

Penerapan Model *Learning Cycle* dengan Media Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS tentang Bumiku Sayang, Bumiku Malang pada Siswa Kelas V SD Negeri 2 Karangpoh Tahun Ajaran 2025/2026

Ridho Hutomo, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

ridhohutomo07@sudent.uns.ac.id

Article History

received 30/6/2026

accepted 31/8/2026

published 10/9/2026

Abstract

The implementation of the Learning Cycle model assisted by interactive media consisted of the following stages: (a) engage, (b) explore using interactive media, (c) explain, (d) elaborate using interactive media, and (e) evaluate. Students' critical thinking skills in IPAS learning through the Learning Cycle model assisted by interactive media increased from 68.53 in Cycle I to 78.60% in Cycle II and 86.40% in Cycle III. Students' learning outcomes also improved from 64.00% in Cycle I to 78.00% in Cycle II and 88.00% in Cycle III. The main obstacle encountered during the implementation of the Learning Cycle model assisted by interactive media was the difficulty in assigning students to groups. Based on these findings, it can be concluded that the implementation of the Learning Cycle model assisted by interactive media improved students' critical thinking skills and learning outcomes in the IPAS topic "Bumiku Sayang, Bumiku Malang" among fifth-grade students of SD Negeri 2 Karangpoh in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Learning Cycle, critical thinking, learning outcomes*

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif, (2) meningkatkan keterampilan berpikir kritis, (3) meningkatkan hasil belajar IPAS, dan (4) mendeskripsikan kendala serta solusi penerapannya. Data yang digunakan kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilakukan dengan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dilakukan dengan langkah-langkah: (a) *engage* (melibatkan), (b) *explore* (mengeksplorasi) dengan media interaktif, (c) *explain* (menjelaskan), (d) *elaborate* (penerapan) dengan media interaktif, dan (e) *evaluation* (evaluasi). Kemampuan berpikir kritis siswa pembelajaran IPAS melalui model *Learning Cycle* dengan media interaktif pada siklus I = 68,53, siklus II = 78,60%, siklus = III 86,40%. Hasil belajar siklus I = 64,00%, siklus = II 78,00%, dan siklus III = 88,00%. Kendala yang dihadapi dalam penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif selama pembelajaran yaitu kesulitan pembagian anggota kelompok pada siswa. Berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS tentang Bumiku Sayang, Bumiku Malang pada siswa kelas V SD N 2 Karangpoh tahun ajaran 2025/2026

Kata kunci: *Learning Cycle, berpikir kritis, hasil belajar*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perubahan zaman telah membawa dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan menjadi salah satu aspek penting dalam mempersiapkan generasi muda agar mampu menghadapi berbagai tantangan global yang semakin kompleks (Astuti, 2025). Sejalan dengan perkembangan tersebut, pemerintah Indonesia terus melakukan berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan melalui penyempurnaan kurikulum, salah satunya dengan penerapan Kurikulum Merdeka pada berbagai jenjang pendidikan (Fadil & Alfaien). Kurikulum Merdeka dirancang untuk mengembangkan kompetensi peserta didik secara holistik dengan menekankan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan karakter yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Keterampilan abad ke-21 meliputi kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif yang dikenal dengan istilah 4C (Fonna & Nufus, 2024). Dalam konteks pembelajaran, keterampilan tersebut diperlukan agar siswa mampu menganalisis informasi, memecahkan masalah, serta mengambil keputusan secara tepat dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu mata pelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep IPA dan IPS ke dalam satu kesatuan pembelajaran. Mata pelajaran ini mempelajari interaksi antara makhluk hidup, benda tak hidup, serta lingkungan di sekitarnya (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran IPAS dirancang berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan nyata (Erawatini, dkk., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar merupakan perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Keberhasilan belajar dapat ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan, kemampuan memahami konsep, serta perubahan perilaku belajar siswa (Wicaksono & Iswan, 2019). Selain hasil belajar, keterampilan berpikir kritis juga menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki siswa. Keterampilan berpikir kritis merupakan kemampuan seseorang dalam mengolah informasi secara objektif, menganalisis permasalahan, mengevaluasi informasi, serta menarik kesimpulan yang logis dan tepat (Ariadila, dkk., 2023). Dalam pembelajaran IPAS, keterampilan berpikir kritis membantu siswa memahami berbagai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar serta menentukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi (Yusup & Mastoah, 2025). Oleh karena itu, keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 15 Januari 2026 di kelas V SD Negeri 2 Karangpoh, ditemukan bahwa proses pembelajaran IPAS masih cenderung berpusat pada guru. Guru telah melaksanakan pembelajaran dengan baik, namun variasi model pembelajaran yang digunakan masih terbatas. Model yang sering digunakan adalah model konvensional, sedangkan metode yang dominan digunakan yaitu ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan siswa lebih banyak menerima informasi secara pasif dan kurang terlibat dalam kegiatan eksplorasi maupun penemuan konsep secara mandiri. Interaksi tanya jawab yang terjadi selama pembelajaran juga belum berlangsung secara optimal, sehingga siswa belum terbiasa mengemukakan pendapat dan melakukan analisis terhadap suatu permasalahan.

Hasil wawancara dengan guru kelas V pada tanggal 17 Januari 2026 menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal. Guru lebih sering menggunakan buku paket dan LKS sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media yang kurang bervariasi mengakibatkan siswa mudah kehilangan

fokus, kurang antusias mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami materi. Selain itu, guru menyampaikan bahwa keterampilan berpikir kritis siswa masih rendah. Kondisi tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan belum mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep IPAS dengan kehidupan sehari-hari, belum mampu memberikan alasan yang tepat terhadap suatu permasalahan, serta cenderung menunggu jawaban dari guru ketika diberikan pertanyaan yang memerlukan analisis dan penalaran.

Untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara tersebut, peneliti melakukan analisis terhadap keterampilan berpikir kritis siswa melalui kegiatan *pretest* pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Hasil analisis menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan berpikir kritis siswa hanya mencapai 49,20 dan termasuk dalam kategori sangat rendah. Selain itu, analisis hasil belajar kognitif menunjukkan bahwa dari 25 siswa, hanya 5 siswa atau 20% yang mencapai KKTP sebesar 70, sedangkan 20 siswa atau 80% lainnya belum mencapai ketuntasan. Rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 46 dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 23. Data tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa masih perlu ditingkatkan. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan solusi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, serta meningkatkan hasil belajar. Beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan antara lain *Inquiry Based Learning*, *Quantum Learning*, dan *Learning Cycle*. Pada penelitian ini dipilih model *Learning Cycle* karena model tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar secara langsung, melakukan eksplorasi, mengembangkan konsep, serta menerapkan konsep dalam situasi baru (Nurdyansah, 2020). Model *Learning Cycle* juga mampu meningkatkan aktivitas belajar, keterampilan berpikir kritis, dan pemahaman konsep siswa melalui tahapan pembelajaran yang sistematis (Ramadhani, dkk., 2025).

Selain model pembelajaran yang tepat, diperlukan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi siswa. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media interaktif. Media interaktif merupakan media yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara pengguna dan media pembelajaran melalui berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, dan simulasi (Munir, 2020). Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran (Hidayat, 2021). Oleh karena itu, penggabungan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dipandang sesuai untuk diterapkan pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang karena materi tersebut berkaitan dengan berbagai permasalahan lingkungan yang dekat dengan kehidupan siswa dan memerlukan kemampuan analisis untuk memahaminya. Keunikan model ini terletak pada penggabungan sintaks *Learning Cycle* dengan media interaktif yang mendorong siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga aktif menganalisis permasalahan lingkungan di sekitarnya.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 2 Karangpoh melalui penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan hasil belajar IPAS, serta mendeskripsikan kendala dan solusi yang ditemukan selama penerapannya pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian berbasis tindakan yang dapat diamati, dirasakan, dan dialami secara langsung untuk memperbaiki praktik pembelajaran yang dilaksanakan (Susilowati, 2018). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas V SD Negeri 2 Karangpoh tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 25 siswa, terdiri atas 18 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Data kuantitatif diperoleh dari keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar IPAS siswa. Data kualitatif diperoleh melalui observasi dan wawancara mengenai penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif pada materi Bumiku Sayang, Bumiku Malang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan terhadap guru dan siswa selama pembelajaran, wawancara dilakukan kepada guru dan siswa, sedangkan tes digunakan untuk mengukur keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar. Uji validitas data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah penerapan langkah-langkah model *Learning Cycle* dengan media interaktif, peningkatan keterampilan berpikir kritis, dan peningkatan hasil belajar IPAS dengan target ketercapaian sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Model *Learning Cycle* dengan Media Interaktif

Pelaksanaan pembelajaran model *Learning Cycle* dengan media interaktif terdiri dari lima langkah, yaitu: (1) *engage*, (2) *explore* dengan media interaktif, (3) *explain*, (4) *elaborate* dengan media interaktif, dan (5) *evaluation*.

Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Hasil Observasi Penerapan Model *Learning Cycle* terhadap Guru dan Siswa

No	Langkah	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
		Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)	Guru (%)	Siswa (%)
1.	<i>Engage</i>	79,16	83,33	84,71	86,10	91,66	94,44
2.	<i>Explore</i>	81,94	79,16	87,49	84,71	91,66	91,66
3.	<i>Eksplain</i>	83,33	84,72	87,49	90,27	91,66	94,44
4.	<i>Elaborate</i>	81,94	77,77	84,71	83,32	94,44	91,66
5.	<i>Evaluate</i>	83,33	77,77	87,49	81,94	94,44	86,10
	Rata-rata	81,93	80,55	86,37	85,27	92,77	91,66

Peneliti melaksanakan pengamatan kepada guru dan siswa untuk mengetahui penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif. Terdapat lima langkah dalam menerapkan model *Learning Cycle* dengan media interaktif yang telah diterapkan:

a. *Engage*

Pada tahap *engage*, guru membentuk kelompok siswa serta mengarahkan siswa untuk membangun ketertarikan awal dan mengaktifkan pengetahuan melalui penayangan video pemantik. Kegiatan ini bertujuan menarik perhatian, membangkitkan rasa ingin tahu, dan menggali pengetahuan awal siswa melalui pertanyaan pemantik (Susanto, 2019), sekaligus melatih keterampilan berpikir kritis agar pemahaman konsep lebih mendalam (Mustamiroh, 2019). Guru juga memberikan motivasi agar siswa terlibat aktif dalam pembelajaran (Sudrajat, 2020). Berdasarkan hasil observasi, aktivitas guru meningkat dari 80,55% pada siklus I

menjadi 86,10% pada siklus II dan 91,66% pada siklus III, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 83,33% menjadi 86,10% dan 94,44%, sehingga tahap *engage* terlaksana dengan baik dan semakin optimal pada setiap siklus.

b. *Explore* dengan Media Interaktif

Pada tahap *explore*, siswa mengumpulkan informasi sebagai bahan pemecahan masalah dengan bimbingan guru. Kegiatan ini mendorong siswa memperoleh informasi melalui media interaktif untuk menemukan penjelasan dan solusi secara mandiri, sekaligus mengembangkan keterampilan berpikir kritis melalui kegiatan menganalisis, membandingkan, mengevaluasi, dan menarik kesimpulan dari berbagai sumber (Saodah, 2025). Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 83,33% pada siklus I menjadi 88,88% pada siklus II dan 91,66% pada siklus III, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 77,77% menjadi 86,10% dan 91,66%, sehingga tahap *explore* dengan media interaktif semakin berjalan optimal pada setiap siklus.

c. *Explain*

Pada tahap *explain*, siswa mempresentasikan hasil analisis pemecahan masalah di depan kelas. Kegiatan presentasi melatih kemampuan komunikasi, *public speaking*, tanggung jawab, serta keberanian menyampaikan hasil kerja (Mufidah, 2019). Selain itu, presentasi dan kegiatan tanya jawab antar kelompok juga melatih kemampuan berbicara di depan umum (Marni, 2020) serta meningkatkan keterampilan berpikir kritis melalui proses memberikan dan menanggapi umpan balik (Maisarah, dkk., 2025). Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 83,33% pada siklus I menjadi 88,88% pada siklus II dan 91,66% pada siklus III, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 86,10% menjadi 91,66% dan 94,44%, sehingga tahap *explain* berjalan semakin optimal pada setiap siklus.

d. *Elaborate* dengan Media Interaktif

Pada tahap *elaborate*, guru menjelaskan materi untuk menyamakan persepsi dengan informasi yang telah diperoleh siswa secara mandiri, kemudian siswa menjawab kuis yang berkaitan dengan materi sebagai bentuk penerapan pengetahuan yang telah dipelajari (Kusumawati, 2017). Tahap ini mendorong siswa menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Handayani, 2021) dan menjadi bagian penting dalam siklus belajar siswa (Fahmi, 2019). Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 80,55% pada siklus I menjadi 86,10% pada siklus II dan 94,44% pada siklus III, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 77,77% menjadi 87,50% dan 91,66%, sehingga tahap *elaborate* dengan media interaktif berjalan semakin baik pada setiap siklus.

e. *Evaluation*

Pada tahap *evaluation*, guru membantu siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses penyelidikan serta pemecahan masalah (Balta, 2018). Pada tahap ini, pengetahuan yang telah diperoleh siswa diuji melalui soal-soal untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari (Bahri, 2020). Hasil observasi menunjukkan aktivitas guru meningkat dari 83,33% pada siklus I menjadi 88,88% pada siklus II dan 94,44% pada siklus III, sedangkan aktivitas siswa meningkat dari 77,77% menjadi 83,33% dan 86,10%, sehingga tahap *evaluation* berjalan semakin optimal pada setiap siklus.

2. Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis IPAS dengan Model *Learning Cycle* dengan Media Interaktif pada Siswa Kelas V

Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Tes Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

Kriteria (%)	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)	Pert 2 (%)	Pert 1 (%)
90-100	-	4	12	44	68
80-89	20	16	40	32	12
70-79	28	48	16	4	8
60-69	32	16	12	12	12
0-59	20	16	20	8	-
Rata-rata	66,28	70,96	75,60	81,60	86,48
Nilai Tertinggi	90,00	90,00	90,00	97,00	97,00
Nilai Terendah	40,00	53,00	53,00	57,00	63,00

Berdasarkan Tabel 2 dan Tabel 2 diperoleh hasil tes keterampilan berpikir kritis siswa yang meningkat dari siklus I hingga siklus III. Peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa terlihat dari kenaikan rata-rata sebesar 6,00% pada siklus I ke siklus II dan 4,80% pada siklus II ke siklus III. Semua indikator keterampilan berpikir kritis mengalami peningkatan. Pada siklus I seluruh indikator masih berada pada kategori rendah, sedangkan pada siklus II indikator interpretasi, analisis, dan evaluasi telah mencapai kategori baik, sementara inferensi, eksplanasi, dan pengaturan diri berada pada kategori cukup. Pada siklus III seluruh indikator telah mencapai kategori baik dan memenuhi target penelitian sebesar 85%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan Chresty (2017) yang menyatakan bahwa model *Learning Cycle* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis karena siswa mencari dan mengolah informasi secara mandiri selama pembelajaran.

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Tes Berdasarkan Indikator Keterampilan Berpikir Kritis

No	Indikator	Siklus I		Siklus II		Siklus III	
		Rata-rata (%)	Ket	Rata-rata (%)	Ket	Rata-rata (%)	Ket
1.	Interpretasi	68,80	D	80,80	B	87,20	B
2.	Analisis	69,60	D	80,80	B	86,40	B
3.	Evaluasi	69,20	D	80,40	B	86,40	B
4.	Inferensi	67,60	D	76,00	C	88,00	B
5.	Eksplanasi	67,60	D	76,80	C	85,60	B
6.	Pengaturan diri	68,40	D	76,80	C	85,60	B
	Rata-rata	68,53	D	78,60	C	86,40	B

Berdasarkan Tabel 3, hasil tes keterampilan berpikir kritis dari Siklus I III mengalami peningkatan. Dari Siklus I ke Siklus II meningkat sebesar 10,07%, lalu dari Siklus II-III meningkat 7,80%. Pada Siklus I seluruh indikator masih berkategori rendah, kemudian pada Siklus II meningkat dengan 3 indikator berkategori baik dan

3 indikator berkategori cukup. Pada Siklus III, seluruh indikator telah mencapai kategori baik dan memenuhi target penelitian 85%. Indikator yang paling dominan terlihat pada indikator yang mengalami peningkatan paling tinggi hingga mencapai kategori baik pada Siklus III, sedangkan indikator yang belum optimal adalah indikator dengan peningkatan paling rendah. Tindak lanjut yang dilakukan adalah memberikan penguatan, latihan, dan pendampingan lebih intensif pada indikator yang belum mencapai target agar kemampuan siswa dapat meningkat pada pembelajaran berikutnya.

3. Peningkatan Hasil Belajar IPAS tentang Bumiku Sayang, Bumiku Malang dengan Model *Learning Cycle* dengan Media Interaktif pada Siswa Kelas V

Tabel 3. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar IPAS

Kriteria	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	(%)	(%)	(%)	(%)	(%)
90-100	-	4,00	12,00	44,00	68,00
81-90	20,00	16,00	44,00	32,00	12,00
70-80	40,00	48,00	20,00	4,00	8,00
61-69	20,00	28,00	20,00	20,00	12,00
51-60	16,00	4,00	4,00	-	-
<50	4,00	-	-	-	-
Rata-rata	71,08	75,12	79,08	84,20	88,32
Nilai Terendah	49,00	60,00	60,00	63,00	66,00
Nilai Tertinggi	86,00	91,00	91,00	97,00	97,00
Siswa Belum Tuntas	40,00	32,00	24,00	20,00	12,00
Siswa Tuntas	60,00	68,00	76,00	80,00	88,00

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil belajar IPAS siswa meningkat pada setiap siklus. Penilaian hasil belajar dilakukan melalui pretest dan posttest yang dikerjakan siswa untuk mengembangkan pengetahuan awal dan mengukur pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Dari hasil pretest, ketuntasan siswa masih rendah dengan persentase rata-rata pada siklus I = 52%, siklus II = 64%, dan siklus III = 80%. Setelah dilakukan tindakan dengan menerapkan model *Learning Cycle*, ketuntasan hasil belajar IPAS siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus. Pada siklus I pertemuan 1 ketuntasan sebesar 60% dan pertemuan 2 sebesar 68%, pada siklus II pertemuan 1 sebesar 76% dan pertemuan 2 sebesar 80%, sedangkan pada siklus III mencapai 88%.

Berdasarkan hasil posttest siswa dari siklus I hingga siklus III dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Learning Cycle* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa. Hal ini sejalan dengan Ramadhani, dkk. (2025) yang menyatakan bahwa model *Learning Cycle* mampu meningkatkan hasil belajar karena siswa terlibat aktif dalam mencari informasi, menganalisis, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pembelajaran. Siswa yang belum tuntas diberikan bimbingan dan penguatan materi, terutama pada tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan menganalisis dan menerapkan konsep IPAS.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Model *Learning Cycle* untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar IPAS

Penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif selama 3 siklus menghadapi beberapa kendala, seperti: (1) siswa kurang menerima pembagian

anggota kelompok yang telah ditentukan sehingga kelas menjadi kurang kondusif (Azizah, 2020), (2) siswa kurang antusias menggunakan media kuis Wordwall karena sudah terlalu sering digunakan, (3) masih terdapat siswa yang bertanya saat mengerjakan soal evaluasi, (4) antusiasme siswa pada kegiatan eksperimen pertemuan kedua lebih rendah dibandingkan pertemuan pertama, (5) penggunaan media Zep Quiz belum optimal karena guru masih dalam tahap penyesuaian, (6) beberapa siswa masih enggan bekerja sama saat mengerjakan LKPD, dan (7) siswa kurang aktif serta ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan guru (Amri, 2017).

Solusi untuk mengatasi kendala tersebut antara lain: (1) guru membentuk kelompok dengan sistem hitung langsung agar pembagian lebih adil (Hidayat & Paidi, 2019), (2) mengganti media kuis pada pertemuan berikutnya, (3) mengingatkan siswa agar lebih fokus saat pembelajaran, (4) merancang eksperimen yang lebih menarik dengan menggunakan benda konkret, (5) memperdalam penguasaan penggunaan Zep Quiz, (6) membimbing pembagian tugas dan memantau kerja kelompok, serta (7) menunjuk dan meyakinkan siswa agar berani mengemukakan pendapatnya (Handayani, 2021; Manurung, 2018).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dilaksanakan melalui lima langkah, yaitu *engage*, *explore* dengan media interaktif, *explain*, *elaborate* dengan media interaktif, dan *evaluation*. Penerapan model mengalami peningkatan pada observasi guru dari 81,93% (siklus I), 86,37% (siklus II), menjadi 92,77% (siklus III), sedangkan pada siswa meningkat dari 80,55%, 85,27%, menjadi 91,66%; (2) penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis IPAS tentang Bumiku Sayang, Bumiku Malang, yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil tes dari 68,53% pada siklus I, 78,60% pada siklus II, dan 86,40% pada siklus III; (3) penerapan model *Learning Cycle* dengan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS, dengan ketuntasan belajar meningkat dari 60,00% dan 68,00% pada siklus I, menjadi 76,00% dan 80,00% pada siklus II, serta mencapai 88,00% pada siklus III; dan (4) kendala yang ditemukan meliputi pembagian kelompok, penggunaan media kuis yang kurang diminati, rendahnya kepercayaan diri siswa, serta kerja sama kelompok yang belum optimal. Solusi yang dilakukan berupa pembentukan kelompok yang lebih terstruktur, variasi media pembelajaran, peningkatan bimbingan guru, dan pemberian motivasi kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadila, S. N., Silalahi, Y. F. N., Fadiyah, F. H., Jamaludin, U., & Setiawan, S. (2023). Analisis pentingnya keterampilan berpikir kritis terhadap pembelajaran bagi siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(20), 664–669. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8436970>
- Astuti, A. D. (2025). Sosialisasi pentingnya pendidikan dalam menghadapi tantangan global. *Bijaksana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 6–9. <https://doi.org/10.33084/bijaksana.v3i1.10060>
- Bahri, S., & Adiansha, A. A. (2020). Pengaruh model learning cycle 7E dan kecerdasan interpersonal terhadap pemahaman konsep IPA. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(1), 44–51. <http://dx.doi.org/10.23960/jpa.v6n1.20866>
- Cahyani, A. A., Pertiwi, F. N., Rokmana, A. W., & Muna, I. A. (2021). Efektivitas model learning cycle 5E berbasis literasi sains terhadap kemampuan bertanya peserta didik. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 1(2), 249–258. <https://etheses.iainponorogo.ac.id/30393/1/211317040>

- Erawatini, M. W., Handayani, N. N. L., & Sedana, I. M. (2025). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa. *Journal of Education Action Research*, 9(4), 679-685. <https://doi.org/10.23887/jear.v9i4.98922>
- Fadil, K., Amran, A., & Alfaien, N. I. (2023). Peningkatan kualitas pendidikan dasar melalui implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam mewujudkan sustainable developments goal's. <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i2.19512>
- Fonna, M., & Nufus, H. (2024). Pengaruh penerapan Problem Based Learning (PBL) terhadap keterampilan abad 21. Ar-Riyadhiyyat: *Journal of Mathematics Education*, <https://doi.org/10.47766/arriyadhiyyat.v5i1.2900>
- Hafiz, M., Aziz, A. R. A., & Hamli, H. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad Ke-21 untuk Sekolah Dasar. Madrasah: *Jurnal Pendidikan Madrasah*, <https://doi.org/10.61590/mad.v1i2.33>
- Hidayat, M., & Paidi. (2019). The implementation of cooperative learning to improve student participation. JSER: *Journal of Science Education Research*, 3(1), 20–29.
- Kemendikbudristek. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) fase A–fase C untuk SD/MI/Program Paket A. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Kusumawati, N. (2017). Penerapan Metode Active Learning Tipe Team Quiz Untuk Meningkatkan Keaktifan Bertanya Dan Kreatifitas Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Sdn Ronowijayan Ponorogo. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 1(2), 26-36.
- Maenah, M., Taufiqulloh, T., & Sudibyo, H. (2024). Pengembangan media pembelajaran PowerPoint interaktif untuk meningkatkan kompetensi profesional guru. *Journal of Education Research*, 5(3), 3272–3282. <https://mail.jer.or.id/index.php/jer/article/download/1452/742>
- Maisarah, A., Zulaqah, N. A., Fitri, A., Hakiki, N., Mulyani, S., & Ritonga, S. (2025). Pengaruh Metode Diskusi Kelompok dan Debat Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. Edu Society: *Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 334-346.
- Nurdyansyah. (2020). Inovasi Model Pembelajaran. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Ramadhani, C., Sholihah, A., & Sukmawati, A. (2025). Model Learning Cycle 5E untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Penguasaan Materi PAI. MA'ALIM: *Jurnal Pendidikan* <https://doi.org/10.21154/maalim.v6i1.10848>
- Saodah, S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik (Studi Pengembangan Peserta Didik kelas X Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Se-Kabupaten Garut Utara) (Doctoral dissertation, Universitas Kuningan).
- Susilowati, D. (2018). Penelitian tindakan kelas (PTK) solusi alternatif problematika pembelajaran. <https://doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Susanto, A. (2019). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111-126. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/5362>
- Yusup, P. M., & Mastoah, I. (2025). Efektivitas pembelajaran IPS berbasis game edukasi untuk meningkatkan keterlibatan dan berpikir kritis siswa. 148 Didaktik: *Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 11(02), 231-247. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v11i02.5806>