

Penerapan Model Pembelajaran *Blended Learning* Berbasis Media *Spinning Wheels* Untuk Meningkatkan Aktivitas & Hasil Belajar

Resti Fitriati¹, Fenny Widiyanti¹

¹Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, IAIN Salatiga

Corresponding Author: resti.fitriati@gmail.com

Submitted: September, 2022

Article History
Accepted: April, 2023

Published: Mei, 2023

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik melalui penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis media *spinning wheels*. Metodologi penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas. Langkah-langkah PTK yaitu sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Adapun subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang yang berjumlah 34 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *blended learning* dengan media *spinning wheels* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang. Peningkatan aktivitas belajar dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang aktif dalam kegiatan pembelajaran, selain itu hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII E, dapat dilihat dari siklus I didapatkan persentase ketuntasan klasikalnya sebesar 17.65%. Siklus II mengalami peningkatan dimana persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 94.12%.

Kata kunci: *blended learning*; *spinning wheels*; aktivitas belajar; hasil belajar.

Abstract

This study aims to improve students' activities and to learn outcomes through the application of a blended learning model based on *spinning wheels* media. The methodology of this research is Classroom Action Research (CAR) which is used to improve the learning process in the classroom. The CAR steps are as follows: planning, implementation, observation, and reflection, carried out in 2 cycles. The subjects of this study were students of class VIII E of SMP Negeri 1 Bringin, Semarang Regency, totaling 34 students. This study indicates that the application of the blended learning model with *spinning wheels* media can increase the activity and learning outcomes of class VIII E students of SMP Negeri 1 Bringin, Semarang Regency. The increase in learning activities can be seen from the number of active students in learning activities. In addition to the cognitive learning outcomes of class VIII E students, what can see from the first cycle is that the percentage of classical completeness is 17.65%. Cycle II experienced an increase where the rate of classical completeness reached 94.12%.

Keywords: *blended learning*; *spinning wheels*; learning activity; learning outcomes

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan alam merupakan suatu ilmu yang berisi tentang gejala alam dan berbagai fenomena yang terjadi di sekitar kita. IPA terpadu merupakan gabungan dari beberapa tema yang ada dalam pembelajaran IPA yang meliputi fisika, kimia dan biologi. Dengan adanya pembelajaran IPA terpadu, peserta didik diharapkan mampu menemukan konsep-konsep secara kontekstual dan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna. (Sulthon, 2017) menjelaskan bahwa pembelajaran IPA terpadu tidak dapat dilaksanakan hanya dengan menghafal konsep-konsep yang ada dalam IPA dan hanya mendengarkan arahan dari guru saja, tetapi dapat dilaksanakan dengan mengarahkan peserta didik untuk melakukan percobaan maupun pengamatan secara aktif dan mandiri agar aktivitasnya di kelas tidak terbatas pada pembelajaran yang bersifat satu arah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada bulan Januari 2021 di kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang didapatkan informasi bahwa aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII E masih sangat rendah bila dibandingkan dengan kelas lainnya. Interaksi antara guru dengan peserta didik yang masih kurang serta motivasi peserta didik yang rendah dalam mengikuti pembelajaran dianggap menjadi penyebab rendahnya partisipasi/aktivitas peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik menyebabkan hasil belajar kognitif peserta didik juga menurun. Apabila partisipasi dan aktivitas belajar peserta didik rendah maka peserta didik akan sulit untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru karena masalah-masalah yang didapatkannya dalam pembel-

ajaran tak kunjung dapat diselesaikan. Oleh karena itu dalam kegiatan pembelajaran perlu diterapkan inovasi pembelajaran yang baru misalnya dengan menerapkan suatu model pembelajaran atau dengan menggunakan media pembelajaran tertentu. Model dan media yang dipilih juga harus dapat menstimulasi peserta didik untuk lebih aktif lagi dalam kegiatan pembelajaran agar sehingga pembelajaran bisa terlaksana dua arah.

Salah satu model pembelajaran yang bersifat dua arah/interaktif dan dapat mendorong peserta didik untuk lebih aktif saat kegiatan pembelajaran yaitu model pembelajaran *blended learning*. Model pembelajaran *blended learning* merupakan gabungan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran online dengan tujuan untuk mendapatkan pembelajaran terbaik dengan menggabungkan keunggulan masing-masing komponen metode konvensional dengan komponen media *online* (Husamah, 2013). Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan model pembelajaran ini melibatkan peran aktif guru dan peserta didik, selain itu juga melibatkan internet sebagai sumber informasi bagi para peserta didik. Sintaks dalam model pembelajaran *Blended Learning* ada 3 tahapan yaitu (1) *Seeking of information*, yaitu tahap pencarian informasi pembelajaran dari berbagai sumber baik itu sumber media cetak, tv dsb dengan memperhatikan relevansi materi, validitas serta kejelasan akademisnya; (2) *Acquisition of information*, yaitu tahapan untuk menemukan, memahami, menginterpretasikan dan mengelaborasi informasi secara pribadi maupun kelompok. Tahap ini melatih peserta didik untuk menuangkan ide-ide atau gagasan yang dimiliki oleh peserta didik kemudian menghubungkannya dengan materi dari berbagai sumber; (3) *Synthesizing know-*

ledge, yaitu proses merekonstruksi pengetahuan melalui proses asimilasi dan akomodasi berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahapan sebelumnya (Marlina, 2020). Penerapan *blended learning* di kelas memiliki kelebihan diantaranya yaitu memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami materi dengan lebih baik dan aktif dalam kegiatan pembelajaran karena penerapan pembelajarannya lebih fleksibel (Manggabarani et al., 2016). Pembelajaran *blended learning* dianggap sangat efektif untuk diterapkan dalam berbagai keadaan karena interaksi guru dan peserta didik tidak terbatas pada ruang dan waktu dan dapat dilaksanakan kapan saja (waktunya lebih fleksibel). Pembelajaran dengan model ini juga dianggap dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk meningkatkan pengetahuannya khususnya pada mata pelajaran IPA (Indriani, 2019). Di sisi lain model pembelajaran *blended learning* juga memiliki kelemahan diantaranya yaitu membutuhkan media yang banyak dan bervariasi, sehingga model pembelajaran ini agak sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana sekolah tidak mendukung. Oleh karena itu dibutuhkan media yang mudah didapatkan dan dapat membantu kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan lebih efektif.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen fundamental dalam kegiatan pembelajaran. Sukiman (2012) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat membantu guru untuk merangsang pikiran, perhatian, minat dan motivasi peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Menurut Aulia (2016) salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembe-

lajaran yaitu media roda putar. Media ini disusun dalam bentuk media permainan yang dibuat untuk melatih keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Media roda putar ini dapat digunakan oleh guru untuk memancing peserta didik untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan yang didapatkannya dengan diselingi permainan roda yang berputar. Dalam menerapkan media pembelajaran roda putar ini peserta didik dilatih untuk aktif dalam pembelajaran disertai dengan permainan di kelas. Menurut Nisak (2016) media pembelajaran roda putar memiliki kelebihan diantaranya yaitu: (1) roda putar merupakan permainan yang menyenangkan bagi anak-anak usia remaja, (2) dapat menstimulasi peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, (3) dapat melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik, (4) dapat melihat kemampuan peserta didik satu dengan lainnya, (5) dapat memacu peserta didik untuk terus mencoba permainan sampai mendapatkan poin yang diinginkan.

Penelitian terdahulu yang relevan mengenai penerapan model pembelajaran *blended learning* dilakukan oleh Priono dkk (2019) yang berjudul "Pengaruh Penerapan *Blended Learning* terhadap Hasil Belajar Menggambar 2 Dimensi Menggunakan *Computer Aided Design*", menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menggambar 2 dimensi menggunakan CAD. Selanjutnya penelitian terdahulu yang relevan dengan penerapan media pembelajaran *spinning wheels* dilakukan oleh Nisak (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Permainan *Question Wheel* sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keaktifan Menjawab dan Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa pada Materi Jamur”, menjelaskan bahwa media permainan *question wheel* ditinjau dari aspek keaktifan menjawab siswa memperoleh penilaian sebesar 85,31% dengan kategori sangat baik dan hasil belajar siswa sebesar 100% dengan kategori sangat baik.

Dari beberapa penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa persamaan dengan penelitian terdahulu yaitu penggunaan model pembelajaran *blended learning*. Sedangkan perbedaannya yaitu pada media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yang berupa media *spinning wheels*. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada proses pembelajaran yang dilakukan pada subjek yang berbeda, tingkat satuan pendidikan yang berbeda dan materi yang digunakan dalam penelitian ini juga berbeda dengan ketiga penelitian di atas. Melalui penerapan model pembelajaran *blended learning* berbasis media *spinning wheels* ini diharapkan dapat memberikan dampak peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang khususnya pada materi sistem pernapasan manusia.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan MC Taggart yang digunakan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang yang berjumlah 34 peserta didik dengan komposisi 11 peserta didik laki-laki dan 23 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan melaksanakan observasi, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu

deskriptif kuantitatif. Analisis data hasil observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran aktivitas peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *blended learning* berbasis media *spinning wheels*. Sedangkan data tes dianalisis untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang.

Aktivitas Belajar Peserta didik

$$\text{Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah skor diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria aktivitas belajar peserta didik

| Aktivitas (%) | Kriteria |
|---------------|-------------|
| 76 – 100 | Sangat baik |
| 51 – 75 | Baik |
| 26 – 50 | Cukup baik |
| ≤ 25 | Kurang baik |

(Sumber: Trianto, 2011:243)

Analisis Hasil Belajar Kognitif

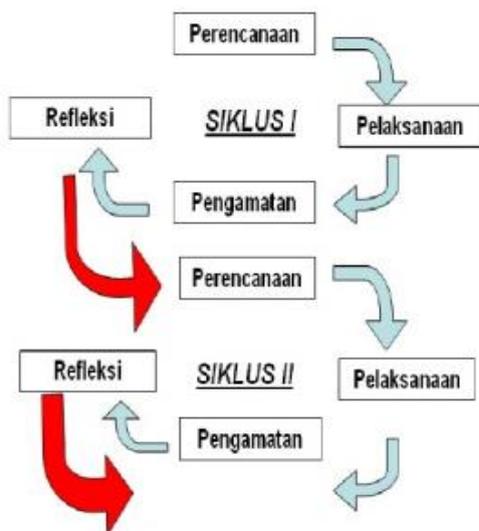
$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Rata-rata Hasil Belajar

$$\text{Mean} = \frac{\sum (Xi)}{n}$$

Keterangan: $\sum (Xi)$ = Jumlah nilai peserta didik. n = Jumlah seluruh peserta didik (Sudjana, 2015)

Penelitian ini terdiri dari dua siklus dengan langkah-langkah yang ada pada tiap siklus yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Langkah-langkah PTK (Sumarso, 2018)

Langkah-langkah dalam penelitian ini pada tiap siklus pembelajaran sesuai dengan yang terdapat pada Gambar 1. dapat diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan persiapan pembelajaran dan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut: (1) Menyiapkan sumber belajar dan sarana pendukung yang diperlukan dalam proses pembelajaran; (2) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berkaitan dengan materi sistem pernapasan manusia; (3) Menyiapkan skenario pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran blended learning; (4) Membuat media pembelajaran yang akan digunakan berupa media spinning wheels; (5) Menyiapkan alat evaluasi berupa soal tertulis; (6) Melakukan simulasi pelaksanaan pembelajaran untuk menguji keterlaksanaan rancangan yang telah dibuat.

Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini peneliti menerapkan semua isi rancangan yang sudah dibuat pada tahap perencanaan. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

Pengamatan

Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yang akan diamati, yaitu kegiatan belajar peserta didik dan kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik sambil melaksanakan dan mencatat dalam lembar observasi. Sedangkan kolaborator (guru kelas) melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran berdasarkan instrumen yang telah disusun oleh peneliti.

Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan ketika guru yang berperan sebagai kolaborator sudah selesai melakukan pengamatan terhadap peneliti dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Data yang diperoleh dari proses pembelajaran di kelas kemudian dikumpulkan dan dianalisis untuk dijadikan bahan evaluasi pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang telah dilakukan yaitu berupa data statistik deskriptif. Hasil deskriptif aktivitas dan hasil belajar peserta didik disajikan dalam penjelasan di bawah ini.

Aktivitas belajar peserta didik

Aktivitas belajar peserta didik yang dinilai meliputi perhatian, antusias, kemampuan mende-

ngarkan dan kemampuan berbicara. Data aktivitas hasil belajar peserta didik didapatkan dari hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran blended learning berbasis media spinning wheels. Berdasarkan data yang telah di analisis, berikut ini merupakan ringkasan aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E selama siklus I dan II:

Tabel 2. Data aktivitas belajar peserta didik kelas VIII E

| Pelaksanaan penelitian | Pertemuan | Nilai rata-rata | Kriteria |
|------------------------|-----------|-----------------|-------------|
| Siklus I | 1 | 23,53% | Kurang baik |
| | 2 | 67,65% | Baik |
| Siklus II | 1 | 73,53% | Baik |
| | 2 | 98,21% | Sangat baik |

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa aktivitas dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata yaitu 23,53% dengan kategori cukup. Pada siklus I ini peserta didik terlihat masih asing dengan media pembelajaran yang digunakan sehingga banyak peserta didik yang malu-malu untuk mencoba media pembelajaran. Selain itu, penerapan model pembelajaran blended learning juga sedikit membuat peserta didik kebingungan dengan tahapan-tahapan/sintaks yang harus dilakukan dalam model pembelajaran ini. Hal tersebut menyebabkan banyak peserta didik diam selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada pertemuan ke 2 diperoleh nilai rata-rata 67,65% dengan kategori baik, menunjukkan bahwa peserta didik sudah mulai aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, beberapa peserta didik sudah mulai berani untuk mengemukakan pendapatnya walaupun masih ada beberapa peserta didik lain yang masih pasif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, rasa

percaya diri peserta didik pada pertemuan ke 2 ini juga meningkat terlihat dari banyaknya peserta didik yang berani maju ke depan untuk bermain media spinning wheels dan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas.

Nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase nilai rata-rata yang didapatkan pada siklus II pertemuan 1 yaitu 73,53% dengan kategori baik, menunjukkan bahwa peserta didik sudah aktif dalam kegiatan diskusi kelompok online maupun offline, tetapi masih ada peserta didik yang kurang percaya diri untuk mengemukakan pendapatnya atau tampil di depan kelas. Persentase nilai rata-rata siklus II pertemuan ke 2 yaitu 98,21% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa pada pertemuan ke 2 semua aspek yang diamati dalam penelitian ini berhasil dipenuhi, hampir keseluruhan peserta didik dalam satu kelas aktif berdiskusi, mengemukakan pendapat dan mempresentasikan hasil diskusinya. Peserta didik secara merata mengikuti kegiatan pembelajaran online dan offline dengan sangat baik,

Penerapan model pembelajaran blended learning sangat membantu guru untuk memperbaiki aktivitas belajar peserta didik. Model pembelajaran ini dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran apabila dirancang dengan baik dengan desain pembelajaran yang lebih matang (Rahmawati et al., 2020). Pembelajaran dengan model blended learning yang terdiri dari pembelajaran online dan offline juga bisa dirancang dengan memasukkan permainan-permainan seperti roda putar ke dalam pembelajaran agar pembelajaran tidak terkesan monoton untuk peserta didik. Pembelajaran blended learning juga membantu peserta

didik untuk lebih mandiri dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan konsep pembelajaran di sekolah, apabila peserta didik sudah memiliki kemandirian dalam proses pembelajaran maka secara otomatis ia juga dapat dengan mudah memahami suatu konsep pembelajaran (Wardani et al., 2018). Peningkatan pemahaman konsep yang didapatkan dari aktivitas belajar peserta didik nantinya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik.

Hasil belajar kognitif

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam 2 siklus (4 pertemuan) menggunakan model pembelajaran blended learning berbasis media spinning wheels dengan tujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang. Hasil belajar kognitif peserta didik melalui penerapan model pembelajaran blended learning berbasis media spinning wheels pada setiap siklus dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Data hasil belajar kognitif peserta didik selama 2 siklus

| Pelaksanaan penelitian | Jumlah | Rata-rata | Persentase Ketuntasan |
|------------------------|--------|-----------|-----------------------|
| Siklus I | 1772 | 52.12 | 17,65% |
| Siklus II | 2724 | 80.12 | 94,12% |

Berdasarkan Tabel 3. menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar kognitif peserta didik meningkat di setiap siklusnya. Persentase pada siklus I yaitu 17.65% dengan nilai rata-rata kelas 52.12. Sementara itu, pada siklus II persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 94.12% dengan nilai rata-rata 80.12. Peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik ini berkaitan dengan penerapan model pembelajaran blended learning berbasis media spin-

ning wheels. Melalui penerapan model pembelajaran blended learning peserta didik dilatih untuk memiliki kemandirian dalam belajar serta melatih peserta didik untuk dapat berpikir dengan logis, dan sesuai dengan keilmuan yg ada (Amin, 2017). Selain itu, penerapan model pembelajaran blended learning dengan media spinning wheels juga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Priono et al., 2019) yang berjudul "Pengaruh Penerapan Blended Learning terhadap Hasil Belajar Menggambar 2 Dimensi Menggunakan Computer Aided Design", menunjukkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran blended learning dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi menggambar 2 dimensi menggunakan CAD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar kognitif peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus, dimana pada siklus I didapatkan persentase ketuntasan klasikalnya sebesar 17.65% dengan nilai rata-rata kelas 52.12. Sementara itu, pada siklus II mengalami peningkatan dimana persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 94.12% dengan nilai rata-rata 80.12 dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisak (2016) dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Permainan Question Wheel sebagai Media Pembelajaran untuk Melatih Keaktifan Menjawab dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jamur". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata yaitu 23,53% dengan kategori cukup kemudian pada pertemu-

an ke 2 diperoleh nilai rata-rata 67,65% dengan kategori baik. Pada siklus II aktivitas belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dimana pertemuan 1 yaitu 73,53% dengan kategori baik dan pada pertemuan 2 yaitu 98,21% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran blended learning berbasis media *spinning wheels* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, analisis data, dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan implikasi dari model pembelajaran *blended learning* dengan media *spinning wheels* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas VIII E SMP Negeri 1 Bringin Kab Semarang. Peningkatan aktivitas belajar peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi di siklus I pertemuan 1 memperoleh nilai rata-rata yaitu 23,53% dengan kategori cukup, pada pertemuan II diperoleh nilai rata-rata 67,65% dengan kategori baik. Siklus II nilai rata-rata aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase nilai rata-rata yang didapatkan pada siklus II pertemuan 1 yaitu 73,53% dengan kategori baik, dan pada pertemuan 2 persentase nilai rata-rata yang didapatkan yaitu 98,21% dengan kategori sangat baik. Selain aktivitas belajar, hasil belajar kognitif peserta didik kelas VIII E juga mengalami peningkatan pada setiap siklus, dimana pada siklus I didapatkan persentase ketuntasan klasikalnya sebesar 17,65% dengan nilai rata-rata kelas 52,12. Sementara itu, pada siklus II mengalami peningkatan dimana

persentase ketuntasan klasikalnya mencapai 94,12% dengan nilai rata-rata 80,12 dengan kategori sangat baik.

Novelty atau kebaruan dalam penelitian ini yaitu mengenai penggunaan model pembelajaran *blended learning* yang dipadukan dengan media pembelajaran berupa roda putar (*spinning wheels*) untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran *blended learning* sebagai salah satu alternatif model pembelajaran di saat pandemi seperti saat ini karena model pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu penggunaan media *spinning wheels* juga diharapkan menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

Dari hasil penelitian diharapkan agar penggunaan model dan media dalam pembelajaran IPA diterapkan semaksimal mungkin agar pembelajaran lebih bervariasi dan tidak monoton. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar melanjutkan penelitian tentang penerapan model dan media pembelajaran lainnya yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia. (2016). *Penerapan Metode Tanya Jawab dalam Bentuk Roda Keberuntungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Seri Tanjung Kabupaten Ogan Ilir*. Skripsi tidak diterbitkan. Jurusan Pendidikan Agama Islam: UIN Raden Fatah Palembang.
- Amin, A. K. (2017). Kajian Konseptual Model Pembelajaran Blended Learning berbasis Web untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 4(2), 51–64.
- Fathonatun Nisak U.M. (2016). Pengembangan Permainan Question Wheel Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Keaktifan Menjawab Dan Meningkatkan Hasil Belajar

- Siswa Pada Materi Jamur. *BioEdu*, 5(3), 248727.
- Hariyati, E. & Norida C.S 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Question Pada Kompetensi Dasar Kerja Sama Ekonomi Internasional Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Porong. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6 (3). 310-315.
- Husamah. 2013. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka Publisher.
- Kurniadewi, N. 2019. Penggunaan Media Roda Putar Puzzle Pintar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa SD Application of Media Swivel Wheel Smart Puzzle To Improve IPS Learning Achievement. *Jurnal Teknodik*, 23 (3), 79–89.
- Kusumah, W. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Manggabarani, A. F., Sugiarti, & Masri, M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Pitumpanua Kab.Wajo (Studi Pada Materi Pokok Sistem Periodik Unsur). *Jurnal Chemica*, 17(2), 83–93.
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110. <https://doi.org/10.35974/jpd.v3i2.2339>
- Priono, A. I., Purnawan, P., & Komaro, M. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Menggambar 2 Dimensi Menggunakan Computer Aided Design. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 5(2), 129. <https://doi.org/10.17509/jmee.v5i2.15179>
- Rahmawati, A., Ismaya, E. A., & Roysa, M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Numbered Head Together Berbantuan Media Roda Putar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 2(4), 283–296. <https://doi.org/10.31004/joe.v2i4.321>
- Subakti, H. 2020. Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media *Spinning Wheels* Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2 (2), 192–206.
- Subakti, H. 2020. Hasil Belajar Muatan Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Menggunakan Media *Spinning Wheels* Kelas V SDN 007 Samarinda Ulu. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2 (2), 192–206.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1). <https://doi.org/10.21043/elementary.v4i1.1969>
- Wardani, D. N., Toenlio, A. J. E., & Wedi, A. (2018). Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 1(1), 13–18.