

Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V

Shavira Diah Ananda¹, Khamdun², Siti Masfuah³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Kudus

¹shaviraaa33@gmail.com, ²khamdun@umk.ac.id, ³siti.masfuah@umk.ac.id

Received: 28 August 2024; Accepted: 15 October 2024

Abstract

This research aims to determine the difference in average student learning outcomes before and after using the problem based learning model in science and science learning and improving student learning outcomes by using the problem based learning model assisted by snakes and ladders media in class V of SDN 4 Bantrung in the 2023 academic year/ 2024. The reason for choosing class V was because researchers found that the learning outcomes of class V students were below the KKTP. Data collection techniques in this research used the normality test, paired sample t test, N-gain test. The research results before learning the average score obtained was 45.1 and after learning students got an average score of 76.3. The results of the paired sample t test showed a significance value of 0.001, so it can be concluded that there is a significant difference. In the n-gain test, the value obtained was 0.57 or $0.57 > 0.7$, so the n-gain criterion obtained was high.

Keywords: Problem Based Learning, Learning Outcomes, Science

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* pada pembelajaran IPAS dan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media ular tangga pada kelas V SDN 4 Bantrung tahun ajaran 2023/2024. Alasan memilih kelas V karena peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V dibawah KKTP. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji *paired sample t test*, uji N-gain. Hasil penelitian sebelum pembelajaran rata-rata nilai yang didapatkan adalah 45,1 dan sesudah pembelajarn siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 76,3. Hasil uji *paired sample t test* didapatkan nilai signifikansinya sebesar 0,001 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang sigifikan. Pada uji n-gain didapatkan nilai sebesar 0,57 atau $0,57 > 0,7$ maka kriteria n-gain yang didapatkan ialah tinggi.

Kata Kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, IPAS

How to Cite: Ananda, Shavira Diah., Khamdun., & Masfuah, Siti. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 2 (11), 37-44

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai proses mengubah sikap dan perilaku seseorang dengan tujuan menjadikan manusia dewasa melalui belajar. UU 20 TAHUN 2003, (2003) Tujuan pendidikan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Untuk mencapai tujuan tersebut maka diperlukan yang namanya kurikulum. Pada penelitian ini peneliti menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar siswa memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang berpusat

kepada siswa. Dalam hal ini proses belajar mengajar, hasil yang baik dan efektif akan diperoleh jika guru dapat menyampaikan materi dengan baik siswa dapat menyerap pelajaran dan menerima materi pembelajaran yang telah diberikan oleh guru. Proses belajar mengajar terkadang mengalami kendala yang disebabkan oleh permasalahan seperti rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dipengaruhi oleh proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru yang masih menggunakan model konvensional yaitu ceramah sehingga siswa kurang aktif dan cepat bosan dalam belajar yang menyebabkan siswa kurang aktif dan pasif dalam pembelajaran. Selain faktor penggunaan model pembelajaran, karakteristik siswa juga mempengaruhi dalam hasil belajar siswa. Dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* siswa akan aktif dalam menjawab pertanyaan dari guru karena model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang berbasis masalah atau menyelesaikan masalah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Rusman, (2012) *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada masalah kehidupannya bermakna pada siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah. Sari et al., (2023) berpendapat bahwa pembelajaran menggunakan model *problem based learning* membuat siswa menjadi aktif dan berani berpendapat saat proses pembelajaran berlangsung.

Keunggulan dalam penggunaan model pembelajaran ini siswa menjadi memiliki pemikiran yang terbuka, pembelajaran lebih aktif dan mampu mengeluarkan pendapat. Sejalan dengan penelitian dari Masfuah & Pratiwi, (2013) pembelajaran menggunakan model *problem based learning* merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir tingkat tinggi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan objek penilaian kemampuan –kemampuan baru yang diperoleh oleh siswa (Lestari et al., 2023). Hal ini sejalan dengan penelitian dari Lutfiana et al., (2023) bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku seseorang dari tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar berhubungan dengan aktivitas, dalam melakukan aktivitas pembelajaran, materi yang diperlukan tidak hanya matematika, tetapi terdapat materi IPAS. Masfuah, (2016) mapel IPA adalah keterampilan proses sains yang melibatkan kemampuan berpikir, bertindak dan bersikap ilmiah. Penggunaan media pembelajaran menjadi factor utama dalam proses pembelajaran IPA (Khamdun, 2015). Baiquni, (2016) media ular tangga adalah sebuah media bermain anak karena ular tangga merupakan salah satu permainan tradisional yang sampai saat ini masih eksis dimainkan oleh anak. Media ular tangga dapat dimodifikasi hingga dapat dibawa kelingkungan pembelajaran, khususnya pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Djo, (2021) permainan ular tangga merupakan permainan yang bersifat sederhana.

Dengan demikian menggunakan model berbantuan media ular tangga meningkatkan hasil belajar siswa. Maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran ular tangga.

Permasalahan yang muncul pada siswa yaitu hasil penilaian tengah semester yang telah dikejakan oleh siswa kelas V memperoleh rata-rata hasil belajar siswa yang masih dibawah KKTP. Berdasarkan data hasil pelajaran dan hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 4 Bantrung masih banyak siswa yang belum mencapai KKTP, yakni 70. Dari 20 siswa yang belum mencukupi KKTP ada 20 orang siswa. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS merupakan salah satu masalah yang ingin peneliti perbaiki.

Model Problem Based Learning

Trianto, (2014) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran tersebut diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif serta dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Salah satu model pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dan model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks siswa belajar dalam membangun pengetahuannya sendiri adalah *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang penyampaiannya dilakukan dengan cara menyajikan suatu permasalahan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog. Permasalahan yang dikaji hendaknya permasalahan kontekstual yang ditemukan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah *Problem Based Learning* (PBL) diadopsi dari istilah *problem based instruction* yang secara umum pembelajaran yang berdasarkan masalah kehidupan sehari-hari yang dapat memberikan kemudahan kepada

siswa untuk melakukan penyelidikan. Hamdani, (2011) mengemukakan bahwa Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan pada masalah kehidupannya bermakna pada siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah. Rusman, (2013) menyatakan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah suatu rangkaian pendekatan kegiatan belajar yang diharapkan dapat memberdayakan siswa untuk menjadi seorang individu yang mandiri dan mampu menghadapi setiap permasalahan dalam hidupnya di kemudian hari. Menurut Hamdayama, (2014) menggambarkan sintaks *Problem Based Learning* (PBL) ke dalam tabel berikut :

No	Fase	Perilaku Guru
1.	Fase 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menyampaikan tujuan menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah yang dipilih.
2.	Fase 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Fase 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Fase 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video dan membantu mereka untuk membagi tugas dengan temannya.
5.	Fase 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses mereka gunakan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa karakteristik dari model *Problem Based Learning* (PBL) ada 5 sebagai berikut: 1) penyajian masalah, (2) keterkaitan dengan berbagai bidang ilmu, (3) penyelidikan autentik (4) menghasilkan hasil karya (5) menganalisis proses pemecahan masalah.

HASIL BELAJAR

Hasil belajar adalah kemampuan yang berhasil siswa raih dalam hal akademis melalui tes evaluasi, tugas, kegiatan tanya jawab yang dapat mendukung siswa dalam memperoleh sebuah hasil belajar yang memuaskan (Book & Belajar, 2023). Hal ini sejalan dengan Pendidikan, (2024) bahwa hasil belajar ialah kemampuan siswa baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dikuasai oleh siswa.

MEDIA ULAR TANGGA

Permainan ular tangga adalah permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini siswa diajak untuk melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga siswa secara aktif melakukan pembelajaran (Wati, 2021). Pada penelitian ini media ular tangga yang digunakan adalah permainan ular tangga yang terdapat soal-soal yang keterkaitan dengan materi yang akan diajarkan oleh guru.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian pra eksperimen yang melibatkan satu kelas dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial) dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas V SDN 4 Bantrung. Populasi pada penelitian ini adalah Seluruh Siswa kelas V SDN 4 Bantrung tahun ajaran 2023/2024. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 20 siswa tersebut merupakan sampel yang digunakan. Sebelum diberikan perlakuan (Pretest) dan setelah mendapatkan perlakuan (Posttest) oleh peneliti. Desain dalam penelitian ini adalah satu kelompok *pretest posttest* yang termasuk dalam penelitian pra *eksperimen*. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1 Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

O₁ :Tes awal sebelum siswa diberikan perlakuan

X : Perlakuan dikelas berupa penerapan *Problem Based Learning*

O₂ :Tes akhir sesudah siswa diberikan perlakuan

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 4 Bantrung pada tahun ajaran 2023/2024 pada semester genap. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 4 Bantrung yang berjumlah 20 orang siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan teknik tes, teknik tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur penggunaan model pembelajaran *problem based learning* sebelum diberikan perlakuan (pretest) dan sesudah diberikan perlakuan (posttest). Teknik non tes dengan melakukan observasi pra penelitian, wawancara dengan guru kelas, dan wawancara dengan siswa kelas V, dan dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan model pembelajaran *problem based learning*, pada awal pembelajaran ada 1 kali pretest, 3 kali pertemuan, dan 1 kali posttest setelah pembelajaran. Pretest dilakukan saat awal pertemuan agar mengetahui kemampuan siswa, kemudian diberikan perlakuan menggunakan *problem based learning* sebanyak 3 kali pertemuan, kemudian pada pertemuan terakhir siswa diberi posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Hasil pretest dan posttest siswa sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Pretest

No.	Rentang nilai	Frekuensi	Kriteria
1.	90-100	0	A (Sangat Baik)
2.	80-89	0	B(Baik)
3.	70-79	1	C (Cukup)
4.	<70	19	D (Perlu Bimbingan)
Jumlah		20	
Jumlah nilai		910	
Nilai tertinggi		76	
Nilai terendah		26	
Nilai rata-rata		45,1	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP sebanyak satu siswa dengan nilai 76 dan 19 siswa yang lain dengan nilai dibawah KKTP.

Tabel 3 Hasil Posttest

No.	Rentang nilai	Frekuensi	Kriteria
1.	90-100	1	A (Sangat Baik)
2.	80-89	7	B(Baik)
3.	70-79	8	C (Cukup)
4.	<70	4	D (Perlu Bimbingan)
Jumlah		20	
Jumlah nilai		1526	
Nilai tertinggi		94	
Nilai terendah		56	
Nilai rata-rata		76,3	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa siswa dengan nilai diatas KKTP sebanyak 16 siswa dan siswa yang mendapat nilai dibawah KKTP sebanyak 4 siswa.

Tabel 4 Uji Normalitas Pemahaman IPAS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.186	20	.069	.933	20	.178
POSTTEST	.137	20	.200 [*]	.984	20	.977

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas didapatkan nilai signifikansi pada nilai pretest $0,178 > 0,05$, sehingga dapat dikatakan nilai tersebut berdistribusi normal.

Tabel 5 Uji Normalitas Keterampilan Proses IPAS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
lembar observasi 1	.300	20	<,001	.804	20	<,001
lembar observasi 2	.236	20	.005	.853	20	.006
lembar observasi 3	.387	20	<,001	.626	20	<,001

Berdasarkan hasil uji uji normalitas keterampilan proses pada satu kelas didapatkan nilai sig sebesar $0,006 > 0,05$ sehingga dapat dikatakan nilai tersebut berdistribusi normal.

Tabel 6 Uji Paired Sample T Test Pemahaman IPAS

Paired Samples Test										
		Mean		Std. Deviation		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
						Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
						Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-30.800	7.353	1.644		-34.241	-27.359	-18.733	19	<,001

Berdasarkan hasil uji paired sampel t test diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansinya $< 0,001$ yang mana nilai signifikansinya $0,05$ maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai pretest dan posttest.

Tabel 7 Uji Paired Sample t Test Keterampilan Proses IPAS

Paired Samples Test										
		Mean		Std. Deviation		Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
						Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
						Lower	Upper			
Pair 1	lembar observasi 1 - lembar observasi 3	-6.100	7.159	1.601		-9.451	-2.749	-3.811	19	.001

Berdasarkan hasil uji diatas menunjukkan nilai signifikansi yaitu $0,001$ yang mana nilai signifikansinya $< 0,05$ maka dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari nilai keterampilan proses IPAS.

Tabel 8 Uji N-Gain Pemahaman IPAS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_skor	20	.38	.80	.5756	.11769
ngain_persen	20	37.50	80.00	57.5603	11.76932
Valid N (listwise)	20				

Hasil uji n-gain diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai ngain siswa didapatkan nilai sebesar 0,57.dengan hasil yang didapatkan bahwa rata-rata nilai n-gain pemahaman IPAS siswa lebih dari 0,57 dan lebih dari 0,7 atau $0,57 > 0,7$.

Tabel 9 Uji N-Gain Keterampilan Proses IPAS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ngain_score	20	-.24	.53	.1904	.24425
ngain_persen	20	-23.53	52.78	19.0380	24.42481
Valid N (listwise)	20				

Hasil uji ngain diatas menunjukkan bahwa rata-rata nilai keterampilan proses siswa lebih dari 0,19 dan lebih dari 0,7 atau $0,19 > 0,7$. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPAS dengan berbantuan media ular tangga.

Diskusi

Problem based learning adalah metode yang dipilih sebagai langkah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. metode ini dipilih dikarenakan pada penelitian sebelumnya membuktikan bahwa penelitian menggunakan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagaimana yang disampaikan (Lestari et al., 2023). Penelitian dilaksanakan selama 3 kali pertemuan atau 3 kali pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada mata pelajaran IPAS. Pada pertemuan pertama dilakukan dengan memberikan soal pretest sebelum melakukan pembelajaran atau sebelum menerapkan model pembelajaran problem based learning berbantuan media ular tangga. Setelah mengerjakan soal pretest, siswa kemudian melakukan proses belajar mengajar dengan menerapkan model pembelajaran problem based learning, dimana dalam proses pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran dengan berbantuan media ular tangga. Pada pertemuan pertama guru mengorientasi siswa pada masalah, dengan guru menampilkan video tentang sumber daya alam kemudian siswa memperhatikan isi video tersebut.

Selanjutnya guru mengorganisasi siswa dalam belajar, dengan siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 siswa, kemudian guru membagi LKPD kepada setiap kelompok. Guru membimbing penyelidikan siswa secara kelompok, setiap kelompok melihat LKPD dan mengikuti instruksi, siswa mengikuti instruksi dari guru untuk bermain ular tangga sesuai dengan LKPD, setiap kelompok bermain ukar tangga selama 10 menit secara bergantian. Siswa bersama kelompoknya menyajikan hasil karya, siswa bersama kelompoknya mendiskusikan informasi yang diperoleh ketika mengerjakan LKPD, siswa bersama kelompoknya melaporkan hasil diskusi kepada guru dan teman-teman, menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, guru meminta siswa untuk melakukan presentasi terkait yang telah dikerjakan siswa.

Aktivitas siswa pada LKPD yang didukung dengan permainan ular tangga, dimana dalam LKPD tersebut siswa dapat secara langsung mengamati sumber daya alam dilingkungan sekitar sekolah. Kemudian pada pertemuan kedua dan ketiga didukung dengan eksperimen yang didukung dengan permainan ular tangga, yang menjadikan proses belajar mengajar pada pertemuan kedua dan ketiga lebih menarik perhatian siswa. Setelah diberikan perlakuan, siswa kemudian mengerjakan soal posttest, hal tersebut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sebelum dan sesudah menerapkan model pembelajaran problem based learning berbantuan media ular tangga. Berdasarkan dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) di SDN 4 Bantrung, siswa dikatakan mendapatkan nilai tuntas apabila nilai hasil belajarnya sudah mencapai nilai sebesar 70. Dilihat dari rata-rata posttest siswa dipresentasikan dalam kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 70 maka nilai posttest dinyatakan lebih dari KKTP yaitu 76,1 atau $76,1 > 70$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai pretest dengan posttest, dengan hasil pretest mencapai $45,1 < 70$. Sehingga dapat dikatakan nilai pretest belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP), dengan nilai hasil posttest $76,3 > 70$ sehingga dapat dikatakan bahwa nilai posttest siswa sudah melebihi nilai KKTP atau sudah tuntas. Berdasarkan hal tersebut nilai rata-rata posttest hasil belajar IPAS dapat dikatakan meningkat.

Indiyanti (2023) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning efektif jika diterapkan pada siswa sekolah dasar, dengan pembelajaran yang memberikan stimulus kepada siswa yang berupa masalah yang digunakan untuk mempelajari beberapa pengetahuan yang baru sebelum mereka

memecahkan masalah. Selain itu penelitian dari (Ariyani & Kristin, 2021) Penggunaan model problem based learning dapat memperbaiki kemampuan pemecahan masalah siswa, sehingga siswa dapat menilai kemampuannya sendiri dalam memecahkan masalah menjadi lebih baik. Hal ini dikarenakan pada penerapan model problem based learning siswa harus mencari solusi dan melatih untuk memecahkan masalah. Masalah yang dihadirkan dalam proses pembelajaran mencerminkan masalah yang nyata pada kehidupan sehari-hari siswa.

Penggunaan media ular tangga pada proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning sangat mendukung dalam berjalannya kegiatan pembelajaran, dikarenakan pada media ular tangga dapat menguatkan pengetahuan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada media ular tangga. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan pada setiap indikator siswa.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa penggunaan *model problem based learning* dengan berbantuan media ular tangga, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dikarenakan penggunaan media ular tangga dapat menguatkan pengetahuan siswa dengan pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada media ular tangga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan artikel, yaitu bapak/ibu dosen pembimbing, kepala sekolah, guru kelas V, dan siswa kelas V SDN 4 Bantrung yang telah membantu peneliti dalam terselenggaranya penelitian ini.

REFERENSI

- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan Media Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jkpm*, 01(02), 193–203. <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/jkpm/article/view/1187>
- Book, F. T., & Belajar, H. (2023). *PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPAS MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT BERBASIS MEDIA FTB Ichda Nurul Marlita Universitas Muria Kudus , Indonesia Siti Masfuah Universitas Muria Kudus , Indonesia Lovika Ardana Riswari Universitas Muria Kudus , Indonesia Abstrak Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Al-Madrasah : Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*. 7(4). <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2683>
- Djo, K. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 6(1), 32–38.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. CV PUSTAKA SETIA.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia.
- Indiyanti, C. E., & Ardianti, S. D., Masfuah, S. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sd. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08 Nomor 0(September).
- Khamdun. (2015). Media Pembelajaran IPA Berbasis Alam Untuk Siswa Tunanetra Dalam Pendidikan Karakter. *Seminar Nasional Pendidikan Sains V, November*, 524–532.
- Lestari, S., Masfuah, S., & Oktavianti, I. (2023). Model Problem Based Learning Berbantuan Diorama Bulusan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 7(1), 90–97.
- Lutfiana, A. A., Rondli, W. S., & Artikel, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Bolnet terhadap Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas VI SDN Jembulwunut Kecamatan Gunung Wungkal Kabupaten Pati*. 1(1).
- Masfuah, S. (2016). Pictorial Riddle Melalui Pembelajaran Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction (Arcs) Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Berprestasi Siswa. *Jurnal*

Konseling Gusjigang, 2(1), 104–110. <https://doi.org/10.24176/jkg.v2i1.563>

- Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2013). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Socio Scientific Issues. *Edukasi*, 10(2), 179–190.
- Pendidikan, J. (2024). *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*. 11(4), 1940–1950.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. PT RAJA GRAFINDO PERSADA
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran ; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers.
- Sari, I. N., Ardianti, S. D., & Khamdun, K. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media PSA (Panggung Siklus Air) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 302–310. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i2.539>
- Trianto. (2014). *Model Pembelajaran Terpadu*. PT. Bumi Aksara.
- UNDANG UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN 2003 TENTANG SISTEM PENDIDIKAN NASIONAL. (2003). undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Demographic Research*, 49(0), 1-33 : 29 pag texts + end notes, appendix, referen. bisnis ritel - ekonomi
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>