpengaruh pada kurangnya daya tarik pembelajaran dan rendahnya motivasi peserta didik, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Pendidik hanya mengandalkan buku paket sebagai media utama dalam proses belajar mengajar, yang menyebabkan pembelajaran terasa monoton dan kurang bermakna. dalam hal ini, pendidik lebih berperan sebagai pusat pengajaran *teacher-centered* dengan mengandalkan metode ceramah untuk menyampaikan materi.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 02 November 2024, penulis memilih SD Negeri 10 Metro Timur sebagai tempat pelaksanaan penelitian, dikarenakan pada SD Negeri 10 Metro Timur penulis menemukan permasalahan pada hasil belajar peserta didik terutama pada mata pelajaran IPAS. Beberapa permasalahan dalam proses belajar mengajar yaitu: (1) Pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik, (2) peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran, (3) penggunaan media pembelajaran kurang bervariasi dalam pembelajaran IPAS, (4) hasil belajar dari beberapa peserta didik belum mencapai kriteria pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Data Nilai Ulangan Harian Mata Pelajaran IPAS Kelas V

Kelas	Jumlah Peserta didik	Ketuntasan			
		Tercapai		Tidak Tercapai	
		Jumlah	Persentase %	Jumlah	Persentase %
V A	21	9	42,85	12	57,14
V B	20	2	20,00	18	90,00

Sumber: Hasil Nilai ulangan harian

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS pada peserta didik kelas V masih banyak yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dengan $KKTP \geq 75$, baik di kelas VA maupun VB. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memperoleh hasil belajar IPAS yang rendah. Oleh karena itu, peneliti memilih kelas A dan kelas B sebagai sampel dalam penelitian ini, mengingat hasil belajar IPAS peserta didik lebih rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya.

Penyebab rendahnya hasil belajar IPAS ini antara lain disebabkan oleh kebosanan peserta didik terhadap suasana kelas selama pembelajaran berlangsung, serta kurangnya variasi dalam penggunaan alat media pembelajaran IPAS, yang menjadi faktor utama timbulnya rasa bosan. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 10 Metro Timur.

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran menurut Nadiem Makarim, Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dalam Ramadan & Imam Tabroni, (2020), kurikulum merdeka hadir sebagai sebuah inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. KKTP adalah serangkaian kriteria atau indikator yang menunjukkan sejauh mana kemampuan peserta didik dalam mencapai kompetensi tertentu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Fungsi utama kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran adalah membantu pendidik dalam merefleksikan proses pembelajaran di kelas

serta menganalisis tingkat penguasaan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik.

Hasil dari refleksi ini dapat digunakan oleh pendidik untuk memperbaiki proses pembelajaran dan memberikan tindak lanjut yang sesuai dengan karakteristik serta kompetensi masing-masing peserta didik. Nadiem berharap agar pembelajaran tidak lagi menyulitkan pendidik atau peserta didik dengan fokus pada pencapaian nilai tinggi atau KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), melainkan bergeser menjadi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Peserta didik diberikan kebebasan untuk berpikir dan belajar dari berbagai sumber, agar mereka dapat mencari pengetahuan dan memecahkan masalah secara mandiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu dilakukan perbaikan dalam penerapan model dan media pembelajaran agar peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan mengintegrasikan model pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif. Untuk itu diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan kreatif. Peneliti memilih model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *mind mapping* untuk diterapkan didalam pembelajaran sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Pemilihan model dan media didasari atas penelitian pendahulu dan pendapat para ahli mengatakan bahwa model pembelajaran *Problem based learning* berbantuan *mind mapping* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Model Pembelajaran *problem based learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik dihadapkan pada sebuah masalah yang harus dipecahkan, dengan memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki. Suryani, (2018), *problem based learning* ialah model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk mencoba memecahkan

masalah melalui beberapa tahap metode ilmiah. Pendekatan ini, Peserta didik diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan yang terkait dengan masalah yang dihadapi, tetapi juga mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah tersebut.

Pendekatan ini mendorong peserta didik untuk secara aktif mencari solusi dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam. Tujuan utamanya adalah melatih peserta didik untuk mengasah keterampilan mereka, serta membiasakan peserta didik dalam membangun pola pikir kritis dan keterampilan dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan model pembelajaran berbasis masalah, terdapat beberapa langkah, yaitu: (1) Menyadari masalah, dimulai dengan kesadaran terhadap permasalahan yang perlu dipecahkan; (2) Rumusan masalah, yang berfokus pada pemahaman bersama tentang masalah dan pengumpulan data yang diperlukan untuk penyelesaiannya; (3) Merumuskan hipotesis, melibatkan peserta didik dalam mengidentifikasi hubungan sebab-akibat dan mencari berbagai solusi yang mungkin; (4) Mengumpulkan data, yang penting untuk memperoleh informasi yang relevan; (5) Menelaah dan membahas, membantu peserta didik untuk melihat keterkaitan antara data yang terkumpul dan masalah yang dihadapi; (6) Menentukan pilihan penyelesaian, yaitu mengarahkan peserta didik untuk memilih solusi yang paling efektif berdasarkan analisis yang telah dilakukan.

Salah satu kelebihan dari model ini adalah dimulainya proses dari kesadaran terhadap masalah, yang mengajak peserta didik untuk aktif berpikir dan mencari solusi tepat, serta meningkatkan keterampilan dalam pemecahan masalah. Kegiatan belajar yang dilakukan dengan menggunakan suatu model, maka akan lebih baik jika diimbangi dengan alat bantu berupa media pembelajaran.

Menurut Sugiantara dkk., (2024), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merujuk pada alat yang dapat mendukung proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Pada penelitian ini, jenis media yang dirasa cocok dan memiliki keterkaitan dengan penerapan model *Problem Based Learning* yang digunakan media *mind mapping*.

Media *mind mapping* menurut Erwin, (2021), adalah *mind mapping* adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan Peserta didik melalui kegiatan kreatif, di mana ide-ide utama dari suatu konsep disusun menjadi peta pikiran yang mudah dipahami.

Model pembelajaran *problem-based learning* yang dikombinasikan dengan *mind mapping* berkaitan erat dengan pengalaman peserta didik, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar mereka lebih efektif dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi. Pendekatan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Metode eksperimen adalah pendekatan pembelajaran yang dilakukan melalui percobaan atau praktik langsung, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan tujuan agar peserta didik dapat terlibat aktif dan lebih memahami materi yang telah diajarkan.

Menurut Permatasari dkk., (2022) metode eksperimen adalah salah satu cara pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam proses belajar, di mana Peserta didik dapat berpartisipasi aktif, sedangkan kelas kontrol ialah sebagai kelas pembanding yang tidak mendapatkan perlakuan.

Menurut Br Sipayung dkk.,(2019) hasil belajar kemudian diukur ketuntasan klasikal untuk mengetahui apakah model *problem based laerning* dengan *mind mapping* berhasil diterapkan dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Keberhasilan pembelajaran kelas dapat dilihat dari sekurang-kurangnya 85% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut mencapai ketuntasan individu. Pembelajaran model *problem based learning* dengan *mind mapping* secara tidak langsung menuntut peserta didik memiliki dua bentuk tanggung jawab belajar, yaitu belajar untuk memecahkan masalah dan belajar menuangkan isi pikiran.

Dua hal tersebut mampu berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik. Pembelajaran model *problem based learning* dengan *mind mapping* memicu peserta didik lebih fokus, tertarik, antusias, aktif, kreatif dan termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem based learning* Berbantuan *Mind Mapping* terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas V di Sekolah Dasar”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam masalah penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Belum terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan *mind mapping* sehingga proses pembelajaran menjadi kurang variasi.
2. Rendahnya hasil penilaian harian peserta didik pada mata pelajaran IPAS SD Negeri 10 Metro Timur.
3. Pembelajaran di kelas V SD Negeri 10 Metro Timur yang masih berpusat pada pendidik (*teacher center*),
4. Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran masih belum diterapkan secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Mind Mapping (X)
2. Hasil belajar IPAS Peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur (Y)

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut. “Apakah ada pengaruh penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Mind Mapping* terhadap Hasil belajar IPAS Pada peserta didik kelas V SDNegeri 10 Metro Timur.”

E. Tujuan Peneliti

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis “apakah ada pengaruh pada penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Mind Mapping* Terhadap hasil belajar IPAS kelas V SD 10 Metro Timur”.

F. Manfaat Peneliti

Penelitian ini diharapkan, dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait, adapun manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari segi teoritis dan praktis sebagai berikut.

a. Secara Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat dalam menyumbangkan perubahan dalam proses pembelajaran peserta didik dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan media *Mind Mapping* sehingga tercapainya hasil belajar yang baik dalam mata pelajaran IPAS di SD Negeri 10 Metro Timur. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kinerja staff maupun tenaga pendidik serta memberikan dampak yang baik untuk meningkatkan kemampuan, memberikan wawasan serta ilmu pengetahuan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas V SD Negeri 10 Metro Timur.

b. Secara Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar IPAS Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan media *Mind Mapping* di SD Negeri 10 Metro Timur.

b. Pendidik

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan informasi untuk dapat memaksimalkan alternative model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPAS sehingga pembelajaran akan menjadi pedoman serta inovasi demi tercapainya hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPAS di SD Negeri 10 Metro Timur. Melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan *Mind Mapping*.

d. Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana informasi dan Bahan kajian untuk menambah wawasan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian dengan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *Mind Mapping* terhadap hasil belajar IPAS di SD Negeri 10 Metro Timur.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap atau pemahaman melalui berbagai pengalaman atau interaksi. Menurut Djamaluddin, (2019) belajar dapat dipahami sebagai serangkaian aktivitas mental yang dilakukan individu, yang menyebabkan perubahan perilaku antara sebelum dan sesudah proses belajar. Perubahan ini muncul dari pengalaman baru, pengetahuan yang diperoleh, dan latihan yang dilakukan. Secara lebih luas, belajar adalah proses transformasi kepribadian yang meningkatkan kualitas perilaku, termasuk pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, dan kemampuan lainnya.

Proses belajar ini merupakan elemen dasar dalam setiap tingkat pendidikan. Untuk memahami lebih dalam tentang belajar, kita dapat merujuk pada pendapat berbagai ahli.

- a. Thursan Hakim: Belajar adalah proses perubahan dalam kepribadian yang terlihat dari peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, mencakup kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan keterampilan.
- b. Skinner: Belajar adalah proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.
- c. C. T. Morgan: Belajar adalah perubahan relatif dalam tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman sebelumnya.

- d. Hilgard & Bower: Belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang dalam situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang telah dialaminya

Setiap definisi menekankan aspek yang berbeda dari proses belajar, tetapi semuanya menunjukkan bahwa belajar melibatkan perubahan yang terjadi sebagai akibat dari pengalaman.

Menurut Festiawan (2020), secara umum belajar dapat dipahami sebagai proses perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungan dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya. Terdapat di dalam buku psikologi pendidikan mendefinisikan belajar dalam dua aspek: pertama, sebagai proses mendapatkan pengetahuan, dan kedua, sebagai perubahan kemampuan bereaksi yang berlangsung lama hasil dari latihan yang diperkuat. Sementara itu, menyatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku yang muncul sebagai akibat dari praktik yang diperkuat.

Sejalan dengan pendapat tersebut adapun menurut Qur'ani (2023), belajar merupakan proses mental di mana seseorang, melalui pendidikan atau pengalaman, mengalami perubahan perilaku yang positif dan berlangsung lama. Proses ini melibatkan aspek fisik dan psikologis dari kepribadian individu. Setiap orang mengalami perubahan melalui belajar, dan perubahan tersebut umumnya memiliki dampak positif. Tidak semua perubahan dapat dianggap sebagai pembelajaran. Contohnya, jika seorang anak jatuh dari pohon dan mengalami patah tulang, situasi ini tidak dapat disebut sebagai proses belajar, meskipun ada perubahan yang terjadi, karena perubahan tersebut bukan hasil dari aktivitas belajar yang bertujuan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang mencakup perolehan pengetahuan dan pengalaman yang membawa pada perubahan perilaku serta kemampuan bereaksi yang bersifat menetap, berkat interaksi individu dengan lingkungan. Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menurut Feida Noorlaila Isti adah (2020), dapat diartikan sebagai perubahan perilaku individu setelah melalui proses pembelajaran. Diharapkan, melalui belajar, terjadi peningkatan tidak hanya pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek lainnya. Selain itu, tujuan belajar juga mencakup pencapaian hasil belajar dan pengalaman hidup. Benyamin S. Bloom mengelompokkan tujuan belajar ke dalam tiga ranah:

- a. Ranah Kognitif terkait dengan kemampuan berfikir, pengetahuan, dan pemecahan masalah.
- b. Ranah Afektif berkaitan dengan sikap, nilai, minat aspirasi dan kemampuan menyesuaikan diri secara sosial, termasuk kepekaan terhadap isu tertentu dan kesiapan untuk memberikan perhatian.
- c. Ranah Psikomotor berkaitan untuk mencakup tujuan yang berhubungan dengan keterampilan manual dan motoric.

Sejalan dengan pendapat tersebut adapun menurut Asrori (2016), mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran. Sementara itu, Meger dalam bukunya yang berjudul *Objetives*, menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah gambaran kemampuan Peserta didik yang menunjukkan kinerja yang diinginkan yang sebelumnya mereka tidak mampu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu suatu ketercapaian belajar peserta didik baik dalam perilaku, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki menjadi lebih baik serta pengetahuan akhir yang dimiliki dengan hasil belajar peserta didik masuk dalam kriteria ketuntasan belajar peserta didik.

3. Teori Belajar

Menurut Feida Noorlaila Isti adah (2020), teori belajar merupakan rangkaian konsep dan prinsip yang menjelaskan cara individu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap melalui proses pembelajaran. Oleh karena itu, teori ini juga mencakup metode untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, seperti memberikan umpan balik yang konstruktif, melakukan latihan yang sesuai, dan menciptakan lingkungan yang mendukung.

a. Teori Belajar Behaviorisme

Behaviorisme adalah teori perkembangan perilaku yang dapat diukur dan diamati, berdasarkan respon peserta didik terhadap rangsangan. Teori ini kemudian berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang signifikan mempengaruhi pengembangan teori dan praktik pendidikan, dikenal sebagai aliran behavioristik yang menekankan pada hasil belajar berupa perilaku yang terlihat.

b. Teori Belajar Humanistik

Menurut teori humanistik, tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk mengembangkan potensi manusia. Keberhasilan proses belajar diukur dari seberapa baik pelajar memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Dalam perjalanan belajarnya, peserta didik diharapkan berupaya mencapai aktualisasi diri dengan maksimal. Teori ini fokus pada pemahaman perilaku belajar dari perspektif pelajar itu sendiri, bukan hanya dari sudut pandang pengamat.

c. Teori belajar Kognitivistik

Teori kognitivisme dalam belajar lebih menekankan pada proses belajar dibandingkan dengan hasilnya. Menjelaskan bahwa dalam aliran kognitif, belajar merupakan proses mental yang aktif untuk memperoleh, mengingat, dan menerapkan pengetahuan. Teori ini mengemukakan bahwa pengetahuan dibangun dalam diri anak melalui interaksi yang berkelanjutan dengan lingkungan.

d. Teori Belajar Konstruktivisme

Djameluddin (2019), konstruktivisme berasal dari kata "kontruksi," yang berarti "membangun." Dalam konteks filsafat pendidikan, istilah ini merujuk pada usaha untuk membangun suatu kehidupan yang berbudaya maju. Teori konstruktivisme mengartikan belajar sebagai proses aktif, di mana peserta didik secara mandiri membangun pengetahuan, mencari makna, menggali informasi tentang apa yang mereka pelajari, dan menyimpulkan konsep serta ide baru berdasarkan pengetahuan yang telah dimiliki.

Sejalan dengan itu adapun menurut pendapat Wibowo (2022), secara umum teori belajar terbagi menjadi 4 aliran sebagai berikut.

a. Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik merupakan teori belajar yang berisi tentang perubahan tingkah laku yang terjadi karena pengalaman belajar. Teori ini lebih mengutamakan terbentuknya perilaku yang dihasilkan dari proses belajar.

b. Teori Belajar Kognifisme

Teori belajar kognifisme merupakan teori belajar yang tentang membangun kemampuan pengetahuan kognitifnya dengan motivasi yang dilakukan oleh diri sendiri terhadap lingkungan. Teori belajar ini merupakan proses perubahan persepsi dan pemahaman.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar yang berhubungan atas dasar terbentuknya pengetahuan pemahaman. Teori belajar ini merupakan terbentuknya pengetahuan pemahaman manusia yang berasal dari pengalaman yang sebelumnya dilewati.

d. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar humanistik merupakan teori belajar yang berhubungan dengan perkembangan pengetahuan dari sisi keprobadian manusia. Teori belajar ini bertujuan untuk membangun kepribadian pada peserta didik dengan melakukan kegiatan-kegiatan positif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwasanya teori belajar merupakan suatu hal yang dapat mendasari jalannya proses pembelajaran. Peneliti menyimpulkan bahwa teori belajar yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar konstruktivisme. Pada teori konstruktivisme peserta didik dapat mengkonstruksi kemampuan yang mereka miliki secara alamiah dalam pembentukan pengetahuan yang terjadi pada diri peserta didik melalui pengalaman yang telah dilewati.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada capaian atau pencapaian yang diperoleh individu setelah melalui proses pembelajaran. Menurut Sugiantara dkk., (2024) hasil belajar adalah hasil pembelajaran pada perubahan yang terjadi pada individu setelah berinteraksi aktif dengan lingkungan belajarnya. Oemar Hamalik menyatakan bahwa hasil belajar terlihat melalui perubahan perilaku, sementara Winkel menekankan bahwa hasil belajar mencerminkan kemampuan internal yang menjadi milik pribadi individu. Secara keseluruhan, hasil belajar mencakup aspek perubahan, kemampuan, dan kompetensi yang diperoleh dari

pengalaman belajar. Maka hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah mengikuti proses belajar yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik.

Belajar Menurut Yandi dkk., (2023) hasil belajar merupakan tingkat pencapaian yang tampak dalam perilaku, meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dapat diekspresikan melalui kebiasaan, sikap, dan penghargaan. Tujuan belajar dan pembelajaran sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Para ahli memberikan berbagai pandangan tentang hasil belajar, yang umumnya didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh peserta didik melalui proses belajar atau latihan, yang tercermin dalam perubahan perilaku akibat pengalaman belajarnya.

Selain itu, Masitoh (2023), juga mengatakan pada prinsipnya hasil belajar ideal dapat diukur dari indikator yang meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat dari pengalaman dan proses belajar peserta didik. Adapun kunci pokok utama untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar adalah mengetahui Indikator hasil belajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang arti dari hasil belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai oleh peserta didik yang telah diberikan oleh pendidik saat pembelajaran berlangsung, kemampuan ini menyangkut pada beberapa hal seperti kognitif, afektif dan psikomotorik sebagai hasil belajar peserta didik.

2. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sangat beragam dan saling terkait, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Arrosyad dkk (2023), hasil belajar dipengaruhi oleh dua kelompok faktor: internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri peserta didik, seperti aspek fisiologis (kesehatan, kemampuan fisik) dan psikologis (motivasi, minat, bakat, kebiasaan belajar, serta konsentrasi). Sementara itu, faktor eksternal datang dari lingkungan luar, termasuk faktor keluarga (latar belakang pendidikan orang tua, cara mendidik, hubungan antar anggota keluarga, dan kondisi rumah) serta faktor sekolah (metode pengajaran, metode belajar, dan sarana prasarana).

Adapun menurut Wicaksono (2020), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar atau prestasi belajar meliputi minat, motivasi, dan lingkungan. Analisis data menunjukkan adanya hubungan positif yang signifikan antara ketiga faktor tersebut. Penelitian ini mengindikasikan bahwa hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik sangat dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu minat dan motivasi, serta faktor eksternal, yaitu lingkungan. Ketiga faktor ini memiliki dampak besar dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan faktor-faktor di atas dapat saya simpulkan bahwa ada dua kategori yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup elemen yang berasal dari diri peserta didik sendiri, seperti motivasi belajar yang rendah, kondisi kesehatan, tingkat kecerdasan, minat, dan kebiasaan belajar. Sementara itu, faktor eksternal adalah elemen yang berasal dari lingkungan di luar peserta didik.

C. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

1. Mata Pelajaran IPAS

Mata Pelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang dapat dianggap baru karena inovasinya, meskipun memiliki kesamaan dengan mata pelajaran di kurikulum sebelumnya. IPAS merupakan kombinasi pembelajaran yang mengintegrasikan dua aspek ilmu yang secara dasar berbeda, namun ketika digabungkan dapat menciptakan kesatuan yang harmonis. Sesuai namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dengan demikian, jelas bahwa mata pelajaran IPA dan IPS telah digabungkan dalam Kurikulum Merdeka. Penjelasan tentang IPAS juga tercantum dalam Keputusan KBSKAP Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksi antara keduanya, serta mengeksplorasi kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungan.

Untuk memahami mata pelajaran IPAS secara mendalam, penting untuk mengkaji masing-masing aspek, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Prasasti (2019: 12-13), hakikat Ilmu Pengetahuan Alam mencakup tiga sudut pandang: produk, proses, dan pengembangan sikap. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa ketiga hal tersebut memang saling terkait dan harus dilaksanakan dalam mata pelajaran IPA. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah kajian yang fokus pada fenomena dan peristiwa yang terjadi di alam. Menurut Fowler, seperti yang dikutip oleh Usman, IPA mencakup ilmu yang berkaitan dengan gejala dan benda alam yang disusun secara sistematis dan teratur.

Pengetahuan dalam IPA saling terhubung dan menjelaskan satu sama lain, membentuk suatu kesatuan yang utuh. Selain itu, pengetahuan ini bersifat umum, yang artinya prinsip-prinsip yang ditemukan dalam IPA berlaku luas dan tidak hanya terbatas pada situasi tertentu. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah kajian yang terstruktur mengenai alam dan segala isinya, yang didasarkan pada pengamatan, eksperimen, dan observasi manusia. Menurut Permendikbud no 20 tahun (2016) mata pelajaran IPA perlu diajarkan kepada semua peserta didik mulai dari SD untuk membekali mereka dengan cara memenuhi kebutuhan manusia melalui pendekatan pemecahan masalah. Oleh karena itu, pengembangan pengetahuan IPA dimulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi.

Karakteristik mata pelajaran IPS seharusnya relevan dengan mata pelajaran IPA, terutama ketika digabungkan menjadi mata pelajaran IPAS. Menurut Siti Muvidah dkk., (2023) mengidentifikasi beberapa karakteristik IPS, yaitu:

- a. Teori yang selaras dengan kenyataan Pembahasan yang bersifat global,
- b. Integrase berbagai disiplin ilmu social, fakta, masalah, pengalaman dan kebutuhan yang relavan dengan masyaraka
- c. Konsep social yang dinamis
- d. Penekanan pada sifat manusia dalam interaksi social
- e. Tidak hanya berfokus pada pengetahuan teoritis
- f. Menghargai perbedaan peserta didik
- g. Menerapkan berbagai prinsip dan perspektif dalam pembelajaran.

Dari penjelasan ini, terlihat bahwa IPA dan IPS saling melengkapi dalam IPAS. IPA memberikan dasar ilmiah yang diperlukan untuk proses penelitian, sementara IPS menekankan interaksi manusia dan lingkungan, mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang berwawasan sosial. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

IPAS adalah mata pelajaran gabungan antara IPA dan IPS yang mengkaji antara ilmu pengetahuan dan social.

D. Media dan Media *Mind Mapping*

1. Pengertian Media

Media dapat diartikan sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau konten dari satu pihak kepada pihak lain. Menurut Sari dkk (2019), adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dari pemberi informasi yaitu pendidik kepada penerima informasi atau peserta didik yang bertujuan untuk menstimulus para peserta didik agar termotivasi serta bisa mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan bermakna. media pembelajaran mencakup apa saja yang digunakan pendidik untuk melibatkan semua panca indera penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan pelajarannya.

Media pelajaran adalah pembawa informasi yang dirancang khusus untuk memenuhi tujuan dalam situasi belajar-mengajar. Media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat dan berguna.

Menurut Hasan dkk (2021), media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima atau dari pendidik ke peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran

Menurut Sugiantara dkk.(2024), pada saat melaksanakan proses pembelajaran dikelas, tidak terlepas dari apa yang dinamakan dengan media pembelajaran. media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong

terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang dipergunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran di kelas yang dapat memberikan stimulus terhadap kemampuan peserta didik sehingga dapat menunjang proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Menurut Sari dkk. (2019), dalam proses belajar mengajar, dua unsur penting yang saling terkait adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Pemilihan media pengajaran tertentu akan memengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan. Terbagi menjadi 5 fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar.
- b. Sebagai sumber informasi dan materi pembelajaran.
- c. Untuk menarik perhatian peserta didik.
- d. Mempercepat proses belajar mengajar
- e. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Selain itu, menurut Sidharta (2015), yang membagi fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Membantu memperjelas dan memperkaya informasi yang disampaikan secara verbal.
- b. Meningkatkan motivasi serta menarik perhatian peserta didik agar lebih fokus dalam belajar.
- c. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam penyampaian informasi.
- d. Memberikan variasi dalam metode penyajian materi.
- e. Pemilihan media yang tepat dapat memotivasi peserta didik,

membangkitkan semangat, dan menghindari rasa bosan dalam proses pembelajaran.

- f. Membantu materi lebih mudah dipahami dan memberikan kesan yang mendalam, sehingga peserta didik tidak mudah lupa terhadap informasi yang telah dipelajari.
- g. Memberikan pengalaman yang lebih nyata, terutama dalam konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran berupa alat tulis atau sarana untuk menarik perhatian peserta didik, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Jenis -jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis pembelajaran mencakup berbagai pendekatan dan metode yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Sari dkk (2019), media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Media Grafis: Media ini berupa visual yang menyampaikan pesan melalui komunikasi visual. Contoh-contohnya meliputi gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, komik, dll.
- b. Media Audio: Media yang berfokus pada indera pendengaran. Beberapa contohnya adalah radio, tape recorder, piringan hitam, dan sebagainya.
- c. Media Proyeksi Diam (Still Projected Medium): Media ini serupa dengan media grafis, perbedaannya terletak pada penggunaannya.
- d. Media grafis digunakan langsung oleh peserta didik, sedangkan media proyeksi diam memerlukan alat penampil seperti proyektor.
- e. Media Audio Visual: Media yang menggabungkan indera penglihatan dan pendengaran, di mana kedua elemen suara dan gambar berasal dari sumber yang sama. Contohnya termasuk film, televisi, video, dan lainnya.

Jenis media pembelajaran di atas setelah dijelaskan terdapat beberapa jenis-jenis media pembelajaran tersebut peneliti memilih *media mind mapping*, *mind aping* tersebut termasuk dalam jenis media grafis atau gambar. Berdasarkan penjelasan di atas terkait jenis-jenis media pembelajaran peneliti mengharapkan media *mind mapping* tersebut dapat menarik minat peserta didik dalam belajar serta kemungkinan peserta didik ikut serta dalam berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

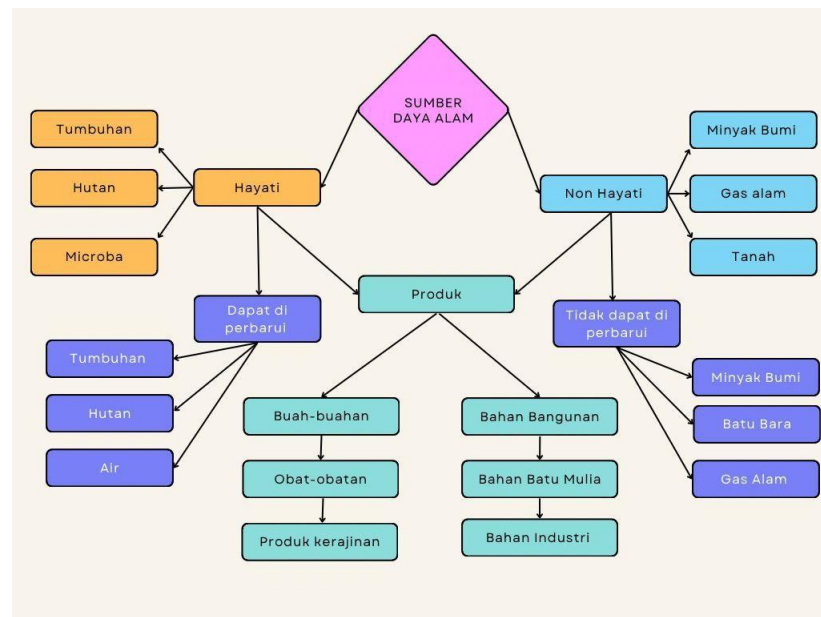
4. Pengertian Media Pembelajaran *Mind Mapping*

Media *mind mapping* adalah suatu teknik visual yang digunakan untuk menggambarkan ide-ide, konsep, atau informasi dalam bentuk diagram yang terstruktur. Menurut Erwin (2021), *mind mapping* adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan Peserta didikmelalui kegiatan kreatif, di mana ide-ide utama dari suatu konsep disusun menjadi peta pikiran yang mudah dipahami. Menurut Kustina, (2021) *mind mapping* merupakan suatu cara menempatkan informasi kedalam otak dan mengambilnya kembali ke luar otak, melalui kegiatan mencatat yang kreatif dan efektif yang secara harfiah yaitu memetakan pikiran.

Selanjutnya *mind mapping* menurut Ananda, (2019) adalah salah satu media yang dapat diterapkan di sekolah dasar. Metode ini dirancang sesuai dengan karakteristik anak-anak yang cenderung suka bermain dan bersenang-senang. Menggunakan teknik mencatat dalam bentuk *mind mapping*, peserta didik diajak untuk mencatat atau merangkum informasi menggunakan kata kunci dan gambar. Kombinasi ini membantu peserta didik membangun asosiasi dalam pikiran mereka, sehingga ketika mereka melihat gambar atau kata kunci, mereka dapat dengan mudah mengingat materi yang terkait.

Media *mind Mapping* menurut Hendawati dkk (2018), merupakan sistem berpikir yang terpancar (*radiant thinking*) sehingga dapat mengembangkan ide dan pikiran ke segala arah, *divergent*, dan melihatnya dari berbagai sudut pandang, selain itu *mind mapping* merupakan model penulisan yang bekerja dengan menggunakan prinsip manajemen otak sehingga dapat membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

Berikut merupakan gambar media *mind mapping* yang dapat menjadikan pembelajaran lebih konkret dan nyata.



Gambar 1. Contoh *Mind Mapping*

Dari uraian di atas dapat saya simpulkan bahwa *mind mapping* ialah media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik membangun asosiasi dalam pembelajaran yang dipelajari supaya mengasah pola pikirnya

5. Langkah-langkah Penggunaan Media *Mind Mapping*

Langkah-langkah dalam penggunaan media *mind mapping* sangat penting untuk memastikan proses pembuatan peta konsep yang efektif dan terstruktur. Menurut Mind-mapping (2023), dari penelitian yang dilakukan, terdapat beberapa langkah dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media *Mind Mapping*, yaitu:

- a. Pendidik menjekaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Pendidik menyajikan materi
- c. Peserta didik dibagi kedalam beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 2 orang
- d. Peserta didik merancang peta pikiran
- e. Peserta didik mempresntasikan hasil diskusi kelompok, dan
- f. Kesimpulan, aktivitas literasi perlu dikembangkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Menurut Pane (2022),terdapat langkah-langkah *mind mapping* adalah sebagai berikut:

- a. Menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai
- b. Pendidik menjelaskan konsep atau permasalahan yang akan didiskusikan oleh peserta didik
- c. Membentuk kelompok yang terdiri dari 2-5 orang
- d. Setiap kelompok mencatat dan hasil diskusi
- e. Setiap kelompok membacakan hasil diskusi mereka, sementara pendidik mencatat di papan dan mengelompokan sesuai kebutuhan.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media *Mind Mapping*

Kelebihan *mind mapping* terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual yang memudahkan pemahaman dan pengorganisasian ide. Menurut Batara (2022), kelebihan *mind Mapping* dalam media yang akan di pelajari saat pmbelajaran *Mind-mapping* merupakan salah satu metode pembelajaran alternative, ada beberapa

keunggulan dari *mind-mapping*, di antaranya:

- a. Memudahkan pemahaman dan penyelesaian masalah dengan cepat
- b. Membantu dalam mengorganisasikan ide-ide
- c. Proses menggambar dapat memunculkan ide-ide baru
- d. Gambar yang dihasilkan berfungsi sebagai panduan

Kekurangan *Mind-Mapping*

Meski ada banyak kelebihan, *mind-mapping* juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Batara, (2022) beberapa kelemahan dari media ini adalah:

- a. Membutuhkan banyak alat tulis, seperti spidol warna-warni.
- b. Untuk menghasilkan *mind maaping* yang baik, diperlukan berbagai alat tulis agar symbol, gambar, garis, dan kata-kata yang digunakan menarik.
- c. Membutuhkan latihan agar peserta didik menjadi terbiasa dan mahir
- d. Peserta didik bimbang dalam menggambar dan menulis, sehingga dukungan dari pendidik sangat penting untuk mendorong keberanian dan kreativitas mereka.
- e. Memerlukan waktu yang lebih lama untuk berlatih.

E. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan suatu pendekatan atau cara yang digunakan untuk mengorganisir, merancang, dan melaksanakan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Menurut Djamaluddin (2019), model pembelajaran merupakan proses belajar yang dirancang secara khusus agar peserta didik dapat menjalani dan memahami kegiatan belajar mengajar dengan lebih mudah. Dengan desain yang baik, anak-anak merasa tidak terbebani seolah-olah mereka terpaksa belajar. Oleh karena itu, model

pembelajaran dibedakan menjadi model individual dan model kelompok.

Menurut Paling dkk (2023), model pembelajaran adalah cara sistematis yang digunakan pendidik untuk menyajikan proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Model ini mencakup pendekatan yang komprehensif dan berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, baik dalam konteks pengajaran di kelas maupun dalam pengawasan peserta didik. Pembelajaran dapat dipahami sebagai upaya untuk memengaruhi emosi, intelektual, dan spiritual individu agar mereka mau belajar secara sukarela. Melalui proses pembelajaran, terjadi pengembangan moral, aktivitas, dan kreativitas peserta didik melalui berbagai interaksi dan pengalaman.

Berbeda dengan mengajar yang lebih fokus pada aktivitas pendidik, pembelajaran menekankan pada aktivitas peserta didik. Setiap model pembelajaran memiliki sintaks yang merinci langkah-langkah dalam serangkaian kegiatan belajar. Istilah model pembelajaran berbeda dari strategi, metode, atau prosedur pembelajaran, karena model mencakup makna yang lebih luas. Ini melibatkan pola interaksi antara pembelajar, pendidik, dan materi, serta mencakup berbagai strategi, pendekatan, metode, dan teknik yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan untuk merencanakan dan melaksanakan proses belajar mengajar untuk mengacu pada pendekatan pembelajaran. Model ini berfungsi untuk merancang bahan pembelajaran, mengembangkan kurikulum, membimbing proses pembelajaran di kelas, dan menjelaskan hubungan dalam kerangka pembelajaran.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Macam-macam model pembelajaran mencakup berbagai pendekatan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Menurut Farias dkk (2015), macam-macam model pembelajaran terbagi menjadi beberapa: (1) Model pembelajaran langsung, (2) Model pembelajaran berbasis masalah, (3) Model pembelajaran kontekstual

Selanjutnya menurut Fathurrohman (2015), untuk mengajarkan peserta didik sesuai dengan gaya belajar mereka dan mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, terdapat berbagai model pembelajaran yang dapat dipilih. Di dalam pelaksanaannya, pendidik perlu menyadari bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling cocok untuk semua situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang sesuai, pendidik harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti kondisi peserta didik, karakteristik materi, fasilitas atau media yang tersedia, serta keadaan pendidik itu sendiri. Berikut ini beberapa model pembelajaran yang dapat dipilih sebagai alternatif sesuai dengan situasi dan kondisi yang dihadapi.

- a. Pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) sejalan dengan sifat dasar manusia sebagai makhluk sosial yang saling bergantung satu sama lain, memiliki tujuan dan tanggung jawab bersama, serta membangun rasa kebersamaan. Dengan memanfaatkan hal ini, melalui pembelajaran kelompok yang kooperatif, peserta didik dilatih untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.
- b. Pembelajaran kontekstual (Contextual Teaching and Learning) adalah pendekatan pembelajaran yang dimulai dengan interaksi atau tanya jawab lisan yang bersifat ramah, terbuka, dan dialogis, yang berhubungan langsung dengan kehidupan nyata peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan merasakan relevansi materi yang diajarkan, motivasi untuk belajar akan muncul, pemahaman

mereka menjadi lebih konkret, dan suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif, nyaman, dan menyenangkan.

- c. Pembelajaran berbasis masalah merupakan salah satu metode dalam pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam model Kesimpulan mengenai macam-macam model pembelajaran adalah bahwa setiap model memiliki pendekatan yang berbeda dalam mencapai tujuan pembelajaran. (1) Model pembelajaran langsung fokus pada penyampaian materi secara langsung dari pengajar kepada siswa, dengan penekanan pada penguasaan informasi secara sistematis. (2) Model pembelajaran berbasis masalah mengajak siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah nyata, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. (3) Model pembelajaran kontekstual menekankan pentingnya menghubungkan materi dengan situasi atau konteks kehidupan nyata siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna. Ketiga model ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

F. Model *Problem Based Learning* (PBL)

1. Pengertian Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran yang menggunakan berbasis masalah untuk membantu peserta didik aktif dalam pembelajaran. Menurut Syamsidah (2018), pembelajaran berbasis masalah atau sering dikenal dengan model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang dipusatkan pada Peserta didik melalui pemberian masalah dari dunia nyata di awal pembelajaran. *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam

kelompok untuk mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan.

Problem based learning merupakan salah satu model pembelajaran pembelajaran yang menuntut aktivitas mental peserta didik untuk memahami suatu konsep pembelajaran melalui situasi dan masalah yang disajikan pada awal pembelajaran dengan tujuan untuk melatih peserta didik menyelesaikan masalah dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

Menurut Febriana Wanda (2022), model *problem based learning* menyajikan berbagai masalah autentik yang dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik untuk membantu mengembangkan keterampilan mengatasi masalah, mengembangkan kemandirian serta meningkatkan rasa percaya diri. Model *problem based learning* juga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang diajarkan, membangun sikap kerjasama dalam kelompok dan keterampilan sosial pada peserta didik.

Sejalan dengan itu adapun menurut Febrita & Harni, (2020) model pembelajaran *problem based learning* adalah pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk belajar melalui kolaborasi dalam kelompok untuk menemukan solusi terhadap masalah nyata. Masalah-masalah tersebut digunakan untuk merangsang rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis dan kemampuan analisis dalam konteks materi pelajaran. Adapun langkah-langkah model Problem based learning yang harus di terapkan oleh pendidik. Pendidik harus menjelaskan tujuan pembelajaran dan aktivitas yang akan dilaksanakan agar peserta didik memahami apa yang ingin dicapai, masalah yang akan dibahas, serta bagaimana proses pembelajaran akan dievaluasi.

Fokus pembelajaran pada masalah dianggap efektif untuk memberikan pemahaman dasar kepada peserta didik. Selain itu, pendidik juga harus dapat memotivasi Peserta didik agar aktif berpartisipasi dalam pemecahan masalah.

Kesimpulan dari pendapat di atas menyatakan bahwa model *problem based learning* merupakan suatu rancangan untuk menyajikan berbagai masalah autentik yang mencakup kerangka konseptual sebagai panduan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menggunakan model *problem based learning*, model ini menyediakan berbagai konsep pembelajaran yang berfokus pada masalah, di mana peserta didik dihadapkan pada berbagai tantangan dan diberi kesempatan untuk memecahkan masalah tersebut secara mandiri. Pendekatan ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran model pembelajaran ini adalah salah satu pembelajaran yang inovatif yang dapat memberikan pembelajaran aktif dalam kepada peserta didik.

2. Tujuan Model Problem Based Learning (PBL)

Tujuan Model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berpikir dalam pemecahan masalah dalam pembelajaran. Menurut Khakim dkk (2022), peran pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan model *problem based learning* adalah untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik selama proses penyelesaian masalah yang dihadapi. Salah satu tujuan pembelajaran dalam model ini adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Tujuan umum dari pembelajaran dengan model *problem based learning* meliputi, membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berfikir, keterampilan memecahkan masalah dan kemampuan intelektual.

Menurut Febrita & Harni (2020), tujuan dari model pembelajaran berbasis masalah bukanlah untuk menguasai pengetahuan secara luas, melainkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan secara aktif membangun pengetahuan mereka sendiri. Melalui berfikir dalam pemecahan masalah menjadi bagian integral dari proses intelektual yang melalui aplikasi, analisis, evaluasi dan generalisasi berdasarkan hasil observasi, refleksi, penalaran serta komunikasi.

Dengan demikian, jelas bahwa model *problem based learning* bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah di pembelajaran pada hasil belajar, bekerja sama, dan mandiri.

3. Karakteristik Model *Problem Based Learning* (PBL)

Karakteristik model *problem based learning* menurut Khakim dkk (2022), model *problem based learning* secara umum berfokus pada masalah yang diajukan oleh pendidik kepada peserta didik, yang kemudian berusaha menemukan dan merumuskan permasalahan tersebut sendiri. Setelah permasalahan diidentifikasi, peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah yang dihadapi dengan berpikir kritis dalam mencari solusi. Proses pembelajaran dengan model ini dimulai dari adanya masalah, yang bisa berasal dari peserta didik atau Pendidik, kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya mengenai hal-hal yang sudah mereka ketahui untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Sejalan itu terdapat menurut Febrita & Harni (2020), terdapat beberapa karakteristik utama dari model pembelajaran *problem based learning*.

- a. Permasalahan yang disajikan bersifat autentik dan belum memiliki solusi yang jelas.
- b. Masalah yang dihadirkan menuntut peserta didik untuk menguji pengetahuan, sikap, serta keterampilan mereka, sehingga mereka perlu mengenali apa yang harus dipelajari dan memahami materi

yang sebelumnya belum dikenal.

- c. Proses pembelajaran menekankan pada kemandirian peserta didik dalam mencari dan memahami informasi.
- d. Penggunaan beragam sumber informasi, pemanfaatan secara optimal, serta kemampuan menilai kualitas informasi merupakan aspek penting dalam pembelajaran berbasis masalah.
- e. *Problem based learning* juga mengharuskan adanya refleksi dan penilaian terhadap pengalaman belajar peserta didik serta proses yang mereka jalani.

Oleh karena itu kesimpulan yang dapat saya paparkan mengenai karakteristik model pembelajaran *problem based learning* secara umum berfokus pada pemberian masalah yang diajukan oleh pendidik kepada peserta didik, yang kemudian diharapkan dapat mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan tersebut secara mandiri. Setelah masalah diidentifikasi, peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah dengan berpikir kritis dalam mencari solusi. Proses pembelajaran dalam model ini dimulai dengan adanya masalah, yang bisa berasal dari peserta didik atau pendidik dan kemudian peserta didik memperdalam pengetahuannya untuk menyelesaikan masalah tersebut. Terdapat beberapa karakteristik utama dari model *problem based learning*. Masalah yang diajukan bersifat nyata dan tidak terstruktur, masalah tersebut menantang pengetahuan.

4. Langkah-langkah Model Problem Based Learning (PBL)

Menurut Syamsidah (2018), secara umum langkah-langkah dalam model pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

- a. Orientasi peserta didik pada masalah, pada tahap ini pendidik memberikan penjelasan terkait tujuan pembelajaran, kebutuhan atau logistik yang diperlukan, serta memberikan motivasi pada peserta didik agar berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan aktivitas pemecahan masalah.

- b. Mengorganisasi peserta didik dalam belajar, pada tahap ini pendidik mengorganisasikan peserta didik melalui pemberian bantuan dalam membuat definisi dan organisasi tugas belajar terkait penyelesaian masalah.
- c. Bimbingan penyelidikan individu maupun kelompok, pada tahap ini pendidik memotivasi dan membimbing peserta didik dalam pengumpulan data-data yang sesuai. Selain itu pendidik juga membimbing peserta didik dalam melaksanakan eksperimen guna memperoleh penjelasan untuk pemecahan masalah.
- d. Pengembangan dan penyajian hasil karya, pada tahap ini pendidik membimbing peserta didik dalam membuat perencanaan dan persiapan penyajian hasil karya sesuai laporan penyelesaian masalah.
- e. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah, pada tahap ini pendidik membimbing peserta didik dalam proses refleksi dan evaluasi terhadap proses-proses penyelidikan dalam penyelesaian.

Tabel 2. Sintak Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik
Tahap 1 Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan tindakan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah. Peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya seperti laporan serta membantu mereka untuk berbagai tugas dengan temennya.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka lakukan.

Sumber: Tiyasrini, (2021)

5. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Menurut Rujiah (2021), terdapat beberapa kelebihan dari model *problem based learning* yaitu

- a. Membantu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.
- b. Mendorong peserta didik untuk lebih proaktif.
- c. Mengasah keterampilan dan memperluas pengetahuan peserta didik.
- d. Meningkatkan keterampilan sosial dan interaksi dalam kelompok.
- e. Membantu peserta didik mengembangkan sikap yang termotivasi secara mandiri.
- f. Memperkuat hubungan antara peserta didik dan pengajar/fasilitator.
- g. Memungkinkan peningkatan tingkat penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan itu terdapat menurut Febrita (2020), model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* memiliki beberapa kelebihan, yaitu:

- a. Peserta didik lebih mudah memahami materi karena mereka menemukan konsepnya sendiri melalui proses eksplorasi.
- b. Model ini mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan, yang sekaligus melatih kemampuan berpikir tingkat lanjut.
- c. Pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih melekat karena terhubung dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna.
- d. Peserta didik dapat merasakan relevansi pembelajaran karena permasalahan yang dibahas berkaitan langsung dengan kehidupan nyata, yang turut meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap materi.
- e. Peserta didik berkembang menjadi individu yang lebih mandiri dan dewasa, mampu menghargai pendapat orang lain, serta membentuk sikap sosial yang positif. Kolaborasi dalam kelompok juga berjalan dengan baik, yang mendukung pencapaian hasil belajar secara

menyeluruh.

- f. Model pembelajaran berbasis masalah juga dipercaya mampu menumbuhkan kreativitas peserta didik, baik dalam kerja individu maupun kolaboratif, karena setiap tahap pembelajaran menuntut peran aktif mereka.

Sedangkan menurut Shoimin Rujiah (2021), kelebihan *problem based learning* antara lain:

- a. Peserta didik diarahkan untuk mengasah keterampilan memecahkan masalah dalam konteks kehidupan nyata.
- b. Peserta didik diberikan ruang untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui berbagai aktivitas pembelajaran.
- c. Fokus pembelajaran diarahkan pada permasalahan yang relevan, sehingga peserta didik tidak terbebani oleh informasi yang tidak berkaitan dan tidak perlu dihafal.
- d. Model ini mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan ilmiah melalui kolaborasi kelompok.
- e. Peserta didik terbiasa mengakses berbagai sumber informasi, seperti buku perpustakaan, internet, wawancara, maupun hasil observasi langsung.
- f. Peserta didik memiliki kesempatan untuk mengevaluasi sendiri sejauh mana perkembangan belajar mereka.
- g. Kemampuan komunikasi ilmiah peserta didik terasah melalui kegiatan diskusi dan penyampaian hasil belajar secara lisan.
- h. Kesulitan dalam proses belajar dapat diatasi melalui kerja sama dalam kelompok.

Kesimpulan dari beberapa penjelasan di atas model pembelajaran *problem based learning* dari kelebihanannya yaitu melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah yang meningkatkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, model ini menciptakan interaksi

yang baik dalam kelompok, yang mendukung pencapaian ketuntasan belajar, dan *problem based learning* dapat mengembangkan kreativitas peserta didik, baik secara individu maupun kelompok, karena setiap tahap pembelajaran mendorong keaktifan mereka.

G. Penelitian Relevan

Tabel 3. Penelitian Relevan

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
1.	Br. Sipayaung (2019) Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> melalui <i>mind mapping</i> Terhadap Hasil Belajar Materi Gerak pada manusia.	Pada penelitian ini, menunjukkan bahwa model <i>Problem Based Learning</i> melalui <i>mind mapping</i> yang digunakan dalam pembelajaran system gerak pada manusia berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik ditunjukan dengan ketuntasan klasikal kelas eksperimen menunjukkan thitung 3,474 > ttabel 2,042.	Perbedaan penelitian ini yaitu peneliti meneliti terkait hasil belajar tematik sedangkan peneliti membahas terkait hasil belajar IPAS	Persamaan dari penelitian ini yaitu membahas tentang pengaruh model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>minid mapping</i> terhadap hasil belajar, selain itu penelitian ini menggunakan desain penelitian kelas kontrol dan eksperimen.
2.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Problem</i>	Hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh terhadap hasil belajar IPA	Perbedaan penelitian ini yaitu pada tempat yang digunakan	Penelitian tersebut memiliki kesamaan

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	Based Learning terhadap Hasil Belajar IPA Materi Peristiwa Alam Pada Peserta didik Kelas V SD N 105364 Lubuk Rotan,	Materi peristiwa alam peserta kelas V SDN No. 105364 Lubuk Rotan. Berdasarkan hasil perhitungan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $5,76 > 1,68$ dengan taraf signifikan 0,05 atau 5% yang menyatakan H_a diterima dan H_0 ditolak.	Pada penelitian ini di kelas V SD N 105364 Lubuk Rotan yang digunakan penelitian ini hasil belajar IPA dengan materi peristiwa Alam sedangkan penulis menggunakan hasil belajar IPAS Kelas V di SD N 10 Metro Timur.	penelitian oleh penulis persamaan dari penelitian ini yaitu pada topik penelitian terkait dengan pengaruh <i>problem based learning</i> . Penelitian ini menggunakan penelitian kelas kontrol sebagai pengaruh model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dan kelas eksperimen .
3.	Penerapan Model Mind Mapping untuk meningkatkan Penguasaan Konsep	Hasil Penelitian menunjukan Terdapat peningkatan penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran IPA pada materi gaya	Perrbedaan pada penelitian ini terletak pada peserta didik kelas IV SD di kab. Subang	Penelitian tersebut memiliki kesamaan yang dilakukan oleh peneliti yaitu terletak pada instrumen

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
	Peserta didik pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar Hendawati, Y., Putri, S. U., Pratomo, S., dan Widianingsih, F. (2018)	pada peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran Mind Mapping persentase mencapai 85% dengan nilai rata-rata 87,5 dan pada siklus tiga persentase mencapai 95% dengan rata-rata 92,5.	sebanyak 20 sedangkan penulis peneliti menggunakan peserta didik kelas V SD N 10 Metro Timur.	yang di gunakan berupa tes kemampuan dengan menggunakan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kesamaan selanjutnya dalam penelitian ini menerapkan media <i>mind mapping</i>.
4.	Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPA Peserta didik Ruhama, I. A., dan Erwin, E (2021)	Hasil Penelittian menunjukan bahwa penelitian ini menggunakan uji-t separated varians diperoleh thitung > ttabel , 2,854 > 2,000 maka H1 diterima, artinya terdapat pengaruh dalam penerapan model pembelajaran mind mapping terhadap hasil belajar IPA materi gaya pada	Perbedaan pada penelitian ini terletak pada sampel penelitian yang digunakan dalam penelitian 64 sedangkan penulis meneliti sampel yang digunakan.	Penelitian tersebut memiliki kesamaan yang terletak pada hasil belajar ipa untuk pengukuran hasil belajar menggunakan pretest dan prostest kesamaan selanjutnya dalam

No.	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan	Persamaan
		Peserta didik Kelas IV SD N Sawangan 07 Kota Depok.	Sejumlah 41 peserta didik.	Penelitian ini menerapkan media <i>mind mapping</i>
5.	Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar peserta didik Dengan Model Problem Based Learning, mind Mapping pada peserta didik Kelas IV di SD N Ambakiang kabupaten balangan Halifah dan Amberansyah, (2024)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru memperoleh skor 100% kategori sangat baik. Aktivitas Siswa memperoleh skor 90% kategori sangat aktif, dan hasil belajar memperoleh skor 100%. Berdasarkan hasil temuan dapat disimpulkan bahwa PBL, Mind Mapping dan Talking Stick dapat meningkatkan suatu aktivitas dan hasil belajar siswa.	Perbedaan pada penelitian ini meneliti terkait dengan meningkatkan aktivitas belajar dalam penelitian di Kelas IV SD N Ambakiang sedangkan penulis meneliti terkait hasil belajar IPAS.	Penelitian tersebut memiliki kesamaan yang terletak pada penggunaan Problem Based Learning, hasil belajar dan desain yang digunakan .

H. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir berperan sebagai alat bagi peneliti untuk menganalisis rencana dan memberikan argumen tentang asumsi yang akan diambil. Dalam penelitian kuantitatif, fokus akhirnya adalah pada penerimaan atau penolakan hipotesis, sedangkan dalam penelitian kualitatif, peneliti mengembangkan narasi berdasarkan data dan teori yang digunakan untuk menjelaskan fenomena, yang berujung pada pengembangan hipotesis baru.

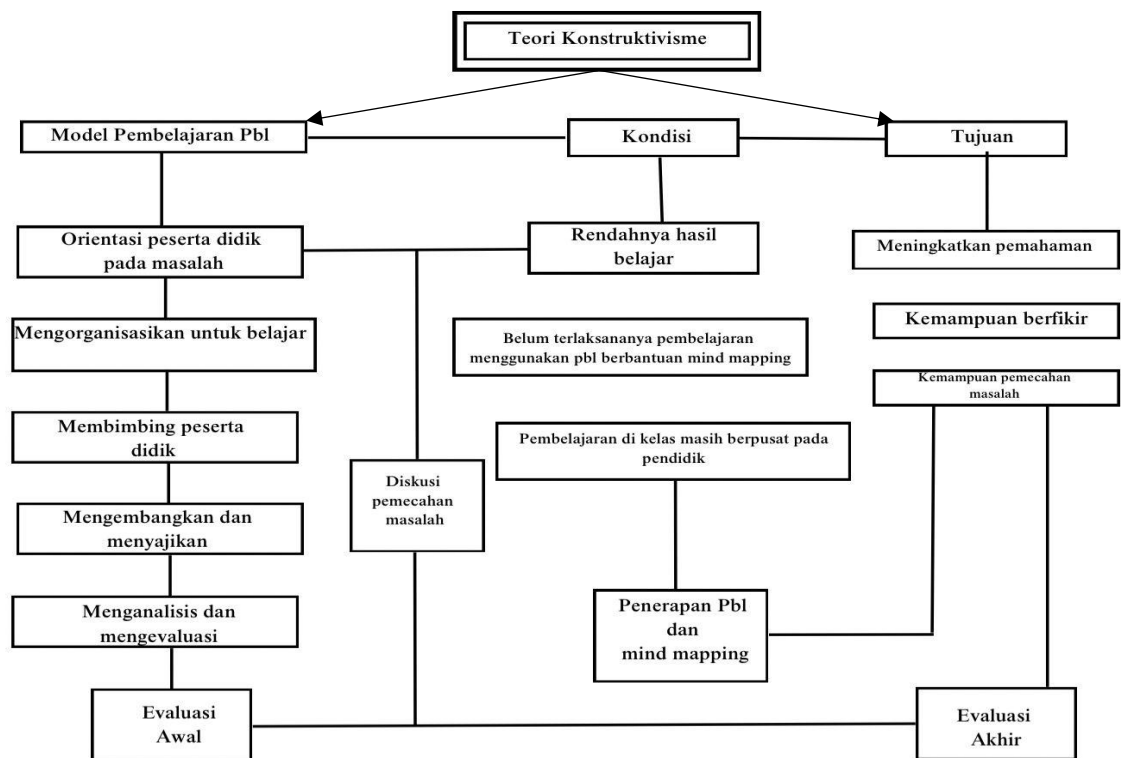
Menurut Syahputri dkk. (2023), kerangka berpikir, atau kerangka konseptual, adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan berbagai faktor yang dianggap penting sebagai masalah. Kerangka ini juga memberikan penjelasan sementara mengenai gejala yang menjadi fokus penelitian. Alur berpikir yang berdasarkan pada teori-teori sebelumnya dan pengalaman empiris menjadi dasar dalam menyusun kerangka berpikir yang membantu membangun hipotesis

Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah kurangnya penggunaan model dan media pembelajaran yang efektif. Model pembelajaran berbasis masalah terbukti relevan dengan tantangan yang dihadapi peserta didik, serta direkomendasikan dalam kurikulum merdeka abad ke-21. Penggunaan model ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar dan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah, sehingga mendukung pengembangan kompetensi yang diperlukan di era modern.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *mind mapping* pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 10 Metro Timur untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Adapun langkah penggunaan model *Peoblem Based Learning (PBL)* dengan tahapan-tahapannya sebagai berikut.

- a. Menyadari masalah,
- b. merumuskan masalah
- c. Merumuskan Hipotesis
- d. Mengumpulkan Data
- e. Menguji Hipotesis
- f. Menentukan Pilihan Penyelesaian

Kesimpulan dari pembahasan di atas menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media *mind mapping* akan diterapkan untuk mengevaluasi pengaruhnya terhadap hasil belajar IPAS peserta didik. Hubungan antara variabel-variabel yang diteliti akan diilustrasikan dalam kerangka pikir yang telah disusun, memberikan gambaran jelas mengenai interaksi yang ada dalam penelitian ini



Gambar 2. Kerangka Pikir

Keterangan :

Variabel (X) : Model pembelajaran *problem based Learning* berbantuan *mind mapping*

Variabel (Y) : Hasil belajar

I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka, penelitian yang relevan dan kerangka pikir, maka peneliti menetapkan hipotesis sebagai berikut.

Ho = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar 10 Metro Timur

Ha = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar 10 Metro Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimental*. Menurut Sugiyarto (2021), menjelaskan bahwa pendekatan kuantitatif didasarkan pada filsafat positivisme, yang bertujuan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu dengan pengambilan sampel secara acak dan pengumpulan data menggunakan instrumen statistik.

Menurut Balaka (2022), tujuan dari penelitian adalah untuk menjawab suatu masalah, yang muncul sebagai ketidaksesuaian antara keadaan yang diharapkan dan kenyataan. Penelitian kuantitatif dimulai dengan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah berdasarkan fakta- fakta empiris. Data yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah dapat diperoleh dari dua sumber: data primer, yaitu informasi yang diperoleh langsung oleh peneliti tentang variabel yang diteliti, dan data sekunder, yaitu informasi yang dikumpulkan dari sumber yang sudah ada.

Selanjutnya menurut liknin nugraheni, (2018) pendekatan penelitian kuantitatif dapat dipahami sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme. Metode ini digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengambilan sampel yang umumnya dilakukan secara acak. Pengumpulan data dilakukan menggunakan instrumen penelitian, sementara analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan.

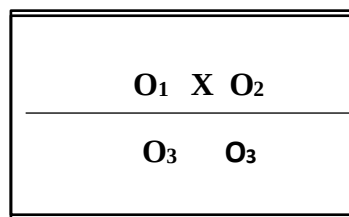
Abraham & Supriyati, (2022) penulis menerapkan metode penelitian eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. desain *quasi eksperimental* memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya dapat mengendalikan variabel luar yang dapat memengaruhi jalannya eksperimen.

Objek dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yang menggunakan media *mind mapping (X)* dan hasil belajar IPAS (Y). Subjek penelitian terdiri dari peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur. Penelitian ini menerapkan desain *non-equivalent control group design* yang melibatkan dua kelompok kelas, di mana kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan model pembelajaran *problem based learning* menggunakan media *mind mapping*. Sementara itu, kelas kontrol berfungsi sebagai pengendali dan menggunakan model pembelajaran Project Based Learning berbantuan flowchart..

Sejalan dengan itu menurut Peranginangin dkk.(2020), pembelajaran konvensional adalah metode pengajaran yang umum digunakan oleh Pendidik, yang biasanya melibatkan ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Ceramah merupakan bentuk interaksi di mana Pendidik menyampaikan penjelasan secara lisan mengenai konsep, prinsip, dan fakta kepada peserta didik. Setelah penyampaian materi, sesi tanya jawab antara Pendidik dan Peserta didik biasanya dilakukan untuk mengakhiri pembelajaran.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Non-equivalent Control Group Design*. Ini merupakan desain kuasi eksperimen yang menganalisis perbedaan antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol. Kelas eksperimen menerima perlakuan menggunakan model *problem based learning* dengan bantuan *mind mapping*, sedangkan kelas kontrol berperan sebagai pengendali yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional. Desain penelitian non-equivalent control group design dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3. Nonequivalent Control Group Design

Keterangan:

X = Perlakuan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *mind mapping*

O_1 = Pengukuran awal kelas eksperimen

O_2 = Pengukuran akhir kelas eksperimen

O_3 = Pengukuran Kelompok awal kontrol

O_4 = Pengukuran kelompok akhir kontrol

Sumber : Sugiyarto (2021)

C. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, Provinsi Lampung.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2024/2025

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur, peserta didik kelas V A yang berjumlah 21 peserta didik dan kelas V B yang berjumlah 20 peserta didik.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan sejumlah tahapan atau langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan oleh seorang penulis dalam suatu penelitian. Adapun, prosedur yang digunakan dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Melaksanakan penelitian pendahuluan ke SD Negeri 10 Metro Timur, seperti observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik serta cara mengajar pendidik.
- b. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kontrol.
- c. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes dalam bentuk pilihan ganda.
- d. Menguji coba instrumen tes di SD Negeri 10 Metro Timur
- e. Menganalisis data uji coba untuk mengetahui instrumen yang valid dan reliabel
- f. Memberikan pretest pada peserta didik di kelas eksperimen.
- g. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *mind mapping*.
- h. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas eksperimen.
- i. Memberikan *pretest* pada peserta didik di kelas kontrol.
- j. Melakukan proses pembelajaran dengan memberikan perlakuan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan media *mind mapping*.
- k. Memberikan *posttest* pada peserta didik di kelas kontrol
- l. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh objek yang akan diamati. Menurut Sugiyono dalam Populasi Moh.nasrudin, (2021) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik yang ada di SD Negeri 10 Metro Timur, pada tahun pelajaran 2024/2025 dengan jumlah 41 peserta didik dengan rincian tabel, sebagai berikut.

Tabel 4. Jumlah populasi peserta didik Kelas V

No.	Peserta didik (L/P)	Jumlah Peserta Didik
1.	VA	21
2.	VB	20
	Jumlah	41

Sumber: Pendidik di sekolah Negeri 10 Metro Timur

2. Sampel

Sampel Menurut Moh.nasrudin (2021), sampel merupakan bagian dari populasi dan memiliki dua makna: (1) setiap unit dalam populasi harus memiliki kesempatan untuk dipilih sebagai unit sampel, (2) sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi atau sebagai versi kecil dari populasi itu sendiri. Dengan kata lain, ukuran sampel harus cukup besar untuk mencerminkan karakteristik populasi.

Maka dari itu, apabila populasi dan tidak memungkinkan peneliti dapat mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Oleh sebab itu, apa yang diambil dari populasi harus benar-benar representative (mewakili). Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *cluster sampling*. Menurut Firmansyah (2022), cluster sampling merupakan teknik pengambilan sampel secara berkelompok, teknik ini dilakukan dengan memilih sampel yang berdsarkan pada cluster bukan individu. Peneliti memilih kelompok eksperimen yang

digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VA yang berjumlah 21 peserta didik dan untuk kelompok kontrol yang digunakan VB hal ini didasarkan atas pertimbangan karena banyak peserta didik yang belum tuntas dan tergolong rendah pada hasil belajar IPAS. Kelompok eksperimen pada penelitian ini yang nantinya akan mendapatkan perlakuan dengan menggunakan model *problem based learning* dengan *mind mapping*.

F. Variabel Penelitian

Variable Penelitian Menurut Sugiyono (Solimun, 2022) variabel penelitian adalah atribut atau karakteristik dari seseorang atau objek yang memiliki variasi tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dianalisis dan disimpulkan. Dalam penelitian kuantitatif, variabel ini harus diidentifikasi dan ditentukan sejak tahap latar belakang dan perumusan masalah. Selanjutnya, dilakukan pengukuran untuk memperoleh data kuantitatif yang bersifat numerik guna menjawab pertanyaan penelitian.

1. Variabel Independen

Variabel Independen (Bebas) Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas. Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media *Mind Mapping* dilambangkan dengan (X).

2. Variabel Dependen

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 SD dilambangkan dengan (Y).

G. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual

Konseptual merupakan abstraksi yang dinyatakan dalam kata-kata untuk menjelaskan suatu konsep. Definisi konseptual berfungsi sebagai batasan untuk masalah variabel yang akan diukur, membantu peneliti dalam mengoperasionalkan konsep yang digunakan di lapangan. Definisi diatas terbagi menjadi 2 sebagai berikut.

a. Model Pembelajaran *PBL* Menggunakan Media *mind mapping*

Model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang permasalahannya diangkat dari kehidupan nyata untuk melatih dalam memecahkan masalah. *Mind Mapping* adalah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkat pengetahuan melalui informasi, menggambarkan ide-ide dalam bentuk diagram yang terstruktur. Oleh sebab itu model pembelajaran *problem Based Learning* dengan berbantuan media *mind mapping* dengan diharapkan agar dapat membantu memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perwujudan atau bukti nyata dari perubahan perilaku yang terjadi setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran. Pada penelitian ini, peneliti akan meneliti hasil belajar IPAS pada ranah kognitif peserta didik kelas V pada bagian IPAS materi Bab 6 indonesiaku Kaya Raya dengan topik indonesiaku kaya alamnya.

2. Definisi Operasional

Operasional Merupakan serangkaian instruksi yang menjelaskan cara mengukur variabel yang telah didefinisikan secara konseptual. Definisi operasional memberikan panduan kepada peneliti mengenai apa yang diperlukan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis.

a. Definisi Operasional Variabel Bebas

Model *problem based learning* yang didukung oleh *mind mapping* adalah media pembelajaran yang memanfaatkan masalah dari dunia nyata sebagai konteks bagi Peserta didik untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Model ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta memperoleh pengetahuan dan konsep penting dari mata pelajaran. Bantuan media audio visual, model *Problem Based Learning* menjadi lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman diharapkan menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Sintaks penerapan model *Problem Based Learning* mencakup orientasi Peserta didik terhadap masalah, mengorganisir Peserta didik untuk belajar, membimbing pengalaman individu dan kelompok, mengembangkan serta menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

b. Definisi Operasional Variabel Terikat

Hasil belajar yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas V. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Adapun indikator yang digunakan pada hasil belajar peserta didik menggunakan indikator pada ranah kognitif atau pengetahuan.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Tes

Septikasari dkk. (2023), setelah sampel diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *pbl* berbantuan *mind mapping* maka data yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui hasil belajar peserta didik. Tes adalah metode pengumpulan informasi yang lebih formal dibandingkan dengan metode lainnya, meskipun memiliki beberapa keterbatasan. Tes berfungsi sebagai implementasi atau metodologi untuk melaksanakan tugas atau instruksi tertentu. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kuantitatif berupa skor hasil belajar

peserta didik sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan yang di peroleh dari *pretest* dan *posttest*.

2. Non tes

Teknik nontes yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumentasi yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Teknik ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang nilai Ulangan Harian (UH) semester ganjil peserta didik tahun pelajaran 2024. Selain itu, teknik ini juga digunakan untuk memperoleh gambar/foto peristiwa saat kegiatan penelitian

b. Wawancara

Menurut Urip sulistiyo, (2019) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti, serta ketika peneliti ingin mendalami informasi dari responden dengan jumlah yang sedikit.

c. Observasi

Observasi adalah proses yang kompleks, terdiri dari berbagai aspek biologis dan psikologis. Dua aspek yang paling penting dalam proses ini adalah pengamatan dan ingatan. dalam buku Urip sulistiyo, (2019) pembelajaran pada saat melakukan penelitian untuk memperoleh informasi tentang penilaian, kondisi sekolah dan pembelajaran di SD Negeri 10 Metro Timur.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Lembar Observasi Keterlaksanaan Model
*Problem Based Learning***

No.	Aspek <i>Problem Based Learning</i>	Indikator	Jumlah pengamatan
1.	Berorientasi peserta didik pada masalah	a. Peserta didik menyimak dengan baik apa yang disampaikan pendidik b. Peserta didik mengamati gambar/media yang disampaikan pendidik c. Peserta didik menjawab pertanyaan dari pendidik.	3
2.	Menggorganisasikan peserta didik untuk belajar	a. Peserta didik berkumpul dengan kelompok masing-masing b. Peserta didik mendiskusikan masalah yang diberikan Bersama kelompok c. Peserta didik bekerja sama dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dibahas.	3
3.	Membimbing dan melakukan penyelidikan individual maupun kelompok	a. Peserta didik bertanya jika ada hal yang belum diketahui b. Peserta didik menggunakan LKPD yang dibagikan oleh pendidik dan bahan ajar untuk mencari informasi c. Peserta didik mengembangkan informasi yang telah didapatkan.	3
4.	Mengembang dan menyajikan hasil karya	a. Peserta didik menyelesaikan tugas yang diberikan b. Mempresentasikan hasil diskusi c. Peserta didik menyimak Presentasi kelompok lain.	3
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	a. Peserta didik memberikan tanggapan kepada hasil presentasi kelompok lain b. Menarik kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan.	2

Sumber :Tiyasrini (2021)

Tabel 6. Rubrik Penilaian Observasi Keterlaksanaan *Problem Based Learning*

Aktivitas Peserta didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Berorientasi peserta didik pada masalah	Peserta didik dapat memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.	Peserta didik memiliki kemampuan yang cukup untuk memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.	Peserta didik belum menunjukkan kemampuan yang memadai dalam memahami tujuan pembelajaran pada materi yang akan dipelajari.	Peserta didik belum mampu memahami tujuan pembelajaran dari materi yang akan dipelajari.
Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Peserta didik dapat mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.	Peserta didik memiliki kemampuan yang cukup mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan secara individu maupun kelompok.	Peserta didik belum menunjukkan kemampuan yang memadai dalam mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan secara individu maupun kelompok.	Peserta didik belum mampu mencari jawaban dan solusi dari permasalahan yang diberikan baik secara individu maupun kelompok.
Membimbing dan melakukan penyelidikan individu maupun kelompok	Peserta didik dapat melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan Solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik memiliki kemampuan yang cukup melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahannya yang ada.	Peserta didik belum menunjukkan kemampuan melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.	Peserta didik belum mampu melakukan penyelidikan dari beberapa sumber untuk mencari jawaban dan solusi terkait permasalahan yang ada.
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Peserta didik dapat menyampaikan hasil jawaban .	Peserta didik memiliki kemampuan yang cukup menyampaikan hasil	Peserta didik kurang mampu menyampaikan hasil jawaban didapatkan	Peserta didik tidak mampu menyampaikan hasil jawaban

Aktivitas peserta didik	Kriteria			
	4	3	2	1
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Peserta didik mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Peserta didik cukup mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Peserta didik kurang mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.	Peserta didik tidak mampu mengumpulkan tugasnya dan mampu memberikan penjelasan ulang terkait permasalahan yang didapatkan.

Sumber : Tiyastrini (2021)

Analisis data Data hasil observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan mind mapping menggunakan lembar observasi. Berikut rumus yang digunakan dalam menghitung lembar observasi aktivitas belajar peserta didik.

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

Keterangan:

N : Nilai

R : Jumlah skor yang diperoleh

SM : Skor maksimum

Tabel 7. Kriteria Ketuntasan Aktivitas Peserta Didik

Skor Aktivitas Peserta didik	Kriteria
$3 \leq \text{Nilai} < 4$	Sangat baik
$2 \leq \text{Nilai} < 3$	Baik
$1 \leq \text{Nilai} < 2$	Cukup
$0 \leq \text{Nilai} < 1$	Kurang

Sumber : Windarti dkk.(2015)

Skala Penilaian:

4 : sangat baik (selalu dilakukan dengan baik)

3 : Baik (sering dilakukan dengan baik)

2 : Cukup (kadang-kadang dilakukan dengan baik)

1 : Kurang (jarang atau tidak dilakukab dengan baik)

I. Instrumen Penelitian

Penulis menggunakan instrumen penelitian berupa instrumen tes dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* erbantuan *mind mapping* 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 yang akan diberikan adalah tes esai yang berjumlah 15 soal. Soal diberikan kepada peserta didik sebanyak dua kali yaitu pada saat awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*).

Tabel 8. Kis-kisi Instrumen tes

Capaian Pembelajaran	Indicator Soal	Ranah Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
Peserta didik mampu mengenal pengertian, dan manfaat sumber daya alam hayati, non hayati, jenis sumber daya alam.	1. Peserta didik dapat menganalisis sumber daya alam hayati dan non hayati serta pemanfaatannya yang ada di wilayah Indonesia	C4	1, 2, 3, 4, 5, 8, 11, 15	8
	2. Peserta didik dapat mengevaluasi sumber daya alam hayati non hayati serta pemanfaatannya.	C5	6, 7, 9, 10, 12, 13, 14,	7

J. Uji Prasyarat Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Menurut wahyudi (2020) dalam Andika (2020) validitas berasal dari kata rality yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk menentukan valid atau tidak valid instrument tes. Tujuan validasi adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan instrumen sebelum digunakan di lapangan.

Setelah mendapatkan butir soal yang valid dari ahli (validator), akan diuji cobakan untuk memperoleh butir soal yang baik. Selanjutnya akan dilakukan validitas konstruk, yang dalam penelitian ini menggunakan butir soal pretest dan posttest. Pengujian validitas dapat menggunakan *product moment* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service*) for windows. Setelah melaksanakan penelitian uji prasyarat instrumen pada tanggal 07 Maret 2025, di dapatkan hasil perhitungan validasi dari 10 butir soal, yakni sebagai berikut.

Tabel 9. Klasifikasi Validitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

Tabel 10. Hasil Uji Instrumen Penelitian

No.	Nomor soal	Jumlah butir soal	klasifikasi
1.	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 13, 15	10	Valid
2.	3, 7, 11, 12, 14	5	Tidak valid

Berdasarkan tabel tersebut, di peroleh 10 butir soal yang dinyatakan valid dan 5 butir soal yang di nyatakan tidak valid. Peneliti melakukan analisis validasi dengan bantuan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows. dari 10 soal yang valid tersebit digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*. pada saat penelitian di SD N 10 Metro timur.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari galat pengukuran sedangkan uji reliabilitas instrumen untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan dapat diandalkan atau bersifat tangguh. Pada dasarnya, uji reliabilitas mengukur variabel yang digunakan melalui pertanyaan/pernyataan yang digunakan. Menghitung reliabilitas dapat menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) for windows

Tabel 11. Klasifikasi Reliabilitas

Klasifikasi Validitas	Kategori
0,800 – 1,00	Sangat tinggi
0,600 – 0,800	Tinggi
0,400 – 0,600	Cukup
0,200 – 0,400	Rendah
0,00 – 0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto, (2018)

Hasil pengujian relianilitas pada soal yang telah dinyatakan valid adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Reliabilitas

Nilai Cronbach's Alpha	Kriteria
0,910	Sangat tinggi

Uji reliabilitas dilakukan pada 15 butir soal yang sudah nyatakan valid pada uji validitas yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan data hasil pengujian reliabilitas pada tabel diatas diketahui nilai *Cronbach's*

Alpha sebesar 0,910. Sesuai dengan taraf reliabilitas dari Arikunto (2018) maka diperoleh kesimpulan bahwa soal tersebut mempunyai tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur dalam penelitian ini dapat dikatakan reliabel dan soal tersebut digunakan dalam penelitian ini. Lampiran 16 halaman 124.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Adapun rumus untuk mencari uji tingkat kesukaran. Peneliti menguji tingkat kesukaran soal pada penelitian ini dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) *for windows*.

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

Keterangan:

P : Tingkat kesukaran

B : Jumlah peserta didik yang menjawab soal benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik

Tabel 13. Klasifikasi Tingkat Kesukaran

Besar Tingkat Kesukaran	Interpretasi
0,00 – 0,30	Soal sukar
0,31 – 0,70	Soal sedang
0,71 – 1,00	Soal mudah

Sumber : Arikunto (2018)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh data taraf kesukaran sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Tingkat Kesukaran

Tingkat Kesukaran	Nomor soal	Indeks Kesukaran
Sedang	10	0,31 – 0,70
Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9	0,71 – 1,00

Berdasarkan tabel di atas dari 10 soal yang dinyatakan valid, lalu dilakukan uji tingkat kesukaran untuk mengetahui tingkat kesukaran dari masing-masing soal, terdapat 9 soal yang termasuk ke dalam klasifikasi mudah dan 1 soal termasuk ke dalam klasifikasi sedang. Lampiran 17 halaman 125.

4. Uji Daya Beda Soal

Menurut Arikunto, (2018) daya pembeda soal adalah kemampuan soal untuk membedakan antara Peserta didik yang berkemampuan tinggi dengan Peserta didik yang bodoh berkemampuan rendah. Adapun rumus untuk mencari daya beda soal yaitu:

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

Keterangan:

D	:	Daya pembeda soal
JA	:	Jumlah peserta kelompok atas
JB	:	Jumlah peserta kelompok bawah
BA	:	Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal yang benar
BB	:	Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal yang benar
$PA : \frac{BA}{JA}$	:	Proporsi peserta kelompok atas yang benar
$PB : \frac{BB}{JB}$	:	Proporsi peserta kelompok bawah yang benar

Tabel 15. Klasifikasi Daya Beda Soal

Indeks Daya Pembeda	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, (2018)

Tabel 16. Hasil Uji Daya Beda Soal

No. soal	Indeks Daya Beda	Klasifikasi
10	0,21 – 0,40	Cukup
1, 2, 3, 9	0,41 – 0,70	Baik
	0,71 – 1,00	Baik sekali

Berdasarkan tabel di atas, di peroleh 5 soal yang memiliki klasifikasi baik sekali, 4 soal yang memiliki klasifikasi baik dan 1 soal yang memiliki klasifikasi cukup Lampiran 18 halaman 125. dari hasil perhitungan tersebut, tidak ditemukan soal dngan klasifikasi cukup, sehingga soal tersebut dapat digunakan sebagai instrumen dalam penelitian ini.

K. Teknis Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Analisis Data

Pada penelitian ini, penulis menggunakan rekapitulasi soal tes untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *snowball throwing* pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil belajar sebagai berikut:

$$N = \frac{RM}{SM} \times 100$$

Keterangan:

N = Nilai soal individu

RM = Jumlah soal yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

Tabel 17. Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta didik

Presentase (%)	Kriteria
> 80	Baik sekali
70 - 80	Baik
60 - 70	Cukup
< 50	Kurang baik

Sumber: Trianto (2015)

2. Uji Persyarat 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 *shapiro wilk (SW)* dengan bantuan program SPSS versi 26 (*Statistical Product and Service Solution*) for windows.

Adapun langkah-langkah uji normalitas menggunakan data SPSS versi 25.

- a. Buka Program SPSS dan Masukkan Data
Jalankan aplikasi SPSS di komputer Anda, kemudian input data Anda ke lembar Data View.
- b. Masuk ke Menu Explore
Dari menu utama, klik Analyze, lalu pilih *Descriptive Statistics*, dan lanjutkan dengan memilih Explore.
- c. Pindahkan Variabel ke Dependent List
Dalam jendela Explore, pilih variabel yang akan diuji normalitasnya dan seret ke kotak Dependent List.
- d. Tampilkan Statistik dan Grafik
Di bagian Display, pilih opsi Both agar SPSS menampilkan hasil berupa statistik dan grafik uji normalitas.
- e. Aktifkan Uji Normalitas dengan Grafik
Klik tombol Plots, lalu beri tanda centang pada opsi *Normality plots with tests*.
- f. Lanjutkan dan Jalankan Analisis
Klik Continue untuk kembali ke jendela sebelumnya, lalu tekan OK untuk menjalankan analisis.
- g. Interpretasikan Output SPSS
Setelah proses selesai, buka bagian output SPSS, khususnya pada tabel *Tests of Normality*. Perhatikan nilai Signifikansi (Sig.) Jika Sig. > 0,05, berarti data berdistribusi normal. Jika Sig. < 0,05, maka data tidak berdistribusi normal. Kriteria uji normalitas menggunakan spss versi 26.

Kriteria Uji Normalitas

Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi normal jika nilai signifikansi pada kolom sig lebih besar dari taraf ($p\text{-value} > \alpha$)

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 SPSS versi 26 (*Statistical Product and Service Solution*) for windows. Adapun langkah-langkah uji homogenitas menggunakan SPSS versi 26.

a. Buka File Data di SPSS

Mulailah dengan membuka file data yang ingin dianalisis menggunakan program SPSS.

b. Akses Menu One-Way ANOVA

Klik menu Analyze di bagian atas tampilan, lalu arahkan ke Compare Means dan pilih opsi One-Way ANOVA dari daftar yang muncul.

c. Masukkan Variabel ke Dependent List

Dalam jendela One-Way ANOVA, letakkan variabel yang akan dianalisis ke dalam kotak Dependent List.

d. Atur Opsi Tambahan

Tekan tombol Options, kemudian pastikan Anda mencentang pilihan *Descriptives* dan *Homogeneity of Variance Test* agar SPSS menyajikan statistik deskriptif serta uji homogenitas.

e. Pilih Jenis Uji Homogenitas (Jika Perlu)

Pilih salah satu dari tiga metode uji homogenitas varians yang tersedia: *Levene's Test (default)*, *Brown-Forsythe Test*, atau *Welch's Test*, sesuai dengan kebutuhan analisis Anda.

f. Klik Continue untuk menyimpan pengaturan, lalu tekan OK untuk menjalankan analisis dan menampilkan hasilnya.

Kriteria uji Homogenitas

Hasil uji menunjukkan bahwa data berdistribusi homogen jika nilai signifikansi pada kolom sig lebih besar dari taraf ($p\text{-value} > \alpha$)

L. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD. Untuk mengetahui apakah variabel X berpengaruh dengan variabel Y yang artinya pengaruh yang terjadi dapat berlaku untuk populasi yaitu dengan menggunakan rumus regresi linier sederhana.

Menurut Muncarno, (2017) regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).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.

Adapun langkah-langkah uji hipotesis menggunakan SPSS versi 26.

- a. Buka SPSS dan Pilih Open Data.
- b. Pilih Menu Analyze dan Regression.
- c. Tentukan Variabel Dependent dan Independent.
- d. Perhatikan Hasil Output.
- e. Interpretasi Hasil.

Kriteria uji Hipotesis:

Hasil uji menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan pengaruh. Jika nilai signifikansi pada kolom sig kurang dari taraf ($p\text{-value} > \alpha$)

Rumus:

Rumusan Hipotesis

H_0 = Tidak terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar 10 Metro Timur

H_a = Terdapat pengaruh pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS Kelas V Sekolah Dasar 10 Metro Timur.

M. Peningkatan Pengetahuan (N-Gain)

Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest*, dan peningkatan pengetahuan (N-Gain). *Pretest* dilakukan sebelum kegiatan pembelajaran untuk mengukur pengetahuan awal peserta didik terkait materi yang diajarkan, sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui gambaran mengenai pengetahuan peserta didik setelah pembelajaran berakhir. Hasil dari *pretest* dan *posttest* kemudian dibandingkan sehingga dapat diketahui seberapa jauh pengaruh pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun cara untuk menghitung peningkatan pengetahuan (N-Gain) adalah sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{skor Pretest}}{\text{skor Maksimum} - \text{Skor pretest}} \times 100$$

Kategori:

Tinggi = $\geq 0,7$

Sedang = $0,3 - 0,7$

Rendah = N-Gain $< 0,3$

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Terdapat pengaruh pada penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SD Negeri 10 Metro Timur.
2. Terdapat perbedaan yang signifikansi hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *mind mapping* terhadap hasil belajar IPAS Kelas V SD Negeri 10 Metro Timur, maka ada beberapa saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut.

1. Peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan meningkatkan rasa ingin tahu akan hal-hal baru, percaya diri, dan lebih aktif agar dapat memahami materi pembelajaran dan mendapatkan hasil yang maksimal, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2. Pendidik

Penelitian ini dapat digunakan pendidik untuk mendapatkan informasi yang diperlukan pendidik dalam menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi lagi dalam pembelajaran IPAS dengan penerapan model *problem based learning* berbantuan *mind mapping* agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.

3. Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat memberikan informasi dan dukungan kepada pendidik dalam penerapan model *discovery learning* berbantuan media *stamp game* dengan menyediakan fasilitas yang mendukung proses pembelajaran yang bertujuan untuk memaksimalkan tercapainya pembelajaran.

4. Peneliti Selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti merekomendasikan bagi peneliti lanjutan untuk dapat menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *mind mapping* sebab penggunaan model dan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 10 Metro Timur. Selain itu, materi harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin agar memperoleh hasil yang baik dan keterbatasan penelitian ini dapat meminimalisir untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. 2022. Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Ananda, R. 2019. Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i1.1>
- Andika, 2020. *Aplikasi Uji validasi dan reliabilitas Instrumen Penelitian*: ansari saleh Anwar
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Asrori, M. 2016. Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Akuntansi Sektor Pemerintah. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://www.researchgate.net>
- Balaka, M. Y. 2022. *Metode penelitian Kuantitatif. Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif*. Widina Bakti, Bandung
- Batara, A. 2022. *Merdeka Berkreativitas dan Beraktivitas dengan Mind-Mapping*. CV. Bintang Semesta Media.
- Belajar, H. (2020). Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang di Ajar Dengan Model Konvensional. *Jurnal Peneliitian*, 3, 43–50. <https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/jupitek/article/view/1850>
- Br Sipayung, A. J., Susanti, R., & Dewi, N. K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Materi Sistem Gerak Pada Manusia. *Bioma : Jurnal Ilmiah Biologi*, 8(1), 219–233. <https://doi.org/10.26877/bioma.v8i1.4680>
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sumatra Selatan: CV Kaffah Learning Centter

- Eka, I., Jannah, R., Untari, E., & Wahyuni, 2023. *jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 2548-6950. volume 08 no 1managerpd_acep,+278.+Indarti+Eka+Roudhotul+Jannah. 08, 3248–3257.
- Farias, R. L. S., Ramos, R. O., & da Silva, L. A. 2019. Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications: Jurnal Pendidikan* (Vol. 180, Issue 4). Semarang. <https://urj.uin-malang.ac.id/index.php/dsjpips/article/view/2554>
- Fathurrohman. 2015. Model-Model Pembelajaran yang Disampaikan dalam Acara Pelatihan Guru Post Traumatik PKO Muhammadiyah Dosen PPSD FIP UNY. *Model-Model Pembelajaran, Jurnal Ilmu Pendidikan* 1–6. <https://edukatif.org/edukatif/article/view/7703>
- Febriana, U. D. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Peristiwa Alam Pada Siswa Kelas V SD Negeri 105364 Lubuk Rotan. *Jurnal Pendidikan dan Pengaduan Masyarakat* 2(1), 105–117. <https://www.pusdikrapublishing.com/index.php/jesst/article/view/464>
- Febrita, I., & Harni. 2020. Penerapan Pendekatan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1435. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/608>
- Feida N. I. 2020. *teori teori belajar dalam pendidikan*. P. Rahmat Permana, Jakarta
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firmansyah, D., 2022. Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik* , 1(2), 85–114.(Vol.1 no 2) <https://journal.formosapublisher.org/index.php/jiph/article/view/937>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. 2021. *Media Pembelajaran*. In Tahta Media Group.
- Hendawati, Y., Putri, S. U., Pratomo, S., & Widianingsih, F. 2018. Penerapan Model Mind Mapping Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Metodik Didaktik*, 13(2), 113–124. <https://doi.org/10.17509/md.v13i2.9498>

- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., & Fauzi, A. 2022. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PPKn Di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358. <https://doi.org/10.37640/jcv.v2i2.1506>
- Kustina, N. G. 2021. ACADEMIA : Jurnal Inovasi Riset Akademik Vol 1. No 1. Agustus 2021 30. *Jurnal Inovasi Riset Akademik*, 1(1), 30–37. <https://jurnalp4i.com/index.php/academia/article/view/384>
- liknin, M. 2018. *Metodologi Pendidikan*. Surabaya: Adi Buana University.
- Masitoh, S. 2023. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Strategi Komplementer Melalui Motivasi Belajar*. mega press nusantara.
- Muncarno. 2017. *Statistika Pendidikan*. Metro: Hamim Grup.
- Nasrudin, M. 2021. *Populasi, sampel, dan variabel*. Pekalongan: Eddy Rofli
- Paling, S. 2023. Belajar dan Pembelajaran PT. Mifandi Mandiri Digital Jurnal <https://jurnal.mifandimandiri.com/index.php/penerbitmmd/article/view/15>
- Pane, R. M. 2022. Pendekatan Strategi Mind Mapping Dalam Pelajaran Sejarah Perkembangan Demokrasi Indonesia. *Education & Learning*, 2(1), 16–21. <https://doi.org/10.57251/el.v2i1.229>
- Permatasari, F., Ghozali, M. A. I., & Purwati, R. 2022. Efektivitas Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV MI Ma'arif Sutawinangun Kabupaten Cirebon. *EduBase : Journal of Basic Education*, 3(1), 110–116. <https://journal.bungabangsacirebon.ac.id/index.php/edubase/article/view/682>
- Permendikbud no 20 tahun 2016. Standar Kompetensi Lulusan No. 20 Tahun 2016. *Kemendikbud*, 3(2), 1–8.
- Qur'ani, B. 2023. *Belajar dan Pembelajaran*. Tahta Media Group, 01, 1–23. <https://tahtamedia.co.id/index.php/issj/article/view/534>
- Ramadan, F., 2020. Implementasi kurikulum merdeka belajar. *Lebah*, 13(2), 66–69. <https://doi.org/10.35335/lebah.v13i2.63>

- Ruhama, I. A., & Erwin, E. 2021. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3841–3849.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1422>
- Rujiah. 2021. Problem Based Learning in Mathematics Learning in First Grade Elementary Schools. *Workshop Penguatan Kompetensi Guru* , 4(6), 1341–1347. <https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Sari, Helsy, I., Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. 2019. Modul MEDIA PEMBELAJARAN. *Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung*, 2013–2015.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/5865>
- Sari, B. 2023. *Optimalisasi Pendidikan Literasi Siswa Sekolah Dasar Melalui Teknik*. 3, 7471–7482.. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5730>
- Septikasari, R., Inayah, F., Husniyah, N. A., & Rini, R. M. 2023. 11 Teknik Penilaian Tes dan Non Tes (Resti Septikasari,dkk) | 761 Madani. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 761–764.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10388284>
- Sidharta, A. 2015. Media Pembelajaran. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
<https://rayyanjournal.com/index.php/sakola/article/view/3502>
- Muvidah, N.A, 2023. *INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MATA PELAJARAN IPAS* (B. Wijayama (Ed.)). Cahya Ghani Recovery.
- Solimun. 2022. *Rancanagan Pengukuran variabel*. Briwijaya, malang.
- Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. 2024. Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80.
<https://doi.org/10.54065/jld.4.1.2024.448>
- Sugiyarto. 2021. *Pengantar Biostatistika*. Program Studi Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi Terapan Universitas Ahmad Dahlan, 5–24.
<https://eprints.uad.ac.id/29154/>

Syahputri, A. Z., 2023. Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>

Syamsidah, & Suryani, H. 2018. *Buku Model Peoblem Based Learning (PBL). Buku*, 1–92. Yogyakarta : CV Budi Utama

Tiyasrini, W. A. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020. *Educatif Journal of Education Research*, 3(1), 208–217. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v3i1.198>

Untari, E., 2018. Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Sebagai Pembiasaan Higher Order Thinking Skills (Hots) Pada Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Snps*, 135–142.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/615>

Urip, S, 2019. *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. PT Salim Media Indonesia.

Wibowo, F. 2022. *Ringkasan Teori-teori dasar pembelajaran*. Bandung: GuePedia

Windarti, A. 2015. Penerapan Model Problem-Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas IVA SD Unggulan ‘Aisyiyah Bantul. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1441–1452. <https://eprints.uad.ac.id/>

Wicaksono, A.G. 2020. *Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Teori, dan Implementasinya*. unisri press.

Yandi, A., Nathania, A., Putri, K, Syaza, Y., & Putri, K. 2023. *Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review)*. 1(1), *Jurnal Pendidikan* 13–24.
<https://siberpublisher.org/index.php/JPSN/article/view/14>