

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar

Ni Kadek Melan Puspita¹, I Gusti Ngurah Triyana², Made Gautama Jayadiningrat³,
Ni Nyoman Ayu Suciartini⁴

PGSD UHN I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Indonesia¹⁻⁴

Email Korespondensi : melanpuspita638@gmail.com, ngrtriyana@uhnsugriwa.ac.id
madedgautamajayadiningrat@uhnsugriwa.ac.id, ayusuciartini@uhnsugriwa.ac.id

Article received: 20 Maret 2026, Review process: 29 Maret 2026,

Article Accepted: 20 April 2026, Article published: 01 Juni 2026

ABSTRACT

This research was motivated by the low mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Batubulan Gianyar, which is caused by a lack of innovative learning models and interactive supporting media. The main objective of this study was to determine the effect of using the Problem-Based Learning model assisted by the Spinning Wheel media on the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SD Negeri 6 Batubulan Gianyar. This study was a quasi-experimental study with a posttest-only, nonequivalent control group design. The sampling technique used was non-probability sampling with a purposive sampling technique. The sample size was 79 students, consisting of 39 students in grade IV A as the experimental group and 40 students in grade IV B as the control group. The data collection method used a posttest in the form of a validated objective multiple-choice test with 20 questions. Data analysis techniques included normality testing, homogeneity testing, and hypothesis testing (Independent Sample T-test). The results of the study show that 1) The results of the Independent Sample T-test analysis on student learning outcomes obtained a figure of 6.098 with a significance level of 0.000. If the significance number Sig. (2-tailed) < 0.05 so that the result is 0.000 < 0.05 then the results of the calculation prove that the hypothesis H₀ is rejected and H₁ is accepted. So it can be concluded that there is an influence on the Problem Based Learning model assisted by the Spinning Wheel media on Student Learning Outcomes in Mathematics Subjects in Grade IV of SD Negeri 6 Batubulan Gianyar.

Keywords: Problem-Based Learning, Spinning Wheel, learning outcomes, Mathematics

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar, yang disebabkan oleh kurangnya variasi model pembelajaran inovatif dan media pendukung yang interaktif. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar. Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *posttest only nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Jumlah sampel penelitian sebanyak 79 siswa, terdiri atas 39 siswa kelas IV A sebagai kelompok eksperimen dan 40 siswa kelas IV B sebagai kelompok kontrol. Metode pengumpulan data menggunakan tes *posttest* berupa

tes objektif pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang telah tervalidasi. Teknik analisis data meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (Independent Sample T-test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) Hasil analisis uji Independent Sample T-test terhadap hasil belajar peserta didik diperoleh angka sebesar 6,098 dengan taraf signifikansi sebesar 0,000. Jika angka signifikansi Sig. (2-tailed) < 0,05 sehingga hasilnya $0,000 < 0,05$ maka hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh terhadap model Problem Based Learning berbantuan media Spinning Wheel terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Spinning Wheel, hasil belajar, Matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan landasan penting untuk mengembangkan sumber daya manusia berkualitas dan menumbuhkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif pada siswa. Pendidikan adalah proses sistematis dan terencana yang dirancang untuk mengembangkan potensi individu melalui pengajaran, pembelajaran, dan pengalaman. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional sebagaimana diuraikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab I, Pasal 1, yang menegaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara optimal. Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan logis adalah matematika. Matematika adalah mata pelajaran yang mendorong pengembangan pemikiran kritis dan logis. Pendidikan matematika di sekolah dasar diharapkan dapat mendorong siswa untuk aktif bertanya, mendiskusikan konsep, dan secara mandiri menemukan konsep-konsep baru. Guru diharapkan menggunakan model pengajaran inovatif yang menumbuhkan motivasi belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan membantu siswa lebih memahami materi. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dan memungkinkan siswa untuk menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

Perkembangan era global yang semakin pesat, diperlukan kurikulum yang dapat beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kurikulum tersebut diharapkan mampu mendukung kemajuan bangsa serta berkontribusi dalam pembentukan sumber daya manusia yang unggul. Saat ini, kurikulum terkini adalah Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka memberikan peluang kepada guru untuk lebih leluasa dalam berinovasi dan berkreasi saat merancang aktivitas pembelajaran yang sesuai dengan keperluan peserta didik. Menurut Utami dkk. (2025) Kurikulum Merdeka menempatkan guru sebagai entitas yang berperan aktif dalam merancang kurikulum yang selaras dengan kebutuhan siswa dan dinamika perkembangan modern. Melalui implementasi Kurikulum Merdeka, guru diharapkan kreatif dan inovatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencegah siswa merasa bosan selama proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan agar siswa dapat berpartisipasi secara optimal dan mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Berdasarkan hasil *Programme for International Student Assessment (PISA)* tahun 2022, skor rata-rata kemampuan matematika siswa Indonesia adalah 366, yang menunjukkan penurunan dibandingkan periode sebelumnya, dimana skor matematika pada tahun 2018 yaitu 379 menjadi 366 pada tahun 2022 atau menurun sebesar 13,1 poin (OECD, 2023). Angka skor tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih berada pada level rendah. Situasi yang mirip juga dialami di SD Negeri 6 Batubulan Gianyar, tempat peneliti melakukan pengamatan awal dan menemukan bahwa prestasi belajar matematika siswa kelas IV masih tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil nilai Sumatif Akhir Semester (SAS) pada mata pelajaran matematika, yang menunjukkan bahwa 73,41% siswa kelas IV belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Di SD Negeri 6 Batubulan Gianyar, tujuan pembelajaran dinyatakan tercapai apabila peserta didik memperoleh nilai minimal 75, yang digunakan sebagai acuan ketercapaian tujuan pembelajaran. Suatu pembelajaran dinyatakan telah mencapai KKTP apabila sekurang-kurangnya 70% peserta didik telah mencapai Tujuan Pembelajaran tersebut. Faktor penyebab dari rendahnya hasil belajar matematika meliputi pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, keterbatasan variasi alat bantu atau media pembelajaran, serta partisipasi aktif peserta didik yang rendah dalam kegiatan belajar akibat persepsi bahwa pembelajaran matematika dirasa sulit atau membosankan oleh mereka.

Proses pembelajaran yang didominasi oleh metode ceramah menyebabkan peserta didik kurang terlibat dalam penyelesaian masalah serta kurang termotivasi untuk menemukan solusi secara mandiri. Akibatnya, kemampuan berpikir kritis serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran belum mencapai tingkat maksimal. Implementasi model pembelajaran inovatif diperlukan untuk meningkatkan capaian belajar siswa. Salah satu model yang dinilai efektif adalah *Problem Based Learning*, model *Problem Based Learning* dipilih karena mampu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan keaktifan siswa, serta melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang belum optimal melalui model pembelajaran konvensional. Namun, untuk meningkatkan partisipasi siswa, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik, seperti *Spinning Wheel*.

Media *spinning wheel* dapat menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk memahami konsep matematika. Media *Spinning Wheel* merupakan alat berbentuk roda berputar yang memuat berbagai pilihan tertentu. Cara kerjanya sederhana guru atau siswa memutar roda, kemudian indikator penunjuk akan berhenti pada salah satu pilihan secara acak. Pembelajaran ini membuat kegiatan belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan menantang, sehingga dapat meningkatkan fokus, motivasi, serta rasa penasaran siswa. Karena sifatnya yang menyenangkan dan tidak monoton, media *Spinning Wheel* dapat berkontribusi dalam meningkatkan semangat peserta

didik untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran matematika yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan.

Berdasarkan uraian tersebut, penerapan model *Problem Based Learning* secara mandiri belum mencapai efektivitas maksimal tanpa dukungan dari alat bantu pembelajaran yang menarik. Penggunaan media *Spinning Wheel* dipilih sebagai solusi karena mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi peserta didik. Penelitian sebelumnya oleh Nuraini dkk. (2024) menunjukkan bahwa *Spinning Wheel* efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran *Spinning Wheel* (roda putar) dipilih karena mampu menciptakan pembelajaran yang dinamis, adil (setiap siswa mendapat kesempatan sama), dan memicu rasa ingin tahu. Penerapan kombinasi model *Problem Based Learning* dan *Spinning Wheel*, diharapkan siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar dapat mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan. Seperti penelitian sebelumnya oleh Adiana dkk. (2024) dalam penelitiannya mendapatkan hasil bahwa kombinasi antara model *Problem Based Learning* dengan media *Spinning Wheel* dapat meningkatkan dan mendorong keterlibatan siswa serta mendorong pengembangan pemikiran kritis.

Berdasarkan paparan tersebut, dipandang perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar”. Diharapkan agar temuan penelitian ini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi matematika dan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih efektif serta menyenangkan.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuasi eksperimen (*quasi experiment*) dengan desain *posttest only nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar, dengan jumlah sampel sebanyak 79 siswa yang terdiri dari 39 siswa kelas eksperimen dan 40 siswa kelas kontrol. Populasi merupakan seluruh objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus dalam suatu penelitian untuk kemudian dianalisis dan ditarik kesimpulannya (Suriani dkk., 2023). Sementara itu, menurut Subhaktiyasa (2024), populasi dapat diartikan sebagai seluruh entitas yang dijadikan fokus dalam penelitian, baik untuk memperoleh pemahaman yang mendalam maupun untuk membuat generalisasi secara lebih luas. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa populasi adalah seluruh objek atau subjek yang memiliki ciri-ciri tertentu dan menjadi fokus penelitian untuk dianalisis atau digeneralisasikan. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan yang terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IVA dan kelas IVB.

Tabel 1 Data Populasi Siswa Kelas IV

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah
SD Negeri 6 batubulan	IV A	39

SD Negeri 6 batubulan	IV B	40
Total	79	

(Sumber: Dokumen Peneliti 2026)

Sampel adalah sebagian dari populasi yang digunakan sebagai sumber data utama dalam sebuah penelitian (Amini dkk., 2023). Setelah mengetahui jumlah populasi, langkah selanjutnya adalah menentukan jumlah sampel. Dalam pelaksanaan penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non-probability sampling* dengan teknik *purposive sampling*. Berdasarkan teknik tersebut, diperoleh dua kelas sebagai sampel penelitian, yaitu kelas IVA yang ditetapkan sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Spinning Wheel*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 2 Sampel Penelitian

Sekolah	Kelompok	Pembelajaran	Kelas	Jumlah Siswa
SD Negeri 6 Batubulan Gianyar	Eksperimen	Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan media <i>Spinning Wheel</i>	IV A	39
SD Negeri 6 Batubulan Gianyar	Kontrol	Pembelajaran Matematika menggunakan model konvensional	IV B	40
TOTAL				79

(Sumber: Dokumen Peneliti 2026)

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda. Putri dkk. (2022) menyatakan bahwa tes pilihan ganda merupakan jenis tes objektif yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang disertai beberapa pilihan jawaban. Oleh karena itu, metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir yang telah divalidasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar matematika siswa pada setiap kelas memiliki distribusi normal atau tidak. Uji homogenitas bertujuan untuk menentukan apakah beberapa populasi memiliki varians yang sama atau tidak (Nasar dkk., 2024). Sementara itu, uji hipotesis merupakan metode yang digunakan untuk menilai kebenaran suatu klaim atau hipotesis mengenai parameter tertentu dalam suatu populasi (Ahadi dkk., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar Matematika siswa. Penelitian ini berjudul “Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Spinning Wheel* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar”. Hasil belajar memiliki peranan penting sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pembelajaran tertentu. Hasil belajar menunjukkan capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Sunarti Rahman (2021), hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, menurut Yandi dkk. (2023), hasil belajar adalah capaian yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Selain itu, Benjamin Bloom dalam Mahmudi dkk. (2022) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Akan tetapi, penelitian ini hanya memusatkan perhatian pada ranah kognitif yang berkaitan dengan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan alat bantu belajar *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar matematika siswa. Kesimpulan ini didasarkan pada hasil pengujian hipotesis yang dilakukan setelah mengumpulkan dan menganalisis seluruh data. Berdasarkan uraian data, dapat diamati bahwa rata-rata hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan alat bantu belajar *Spinning Wheel* lebih tinggi daripada siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional. Rata-rata prestasi matematika siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan alat bantu belajar *Spinning Wheel* adalah 81,15, sedangkan rata-rata prestasi matematika siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional adalah 70,63. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan perbedaan rata-rata antara kelas eksperimen yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan alat bantu belajar *Spinning Wheel* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional, kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih unggul daripada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada data *posttest* dari kedua kelas menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk, nilai signifikansi *posttest* untuk kelas eksperimen adalah $0,073 > 0,05$ dan kelas kontrol adalah $0,058 > 0,05$. Berdasarkan nilai signifikansi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa data *posttest* berdistribusi normal. Uji homogenitas dilakukan pada hasil *posttest* dari kedua kelas dan diperoleh nilai signifikansi $0,889 > 0,05$, sehingga data dapat dikatakan homogen. Selanjutnya, berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji Independent Sample T-test, menunjukkan bahwa nilai t hitung $>$ nilai t tabel, yaitu $6,098 > 1,665$. Kemudian nilai Sig. (2-tailed) kurang dari kriteria uji, yaitu Sig. (2-tailed) kelas eksperimen adalah 0,000 dan nilai kriteria pengujian adalah 0,05, sehingga hasilnya adalah $0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Hasil analisis terlihat baik dari nilai rata-rata maupun hasil uji hipotesis, yaitu perbandingan nilai t yang dihitung dan t-tabel, serta perbandingan nilai Sig. (2-

tailed) dengan kriteria uji. Terlihat bahwa model *Problem Based Learning* menggunakan media *Spinning Wheel* memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar dalam mata pelajaran matematika. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini terbukti benar dan nyata serta dibuktikan dengan hasil analisis data yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, peningkatan skor post-test membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah menggunakan media *Spinning Wheel* sangat efektif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* yang dikombinasikan dengan media *Spinning Wheel* telah terbukti mampu meningkatkan aktivitas dan antusiasme siswa dalam belajar, sehingga siswa menjadi lebih aktif terlibat dalam memahami materi yang diberikan dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar mereka.

Hasil penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian terkait, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Arwati dkk. (2022) dan Nuraini dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran berbasis masalah dan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar siswa. Konsistensi hasil ini memperkuat bahwa model pembelajaran berbasis masalah dan media *Spinning Wheel* merupakan salah satu model dan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Penelitian serupa juga dipresentasikan oleh Arzeti & Ismiyanti (2025), Ismail dkk. (2025), dan Adiana dkk. (2024), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dan media *Spinning Wheel* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa, motivasi belajar siswa, dan peningkatan nilai rata-rata siswa.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa teori terkait yang menjelaskan dampak model *Problem Based Learning*, yang dibantu media *Spinning Wheel*, terhadap hasil belajar siswa. Salah satu teori tersebut adalah teori konstruktivis sosial zona perkembangan proksimal, yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky. Menurut Lev Vygotsky, masalah dalam pembelajaran berbasis masalah bertindak sebagai tantangan untuk meningkatkan kemampuan siswa, sementara media *Spinning Wheel* bertindak sebagai alat untuk membantu siswa memahami materi. Melalui diskusi kelompok dan bantuan media ini, siswa yang awalnya kesulitan menguasai konsep pelajaran dapat meningkatkan hasil belajarnya. Teori ini konsisten dengan penelitian yang dilakukan oleh Salsabila (2024) yang menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* sangat efektif dalam membantu siswa membangun pemahaman mereka sendiri melalui diskusi kelompok dan kolaborasi. Dalam hal ini, keterlibatan aktif siswa dalam pemecahan masalah membuat materi pelajaran lebih mudah diingat dan dipahami.

Sejalan dengan teori ini, peningkatan hasil belajar tidak terlepas dari tingginya tingkat keterlibatan dan motivasi siswa selama proses belajar. Hal ini konsisten dengan teori gamifikasi Sebastian Deterding dan teori Bloom Benjamin S. Bloom, yang juga memperkuat hasil penelitian ini. Sebastian Deterding berpendapat bahwa gamifikasi adalah penggunaan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan. Sama seperti dalam penelitian ini, pembelajaran matematika menggunakan media *Spinning Wheel*, yang merangsang siswa untuk aktif terlibat

dalam permainan yang mengandung unsur-unsur menantang. Melalui media ini, materi matematika yang awalnya dianggap sulit diubah menjadi aktivitas yang menyenangkan, sehingga siswa merasa termotivasi untuk mencoba menyelesaikan masalah yang disajikan dalam media tersebut.

Teori tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprianti dkk. (2025) yang menyimpulkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran matematika terbukti secara signifikan dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa sekolah dasar. Sedangkan menurut Benjamin S. Bloom, kenaikan nilai rata-rata siswa ini menandakan bahwa kualitas kognitif siswa telah meningkat melalui proses pembelajaran yang aktif. Peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan siswa yang mencapai tingkat memahami (C2), menerapkan (C3), hingga menganalisis (C4) dalam menyelesaikan permasalahan matematika. Perpaduan antara model *Problem Based Learning* dan media *Spinning Wheel* terbukti mampu memfasilitasi siswa dalam memahami pembelajaran matematika, terutama pada topik "Pecahan Desimal Persepuluhan dan Perseratusan". Hal ini dikarenakan model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk berpikir kritis dan analitis, sedangkan media *Spinning Wheel* meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan temuan penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *Spinning Wheel* memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar. Hal ini karena model *Problem Based Learning* mendorong aktivitas dan kemampuan pemecahan masalah siswa, sementara media *Spinning Wheel* meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui unsur permainan.

SIMPULAN

Sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Spinning Wheel* terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar, diperoleh hasil analisis menggunakan uji Independent Sample T-test. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai Sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0,05, yaitu $0,000 < 0,05$, serta nilai t hitung lebih besar dibandingkan t tabel, yakni $6,098 > 1,665$. Berdasarkan hasil tersebut, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa model *Problem Based Learning* berbantuan media *Spinning Wheel* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas IV SD Negeri 6 Batubulan Gianyar.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* yang dipadukan dengan media *Spinning Wheel* mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut disebabkan karena model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif selama proses pembelajaran berlangsung, baik melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, maupun pencarian solusi secara individu dan kelompok. Selain itu, media *Spinning Wheel* menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak mudah merasa bosan. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya

motivasi serta keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses belajar juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh sebab itu, penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Spinning Wheel* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar Matematika siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Adiana, N. W., Sukardi, Suryanti, N. M. N., Masyhuri, & Sekartaji, Y. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Spinning Wheel* Terhadap Berpikir Kritis Siswa. *Economica*, 9(1), 72–86. <https://doi.org/10.22202/economica.2017.v6.i1.1941>
- Arwati, E., Tanzimah, & Noviati. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD Methodist 3 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 3979–3986.
- Arzeti, E. F., & Ismiyanti, Y. (2025). Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematika Siswa SD Berbantuan Media Roda Putar Bangun Datar. 2(1), 842–849.
- Aprianti, Fitriyani, F. N., & Miftachudin. (2025). Implementasi Gamification dalam Pembelajaran Matematika Sub Bab Pecahan pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Concept and Communication*, 10(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Amelia, D., Rahmadani, F. J., Nur, M., Septiyani, R., Abdurrafi, M. A., & Maulidah, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Etnomatematika dalam Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa SD: Tinjauan Literatur. 875–883.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Buku Ajar Statistika Dasar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/10.21070/2017/978-979-3401-73-7>
- Ahadi, G. D., Nur, N., & Ersela, Z. (2023). Studi Simulasi Uji Normalitas Menggunakan Kolmogorov-Smirnov, Anderson-Darling, dan Shapiro-Wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1), 11–19.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” *Journal of Urology*, 185(6), 2179–2180
- Endayani, H. (2023). *Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. 1–138. [http://repository.uinsu.ac.id/20212/1/Buku Pembelajaran Berbasis Masalah 2.pdf](http://repository.uinsu.ac.id/20212/1/Buku%20Pembelajaran%20Berbasis%20Masalah%20.pdf)
- Ismail, R. S., Rizal, M., & Hasriyanti. (2025). Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis *Spinning Wheel* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Inpres Bumi Sagu. 21(1), 26–35.
- Khoirunnida, R. (2022). Pengaruh Penerapan Media *Spinning Wheel* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IX SMP Negeri 2 Brebes Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66125>

-
- Mahmudi, I., Athoillah, M. Z., Wicaksono, E. B., & Kusumua, A. R. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Nuraini, Wardiah, D., & Surtiyoni, E. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Spin Wheel terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD. 4(3), 1030–1037.
- Nasar, A., Saputra, D. H., Arkaan, M. R., Ferlyando, M. B., Andriansyah, M. T., & Pangestu, P. D. (2024). Uji Prasyarat Analisis. *JEBI: Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 2(6), 786–799.
- OECD. (2023). *PISA 2022 Results: Vol. I*.
- Putri, H., Susiani, D., Wandani, N. S., & Putri, F. A. (2022). Instrumen Penilaian Hasil Pembelajaran Kognitif pada Tes Uraian dan Tes Objektif. 4(2), 139–148.
- Siswanto, E., Rahayu, W., & Meiliasari. (2025). Optimalisasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Implementasi Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL): *Systematic Literature Review*. 09(01), 181–195.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. 9, 2721–2731.
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Utami, P. R., Rahmawati, L., & Nektaria, M. (2025). Pengembangan Kompetensi dan Soft Skill dalam Implementasi Kurikulum Merdeka: Tinjauan Literatur. 5(1), 55–65.
- Yulia Rakhma Salsabila, M. (2024). Korelasi Antara Teori Belajar Konstruktivisme Lev Vygotsky Dengan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). 4(3), 813–827.
- Yandi, A., Nathania, A., Putri, K., Syaza, Y., & Putri, K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). 1(1), 13–24.