

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS VI SD**

(Skripsi)

Oleh

**BALQIS PUTRI ROSYADA
NPM 2113053091**



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

ABSTRAK

EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS PESERTA DIDIK KELAS VI SD

Oleh

BALQIS PUTRI ROSYADA

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur. Tujuan penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur. Adapun metode yang digunakan metode eksperimen semu dengan desain penelitian *nonequivalent (pretest and posttest) control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda dan non-tes (observasi). Pengujian hipotesis menggunakan uji *N-Gain* menghasilkan *N-Gain score* “tinggi” dengan tafsiran *N-Gain* “cukup efektif”, uji-t menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur.

Kata kunci: *board game* ular tangga, hasil belajar, *problem based learning*.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF IMPLEMENTING THE PROBLEM-BASED LEARNING MODEL ASSISTED BY THE SNAKE AND LADDER BOARD GAME TO IMPROVE THE NATURAL AND SOCIAL SCIENCES LEARNING OUTCOMES OF 6TH GRADE ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

By

BALQIS PUTRI ROSYADA

The research problem was the low learning outcomes in natural and social science studies among 6th grade students at SD Negeri 1 Metro Timur. This research aims to determine the effectiveness of implementing the Problem Based Learning model assisted by Snake and Ladder Board Game to improve the natural and social science studies learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 1 Metro Timur. The research used a quasi-experimental method with a nonequivalent (pretest and posttest) control group design. Data collection techniques included multiple-choice tests and non-test methods (observation). Hypothesis testing using the N-Gain test produced a "high" N-Gain score with an N-Gain interpretation of "quite effective," while the t-test showed a significant difference. The research results indicate that the implementation of the Problem Based Learning model assisted by Snake and Ladder Board Game is effective in improving the IPAS learning outcomes of sixth-grade students at SD Negeri 1 Metro Timur.

Keywords: board game snake and ladder, learning outcomes, problem based learning.

**EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
BERBANTUAN *BOARD GAME* ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS
PESERTA DIDIK KELAS VI SD**

**Oleh
BALQIS PUTRI ROSYADA**

(Skripsi)

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



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

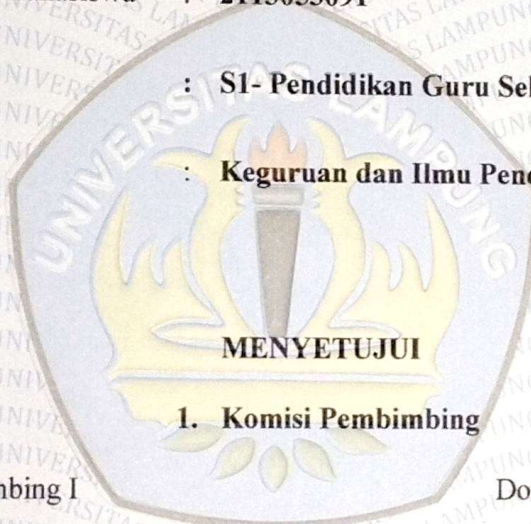
Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS PENERAPAN MODEL
PROBLEM BASED LEARNING
BERBANTUAN BOARD GAME ULAR
TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK
KELAS VI SD**

Nama Mahasiswa : **Balqis Putri Rosyada**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2113053091**

Program Studi : **S1- Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

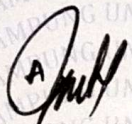
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



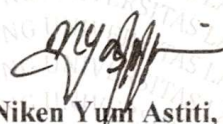
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

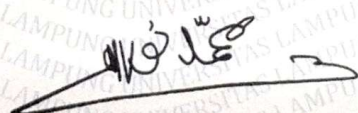

Amrina Izzatika, M.Pd.

NIK 231601891218201


Niken Yum Astiti, M.Pd.

NIP 19940613 202406 2 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


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

NIP 19741220 200912 1 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Amrina Izzatika, M.Pd.**

Sekretaris : **Niken Yuni Astiti, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dra. Erni, M.Pd.**

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.

19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **21 Maret 2025**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Balqis Putri Rosyada

NPM : 2113053091

Program Studi : S-1 PGSD

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Model Problem Based Learning* Berbantuan *Board Game* Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Dengan demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 24 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Balqis Putri Rosyada

NPM. 2113053091

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Balqis Putri Rosyada, lahir di Bandar Lampung, pada tanggal 13 Juli 2003. Peneliti merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, dari ibu Maulidiah.

Peneliti menyelesaikan pendidikan formal sebagai berikut.

1. SD Negeri 3 Sawah Lama lulus pada tahun 2015.
2. SMP Negeri 5 Bandar Lampung lulus pada tahun 2018.
3. SMA Negeri 1 Bandar Lampung lulus pada tahun 2021.

Pada tahun 2021 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S-1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selain itu peneliti aktif mengikuti kegiatan internal maupun eksternal kampus. Seperti mengikuti organisasi BEM FKIP Unila dan Forkom PGSD 2021/2023. Tahun 2024, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Kedaung Kecamatan Sragi Kabupaten Lampung Selatan dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 1 Kedaung.

MOTTO

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun niscaya dia akan melihat (balasan) Nya”.

(QS. Al-zalzalah: 7)

“Jangan pernah berhenti bersyukur karena bersyukur merupakan bentuk kamu menghargai nikmat yang Allah berikan”.

(Ibu)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji Syukur selalu terucap atas kehadiran Allah SWT, sholawat dan salam selalu tercurah kepada Nabi Muhammad SAW.

Karya ini kupersembahkan kepada

Keluargaku

Ibuku tercinta sebagai tanda bakti, hormat dan rasa terima kasih.

Skripsi ini saya persembahkan untuk Ibuku Maulidiah, S. E. terima kasih atas do'a, semangat, dukungan, perhatian, pengorbanan, dan kasih sayang yang tidak pernah berhenti sampai saat ini.

Kakakku Muhammad Daffa Khanifadin, S. Kom., Dinda Zahro Rosyadaah, S.Pd., adikku Cinta Rihhadatul Aisy Rosyaadah dan tanteku Tuti Mahmuda, yang tersayang yang sudah menjadi bagian dari diriku seutuhnya dan selalu ada dalam kesulitan dan kemudahan di dalam keluarga yang utuh dan hangat ini.

SD Negeri 1 Metro Timur

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Board Game* Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD”, sebagai syarat meraih gelar sarjana pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

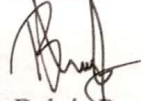
1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung yang membantu mengesahkan ijazah dan gelar sarjana mahasiswa Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah mengesahkan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan persetujuan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Fadhilah Khairani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi PGSD FKIP yang telah memberikan persetujuan serta memfasilitasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Amrina Izzatika, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.

7. Ibu Niken Yuni Astiti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II, terima kasih atas kesediaannya memberikan bimbingan, saran, motivasi, kritik serta gagasan yang sangat luar biasa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Erni, M.Pd., selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan saran dan masukan yang sangat bermanfaat guna penyelesaian skripsi ini.
9. Seluruh Dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama perkuliahan
10. Bapak Deddy Ardian Syah, S. Pd., M. Pd. Kepala sekolah SD Negeri 1 Metro Timur yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Ibu Elnita Titisari, S. Pd. dan ibu Dwi Ovita Sari, S. Pd. I. wali kelas VI A dan VI B SD Negeri 1 Metro Timur yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian ini. Juga peserta didik kelas VI A dan VI B yang telah bersedia untuk berpartisipasi dan bekerjasama dalam penelitian ini.
11. Rumah kasih, Dinda, Eliya, Hudzaifah, Icha, Novita, Sintia, Yasmin, juga teman seperjuangan Aldel, Aiga, Bunga, Nadhila, Rachma, Siti, Vitri, Raissa, Silvy, Diah, serta saudara tak sedaraku, Intan, Siska, Zahrani, Zhulfa.
12. Teman-teman mahasiswa PGSD Angkatan 2021 khususnya kelas J, teman-teman satu bimbingan, Mba Alma, Mba Nova yang telah kebersamai dan memberikan bantuannya selama perkuliahan dan proses penulisan skripsi ini.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Akhir kata peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 24 Februari 2025

Peneliti



Balqis Putri Rosyada

NPM. 2113053091

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Belajar	10
1. Pengertian Belajar	10
2. Tujuan Belajar	11
3. Prinsip-prinsip Belajar	12
4. Teori Belajar.....	13
B. Pembelajaran IPAS	14
1. Pengertian Pembelajaran IPAS	14
2. Tujuan Pembelajaran IPAS	16
3. Karakteristik Pembelajaran IPAS	17
C. Hasil Belajar	18
1. Pengertian Hasil Belajar	18
2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar	19
3. Macam-macam Hasil Belajar	19
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	21
5. Indikator Hasil Belajar	22
D. Model Pembelajaran	23
1. Pengertian Model Pembelajaran	23
2. Macam-macam Model Pembelajaran.....	24
3. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i>	25
4. Tujuan Model <i>Problem Based Learning</i>	26
5. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	27

6. Langkah-langkah Model <i>Problem Based Learning</i>	28
7. Kelebihan dan Kekurangan Model <i>Problem Based Learning</i>	31
E. <i>Board Game</i> Ular Tangga	32
1. Pengertian <i>Board Game</i> Ular Tangga	32
2. Manfaat <i>Board Game</i> Ular Tangga.....	33
3. Kelebihan dan Kekurangan <i>Board Game</i> Ular Tangga	34
4. Langkah-langkah Penggunaan <i>Board Game</i> Ular Tangga.....	35
F. Penelitian Relevan.....	36
G. Kerangka Berpikir.....	38
H. Hipotesis Penelitian.....	39
 III. METODE PENELITIAN	 40
A. Jenis dan Desain Penelitian	40
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Prosedur Penelitian	42
D. Populasi dan Sampel Penelitian	42
E. Variabel Penelitian	43
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel	43
1. Definisi Konseptual Variabel.....	43
2. Defini Operasional Variabel	44
G. Teknik Pengumpulan Data.....	45
1. Teknik Tes	45
2. Teknik NonTes	45
H. Instrumen Penilaian	46
I. Uji Persyaratan Instrumen Tes	49
1. Uji Validitas	49
2. Uji Reliabilitas	50
3. Uji Taraf Kesukaran	51
4. Uji Daya Pembeda	52
J. Teknik Analisi Data	53
1. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik.	53
2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik	53
3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik (<i>N-Gain</i>).....	54
K. Uji Persyaratan Analisis Data	54
1. Uji Normalitas	54
2. Uji Homogentitas	55
3. Uji Hipotesis	55
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	 58
A. Profil Sekolah	58
B. Pelaksanaan Penelitian	58
C. Hasil Penelitian	59
D. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data.....	61
1. Hasil Uji Normalitas	61
2. Hasil Uji Homogenitas	62
3. Persentase Keterlaksanaan dengan Model <i>Problem Based Learning</i>	63

E. Hasil Uji Hipotesis	64
1. Hasil Uji-t.....	65
2. Hasil Uji <i>N-Gain</i>	65
F. Pembahasan	66
G. Keterbatasan Penelitian.....	69
 V. SIMPULAN DAN SARAN	 70
A. Simpulan	70
B. Saran.....	70
 DAFTAR PUSTAKA	 72
 LAMPIRAN	 79

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Nilai STS IPAS Semester Ganjil Kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025.....	3
2. Sintaks atau Langkah-langkah PBL	29
3. Sintaks <i>Problem Based Learning</i>	29
4. Populasi Peserta Didik Kelas VI.....	42
5. Panduan Observasi	46
6. Kisi-kisi Instrumen Tes	47
7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan <i>Problem Based Learning</i>	48
8. Kisi-kisi Lembar Observasi	48
9. Rubrik Penilaian Aktivitas <i>Problem Based Learning</i>	49
10. Kriteria Lembar Observasi	49
11. Kriteria Validitas.....	50
12. Klasifikasi Reliabilitas	51
13. Hasil Taraf Kesukaran Soal	52
14. Hasil Daya Pembeda Soal	53
15. Kriteria Uji <i>N-Gain</i>	54
16. Pembagian Skor <i>N-Gain</i>	55
17. Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i>	56
18. Jadwal Kegiatan Pelaksanaan Penelitian	58
19. Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	59
20. Data Nilai <i>Pretest</i>	60
21. Data Nilai <i>Posttest</i>	61
22. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas	62
23. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas	63
24. Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	64
25. Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)	65
26. Hasil Uji Hipotesis (<i>N Gain</i>).....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Board Game</i> Ular Tangga	35
2. Kerangka Konsep Variabel	39
3. Desain Penelitian	40
4. Diagram Nilai <i>Pretest</i> Efektivitas	60
5. Diagram Nilai <i>Posttest</i> Efektivitas	61
6. Diagram Hasil Uji Normalitas	62
7. Diagram Hasil Uji Homogenitas	63
8. Diagram Rekapitulasi Aktivitas Peserta Didik	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	80
2. Surat Balasan Izin Penelitian pendahuluan	81
3. Surat Keterangan Validitas Tes	82
4. Surat Izin Uji Instrumen	83
5. Surat Balasan Izin Uji Instrumen	84
6. Surat Izin Penelitian	85
7. Surat Balasan Izin Penelitian	86
8. Hasil Wawancara	87
9. Nilai STS Kelas VI A	88
10. Nilai STS Kelas VI B	89
11. Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	90
12. Modul Ajar Kelas Kontrol	100
13. Soal	110
14. Jawaban Uji Coba Instrumen Soal	116
15. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	117
16. Jawaban <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	118
17. Lembar Observasi Kelas Eksperimen	119
18. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	120
19. Tabel Nilai R <i>Product Moment</i>	125
20. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal	126
21. Hasil Uji Daya Pembeda Soal	127
22. Hasil Nilai Kelas Eksperimen dan Kontrol	128
23. Hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas	129
24. Hasil Lembar Observasi	130
25. Hasil Uji <i>N Gain Score</i>	132
26. Hasil Uji-t.....	134
27. Dokumentasi	135

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu proses pelatihan dan pengajaran yang dilakukan secara terus-menerus, terutama untuk anak-anak dan remaja, baik di sekolah maupun di kampus-kampus. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan dan meningkatkan kemampuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia *online*, "pendidikan" adalah proses mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pelatihan dan pengajaran. Sehubungan dengan hal tersebut Maryani (2022) menyatakan bahwa pendidikan merupakan investasi masa depan yang sangat penting dan bernilai.

Mengingat pentingnya hal tersebut pemerintah dan masyarakat berkomitmen dalam menyiapkan pendidikan bagi generasi masa depan harus dimulai dan disiapkan dengan sungguh-sungguh dari yang paling mendasar yaitu pada sekolah dasar. Hal tersebut didukung dengan pendapat Nurhayati dkk., (2024) bahwa pendidikan sekolah dasar disiapkan untuk mengajarkan dan menanamkan segala bentuk pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik sebagai bekal hidup yang lebih sejahtera di masa depan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan dasar memiliki peran krusial dalam membentuk kualitas sumber daya manusia di masa depan.

Pengetahuan di sekolah dasar seperti IPAS, Matematika, Bahasa Indonesia, dan Agama harus disampaikan dengan baik kepada peserta didik. Artawan dkk., (2021) mengatakan hal tersebut dapat tersampaikan dengan baik jika peserta didik dapat memaknai proses belajar untuk menggali potensi yang

ada pada diri mereka. Sesuai dengan pernyataan Putra dkk., (2023) kunci keberhasilan proses belajar adalah peserta didik dapat memahami informasi yang disampaikan oleh pendidik. Proses belajar dapat menjadi tidak efektif apabila pendidik tidak mampu menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran dengan metode dan strategi yang sesuai dan tepat sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan peserta didik. Penelitian ini mengkaji pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) yaitu penggabungan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial. Pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar seringkali menjadi tantangan tersendiri, salah satu tantangan terbesar dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar adalah bagaimana membangkitkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran ini. Berkaitan dengan hal tersebut Prasetyoningsih dkk., (2023) mengemukakan bahwa tinggi rendahnya minat belajar peserta didik terhadap pembelajaran IPA memiliki peran yang penting untuk mengukur hasil belajar guna mencapai tujuan pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 pada materi IPA. Secara harfiah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari peristiwa yang terjadi di alam semesta. Hal ini selaras dengan pendapat Arief (2021) bahwa melalui mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam seorang manusia dapat mengenal, mempelajari serta memahami apa yang ada di alam semesta ini. Miqwati dkk., (2023) menyatakan pembelajaran IPA harus berpusat kepada peserta didik serta melibatkan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan hal tersebut Safarati dkk., (2020) menyatakan sangat penting untuk memastikan bahwa pembelajaran IPA di SD tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga menarik dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Mengaitkan pembelajaran IPA dengan kehidupan sehari-hari secara efektif akan meningkatkan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan wali kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur pada tanggal 29 Oktober 2024 menunjukkan bahwa peserta didik cenderung pasif selama proses pembelajaran IPAS. Mereka lebih sering menjadi pasif daripada aktif mengikuti pembelajaran. Interaksi satu arah tersebut membuat peserta didik menjadi sulit menerima dan memahami materi yang diberikan. Beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut di antaranya disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: 1) Peserta didik asik mengobrol dengan teman sebangkunya; 2) peserta didik kesulitan memahami kosa kata pada materi IPAS yang terdengar asing bagi peserta didik dan sulit mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari; 3) peserta didik memiliki gaya belajar yang beragam; dan 4) metode pembelajaran yang belum optimal, seperti diskusi, eksperimen, juga pembelajaran berbasis proyek yang kurang menarik minat peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat membuat peserta didik cepat bosan dan kehilangan fokus.

Faktor lainnya seperti tidak fokusnya peserta didik dalam memahami materi juga dapat dikarenakan kejenuhan di dalam kelas, dalam buku Muhammad (2020) yang berjudul “*Teach Like Fun Teacher*” belajar dengan durasi yang cukup lama di dalam kelas bisa membuat peserta didik jenuh sehingga kelas menjadi tidak kondusif. Hal ini mengakibatkan rendahnya penguasaan konsep IPAS peserta didik yang berdampak pada perkembangan kognitif dan sikap ilmiah peserta didik, sehingga hasil belajar menjadi rendah.

Tabel 1. Data Nilai STS IPAS Semester Ganjil Kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Ajaran 2024/2025

No	Kelas	Ketuntasan				Jumlah Peserta Didik
		Tercapai ≥ 76		Belum Tercapai < 76		
		Angka	Persentase	Angka	Persentase	
1	VI A	6	27,00	16	73,00	22
2	VI B	15	68,00	7	32,00	22
Jumlah		21	47,00	23	53,00	44

Sumber: Dokumen Wali Kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa data hasil belajar peserta didik yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) masih cukup banyak. Persentase peserta didik yang tercapai dari kelas VIA hanya sebesar 27% dan dari kelas VIB sebesar 68%. Sedangkan persentase peserta didik yang tidak tercapai pada kelas VIA mencapai 73% dan kelas VIB mencapai 32%. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas VI A masih rendah dan banyak yang belum mencapai KKTP. Hal ini dapat terjadi karena peserta didik tidak tertarik untuk aktif mengikuti pembelajaran IPAS sehingga menyebabkan kemampuan kognitif peserta didik untuk memahami materi menurun dan mendapatkan hasil belajar yang rendah. Rendahnya

Hasil belajar peserta didik adalah cerminan langsung dari usaha dan kualitas proses belajar mereka. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan pengetahuan selama kurun waktu yang ditentukan. Hal ini juga dikemukakan oleh Yandi dkk., (2023) bahwa semakin baik peserta didik belajar maka semakin baik pula hasil belajarnya. Hasil belajar akan menjadi acuan dalam menilai keberhasilan belajar peserta didik. Maka dari itu hasil belajar peserta didik secara keseluruhan perlu ditingkatkan. Salah satu solusi alternatif untuk masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah sebagai upaya meningkatkan hasil belajar IPAS.

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai dengan adanya masalah yang dapat didatangkan dari peserta didik atau pendidik, kemudian peserta didik menggali lebih dalam informasi tentang sesuatu yang telah diketahuinya untuk memecahkan masalah itu. Peserta didik juga dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan, sehingga peserta didik termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Tan dalam Salamun dkk., (2023) *Problem Based Learning* merupakan pendekatan pendidikan inovatif yang memaksimalkan pengembangan kemampuan kognitif peserta didik, melalui

kelompok belajar, peserta didik diberi kesempatan untuk memperkokoh pemahaman, mempertajam proses berpikir, serta meningkatkan kapasitas penalaran mereka melalui aktivitas pemecahan masalah yang dilakukan secara kolaboratif dan sistematis.

Model pembelajaran berbasis masalah mengajak peserta didik untuk memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan materi IPAS. Hal ini memungkinkan peserta didik menjadi lebih tertarik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Mendukung hal tersebut Husnidar & Hayati (2021) mengungkapkan model pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Salah satu cara yang dapat diterapkan untuk menarik minat dan motivasi belajar peserta didik adalah dengan media pembelajaran berbasis permainan. Zuraidda dkk., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Media berbasis permainan dalam proses pembelajaran mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang mengasyikan dan memudahkan peserta didik dalam mengerti isi materi. Hal tersebut didukung oleh Putri dkk., (2024) bahwa menggabungkan unsur permainan dan pendidikan dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Alternatif media pembelajaran yang mengasyikan, yang tidak hanya mampu menghadirkan interaksi edukatif yang menyenangkan, tetapi juga dapat mendorong peserta didik berpikir kritis, strategis, dan kolaboratif untuk meningkatkan kemampuan intelektual adalah *Board Game*.

Menurut Berland dan Lee dalam Ratminingsih (2018) *Board Game* merupakan papan permainan yang dirancang untuk aktivitas kreatif yang dapat dimainkan berkelompok, dimana para pemain akan bermain secara kompetitif, kooperatif, dan kolaboratif. Salah satu *Board Game* tradisional yang dapat dimodifikasi sebagai media pembelajaran adalah permainan ular

tangga. Ular tangga dapat dimodifikasi dengan memasukkan pertanyaan atau tantangan tentang materi pada setiap kotaknya yang mendukung proses pemahaman IPAS peserta didik. Peserta didik dapat berinteraksi satu sama lain sambil mempelajari materi IPAS dengan cara yang menyenangkan. Senada dengan pendapat Sari & Prawijaya (2023) bahwa media pembelajaran yang melibatkan peserta didik, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan tidak cepat bosan.

Pembelajaran menggunakan *Board Game* ular tangga tentunya harus diimbangi dengan pendampingan pendidik yang efektif agar peserta didik dapat memanfaatkan *Board Game* ular tangga tersebut secara optimal. Hal ini sejalan dengan penelitian Sariasih (2023) bahwa dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media sederhana yang dilakukan maka suasana kelas akan menjadi semakin kondusif, setiap peserta didik akan ikut berpartisipasi secara aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Devantari dkk., (2024) menggunakan bantuan permainan ular tangga dan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat memudahkan dan memotivasi peserta didik dalam memahami materi IPAS serta memotivasi pendidik dalam menciptakan suatu media yang menarik dan menyenangkan. Didukung dengan penelitian Anggraheni dkk., (2024) menunjukkan bahwa media ular tangga berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS pada peserta didik kelas V SD.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan Wati (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 45%. Penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan peserta didik dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik tertarik untuk terus mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan akibatnya mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Board Game* ular tangga itu akan memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti merasa perlu untuk meneliti dengan judul “Efektivitas Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas VI SD”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media yang belum optimal dan kurang menarik menyebabkan peserta didik jenuh di dalam kelas dan menjadi tidak fokus.
2. Pendidik belum pernah menggunakan media *Board Game*.
3. Rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik yang belum mencapai standar KKTP.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka peneliti membatasi supaya tidak menyimpang dari pokok pembahasan peneliti memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga (X).
2. Hasil belajar kognitif IPAS peserta didik kelas VI (Y).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

Bagaimanakah efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, dapat dirumuskan tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik Kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi pertimbangan dalam mengembangkan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang efektif dan menambah wawasan mengenai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

2. Manfaat Praktis

a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik lebih bersemangat dan tertarik pada pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengikuti setiap rangkain pembelajaran IPAS sehingga dapat memahami konsep konsep IPAS yang sulit dengan menyenangkan dan mendapatkan Hasil Belajar yang sesuai dengan capaian pembelajaran.

b. Pendidik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pendidik terkait alternatif media pembelajaran menyenangkan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

d. Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan, ilmu dan bahan kajian yang baru untuk peneliti selanjutnya mengenai efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga di sekolah dasar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar

1. Pengertian Belajar

Setiap makhluk hidup pasti mengalami proses belajar dalam hidupnya. Festiawan (2020) menyatakan belajar adalah upaya seseorang untuk mengubah tingkah lakunya secara keseluruhan berdasarkan pengalaman mereka sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Senada dengan pendapat Wahab dan Rosnawati (2021) bahwa belajar merupakan tahap perubahan diri seseorang yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan, baik positif maupun negatif. Proses belajar tersebut dilakukan untuk dapat menyaring perubahan hal positif yang bisa diambil dan meminimalisir hal negatif yang seharusnya tidak diterima.

Perubahan tersebut tidak terjadi begitu saja, melainkan melalui serangkaian tahapan kognitif yang melibatkan pemikiran untuk memperoleh informasi dalam diri seseorang. Elbadiansyah dan Masyni (2021) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan intelektual yang terjadi saat kita berinteraksi dengan lingkungan, menghasilkan perubahan yang cenderung menetap dalam diri kita. Hal tersebut sejalan dengan Ariani dkk., (2022) menyebutkan bahwa belajar adalah hasil dari pengalaman dan latihan yang diperkuat untuk memperoleh perubahan yang relatif permanen dalam tingkah laku atau potensi tingkah laku seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan internal yang melibatkan serangkaian tahapan kognitif, intelektual, pengalaman dan latihan yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungannya melibatkan perolehan informasi, ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang menetap di dalam diri seseorang baik itu positif maupun negatif.

2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar menjadi landasan penting yang mengarahkan kita dalam menempuh proses pendidikan. Dikarenakan adanya tujuan belajar yang jelas, kita dapat mengembangkan diri tidak hanya dalam aspek pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi kehidupan. Sadirman dalam Djamaluddin dan Wardana (2019) menjelaskan secara umum ada tiga tujuan belajar, yaitu.

1. **Memperoleh Pengetahuan**
 Pengetahuan dan kemampuan berpikir memiliki hubungan yang saling mempengaruhi - saat seseorang memperoleh pengetahuan baru, hal ini akan mengasah cara berpikirnya. Begitu pula sebaliknya, ketika kemampuan berpikir seseorang berkembang, maka akan lebih mudah baginya dalam memahami dan menerapkan ilmu pengetahuan.
2. **Menanamkan Konsep dan Keterampilan**
 Keterampilan yang dimiliki setiap individu diperoleh melalui proses belajar. Penanaman konsep membutuhkan keterampilan, baik itu keterampilan jasmani maupun rohani.
3. **Membentuk Sikap**
 Kegiatan belajar tentu dapat membentuk sikap seseorang. Seorang pendidik memiliki peran penting dalam membentuk sikap mental peserta didik melalui penanaman nilai-nilai yang dapat menumbuhkan kesadaran diri. Dalam prosesnya, pendidik perlu menggunakan pendekatan yang bijaksana dan penuh kehati-hatian untuk mengembangkan mental, perilaku, serta kepribadian peserta didik.

Memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap mental serta prinsip adalah tujuan dari pendidikan. Khadijah (2017) menyampaikan memenuhi tujuan belajar berarti akan menghasilkan hasil yang relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan tujuan belajar adalah upaya sistematis untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, dan membentuk sikap mental positif melalui proses belajar yang mencakup tiga aspek utama yang saling berkaitan dan mendukung perkembangan peserta didik secara menyeluruh. Aspek-aspek tersebut meliputi pemerolehan pengetahuan yang berdampak pada kemampuan berpikir, penanaman konsep dan keterampilan baik jasmani maupun rohani, serta pembentukan sikap melalui penanaman nilai-nilai yang membangun kesadaran diri. Ketiga aspek ini merupakan satu kesatuan yang akan menghasilkan hasil belajar yang relevan ketika tercapai dengan baik, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang komprehensif.

3. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar merupakan hal dasar yang harus dipahami sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip belajar ini sangat penting karena menjadi pedoman dalam mengajar peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda-beda agar menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Berbagai prinsip pembelajaran yang bersifat universal dapat digunakan sebagai acuan dasar dalam menjalankan proses belajar mengajar diungkapkan Wahab dan Rosnawati (2021) beberapa diantaranya sebagai berikut.

- a. Prinsip kesiapan
- b. Prinsip motivasi
- c. Prinsip persepsi
- d. Prinsip tujuan
- e. Prinsip perbedaan individual
- f. Prinsip transfer dan retensi

- g. Prinsip belajar kognitif
- h. Prinsip belajar afektif
- i. Prinsip belajar evaluasi.

Sejalan dengan hal tersebut mengenai prinsip belajar dikemukakan oleh Harefa dkk., (2024) bahwa.

Prinsip-prinsip umum pembelajaran mencakup prinsip-prinsip yang telah umum digunakan dalam proses pembelajaran, seperti Prinsip Perhatian dan Motivasi, Prinsip Keaktifan, Prinsip Keterlibatan Langsung, Prinsip Pengulangan, Prinsip Tantangan, Prinsip Balikan dan Penguatan, serta Prinsip Perbedaan Individual. Harefa dkk., (2024) juga menjelaskan Prinsip khusus belajar mengacu pada prinsip-prinsip yang diperoleh melalui pengidentifikasian kecenderungan pembelajaran di masa depan yaitu prinsip belajar menyelidik, prinsip belajar mandiri, dan prinsip belajar mencapai penguasaan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai prinsip belajar, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah pedoman dasar dalam pembelajaran yang terdiri dari prinsip umum dan khusus. Prinsip umum meliputi kesiapan, motivasi, persepsi, tujuan, perbedaan individual, transfer dan retensi, aspek kognitif, afektif, dan evaluasi, juga mencakup prinsip perhatian, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, serta balikan dan penguatan. Prinsip khusus yang berorientasi pada pembelajaran masa depan terdiri dari prinsip belajar menyelidik, belajar mandiri, dan belajar mencapai penguasaan. Semua prinsip ini saling berkaitan dan perlu diterapkan secara menyeluruh agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

4. Teori Belajar

Pemahaman terhadap teori belajar memiliki peranan penting dalam membentuk landasan untuk proses pendidikan dan pengajaran. Kita dapat mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dengan memahami teori-teori dasar ini. Terdapat beberapa teori dalam belajar, diantaranya menurut Wahab dan Rosnawati (2021) yaitu sebagai berikut.

- a. Teori Behaviorisme
Teori behaviorisme merupakan kerangka pengembangan perilaku yang dapat diamati dan diukur sebagai *respons* terhadap rangsangan. Perubahan perilaku dapat didorong melalui penguatan positif atau negatif, serta penggunaan hukuman untuk mengubah perilaku yang tidak diinginkan.
- b. Teori Kognitivisme
Teori kognitivisme beranggapan bahwa peserta didik mengolah informasi dan pelajaran dengan berusaha mengorganisasikan, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan baru dan pengetahuan yang sudah ada. Model ini berfokus pada bagaimana informasi diproses.
- c. Teori Humanisme
Teori humanisme menekankan bahwa tujuan belajar adalah untuk menciptakan individu yang lebih manusiawi. Keberhasilan proses belajar diukur melalui pemahaman diri dan lingkungan. Fokus teori ini adalah membentuk manusia yang dicita-citakan melalui pendidikan yang mempromosikan pertumbuhan pribadi dan pengembangan individu.
- d. Teori Konstruktivisme
Teori konstruktivisme mendefinisikan belajar sebagai aktivitas yang benar-benar aktif, di mana peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, mencari makna sendiri, mencari tahu tentang yang dipelajarinya dan menyimpulkan konsep dan ide baru dengan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya.

Pendapat lain mengenai teori belajar dikemukakan oleh Mudlofir dan Rusydiyah (2017) sebagai berikut.

- a. Teori Belajar Behavioristik
Teori belajar behavioristic merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus dengan respons yang menyebabkan peserta didik mempunyai pengalaman baru. Manusia pada dasarnya tidak berakhlak baik atau buruk atau berpotensi bertingkah laku baik atau buruk melalui proses belajar.
- b. Teori Belajar Kognitif
Belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, informasi dan aspek kejiwaan lainnya dengan kata lain belajar merupakan aktivitas yang melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Dasar perilaku manusia adalah kognisi atau pengenalan, pemikiran dan proses interaksi dengan lingkungan. Komponen tersebut berjalan tidak terpotong-potong tetapi mengalir, bersambung dan menyeluruh.

c. Teori Belajar Humanistik

Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang perilakunya bukan sudut pandang pengamatnya. Belajar adalah memanusiakan manusia dengan memahami lingkungan dan dirinya sendiri. Manusia berkemampuan belajar secara alami.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar memiliki banyak sudut pandang, salah satunya teori konstruktivisme adalah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Teori ini menuntut peserta didik untuk berperan aktif dalam memahami dan menemukan makna dalam materi pembelajarannya. Teori ini menekankan partisipasi peserta didik dalam belajar dan memperoleh pengetahuan melalui pengalaman pribadi dan refleksi. Teori konstruktivisme sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di mana peserta didik akan dilibatkan secara langsung pada masalah yang diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman pribadi. Menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dalam pembelajaran, maka peserta didik akan aktif mengikuti pembelajaran sehingga memperoleh hasil belajar yang meningkat.

B. Pembelajaran IPAS

1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”.

Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan.

Elbadiansyah dan Masyni (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses menghasilkan belajar pada peserta didik dan harus dilakukan suatu perencanaan yang sistematis. Senada dengan pendapat Akhiruddin dkk., (2019) kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan bidang studi yang mempunyai dua aspek fokus. Pertama, mempelajari seluruh aspek kehidupan dan benda tidak hidup beserta hubungan timbal baliknya yang ada di alam semesta. Selanjutnya mempelajari peran manusia baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Secara umum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat. Menurut Kemendikbud (2022) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Benu dan Mbuik (2024) mengungkapkan pembelajaran IPAS berkontribusi penting dalam membentuk karakter profil pelajar Pancasila di lingkungan pendidikan. Melalui IPAS, peserta didik dikembangkan rasa ingin tahunya untuk mengamati berbagai kejadian di lingkungan sekitar. Rasa penasaran ini mendorong peserta didik untuk memperdalam pemahamannya tentang cara kerja alam semesta dan keterkaitannya dengan aktivitas manusia di bumi. Pemahaman tersebut menunjukkan peserta didik dapat menganalisis berbagai tantangan yang ada dan mencari jalan keluar yang mendukung pembangunan berkelanjutan. Pembelajaran IPAS yang menerapkan metode ilmiah akan membangun karakter peserta didik yang memiliki sikap ilmiah, ditandai dengan rasa ingin tahu yang besar, kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta mampu membuat kesimpulan yang bijaksana.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan suatu proses interaktif yang kompleks melibatkan peserta didik, pendidik, sumber belajar, dan lingkungan belajar meliputi bidang studi yang mengkaji alam semesta dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan karakter peserta didik melalui pendekatan ilmiah, membangkitkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, dan analitis dalam memahami fenomena alam dan kehidupan sosial.

2. Tujuan Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yang memiliki tujuan pembelajaran. Tujuan tersebut diharapkan dapat dicapai oleh peserta didik di akhir pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran IPAS di SD dalam Kemendikbud (2022) pada kurikulum merdeka dalam capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS Fase A-C sebagai berikut.

Setelah mempelajari IPAS, peserta didik dapat mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati dan hubungan timbal baliknya, sekaligus mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

3. Karakteristik Pembelajaran IPAS

Pemahaman terhadap karakteristik pembelajaran IPAS menjadi sangat penting karena dapat memberikan landasan teoritis yang kuat dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Fanani dkk., (2022) mengemukakan bahwa IPAS diharapkan mampu mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar. Sesuai dengan Kemendikbud (2022) bahwa Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses.

1. Pemahaman IPAS (sains dan sosial)
Memiliki pemahaman IPAS merupakan bukti ketika seseorang memilih dan mengintegrasikan pengetahuan ilmiah yang tepat untuk menjelaskan serta memprediksi suatu fenomena atau fakta dan menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda.
2. Keterampilan proses
Keterampilan proses adalah sebuah proses intensional dalam melakukan diagnosa terhadap situasi, memformulasikan permasalahan, mengkritisi suatu eksperimen dan menemukan perbedaan dari alternatif-alternatif yang ada, mencari opini yang dibangun berdasarkan informasi yang kurang lengkap, merancang investigasi, menemukan informasi, menciptakan model, mendebat rekan sejawat menggunakan fakta, serta membentuk argumen yang koheren.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran IPAS sangat penting untuk mengembangkan sikap ilmiah pada peserta didik antara lain rasa ingin tahu yang tinggi, analitis, berpikir kritis, objektivitas, sistematis, bertanggung jawab,

pengambilan keputusan dan kemampuan merancang benar dengan 2 elemen yaitu pemahaman IPAS dan keterampilan proses.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu nilai belajar peserta didik yang dihasilkan melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Hasil belajar menurut Gagne dalam Purwanto (2019) adalah terwujudnya konsep, yaitu kategori yang diberikan kepada *stimulus* di suatu lingkungan, yang menyediakan kerangka yang terstruktur untuk mengadaptasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.

Hamdani dalam Sappaile dkk., (2021) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapat peserta didik setelah menjalani kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah mendapatkan pengetahuan selama kurun waktu yang ditentukan. Hal ini juga dikemukakan oleh Yandi dkk., (2023) bahwa semakin baik peserta didik belajar maka semakin baik pula hasil belajarnya. Hasil belajar akan menjadi acuan dalam menilai keberhasilan belajar peserta didik.

Berdasarkan pengertian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tidak hanya berupa nilai atau angka di rapor, tetapi juga mencakup pemahaman baru tentang suatu konsep, perubahan cara berpikir dan bertindak laku, serta kemampuan menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, yang mana semakin rajin dan serius seseorang belajar maka semakin baik hasil belajar yang akan didapatkan, yang nantinya akan menjadi tolak ukur untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilalui.

2. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Tujuan penilaian hasil belajar upaya pemantauan dan mengevaluasi secara berkelanjutan terhadap proses pembelajaran, perkembangan peserta didik serta upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Ramadhani dan Ramadan (2022) menyatakan penilaian dalam bidang pendidikan sangatlah penting, karena membantu pendidik meningkatkan mutu pendidikan di dalam kelas. Pendapat lain dikemukakan oleh Sappaile dkk., (2021) bahwa penilaian hasil belajar pada umumnya bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik terhadap suatu materi ajar yang telah diajarkan sebelumnya. Penilaian tersebut bukan hanya sekedar memberikan angka dan nilai, tentunya juga melibatkan proses yang dilakukan saat pemberian penilaian. Hal ini didukung oleh Purwanto, (2019) yang menyatakan bahwa tujuan hasil belajar diukur untuk mengetahui apakah pencapaian pendidikan sudah tercapai. Maka dari itu hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat kita simpulkan bahwa tujuan dari penilaian hasil belajar yaitu proses di mana perolehan penilaian berkelanjutan terhadap hasil belajar peserta didik untuk membantu pendidik meningkatkan mutu Pendidikan di dalam kelas.

3. Macam-macam Hasil Belajar

Taksonomi pertama kali dirancang oleh Benjamin S. Bloom dan rekan-rekannya. Tujuan dari taksonomi ini adalah untuk mengklasifikasikan tujuan pendidikan yang mencakup tiga aspek utama yaitu, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Sebagaimana dikutip oleh Mahmudi dkk., (2022) sebagai berikut.

Ranah kognitif terdiri dari.

- 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
- 3) *Application* (menerapkan)
- 4) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
- 5) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)

6) *Evaluation* (menilai)

Ranah afektif terdiri dari:

- 1) *Receiving* (sikap menerima)
- 2) *Responding* (memberikan respon)
- 3) *Valueing* (nilai)
- 4) *Organization* (organisasi)
- 5) *Characterization* (karakterisasi)

Ranah psikomotor terdiri dari:

- 1) Keterampilan produktif
- 2) Teknik
- 3) Fisik
- 4) Sosial
- 5) Manajerial
- 6) Intelektual

Nana Sudjana dalam Sari dan Prawijaya (2023) membagi tiga macam hasil belajar, yakni.

- a) Keterampilan dan kebiasaan
 - b) Pengetahuan dan pengertian
 - c) Sikap dan cita-cita
- yang masing-masing golongan dapat diisi dengan bahan yang ditetapkan dalam kurikulum sekolah.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa macam hasil belajar itu meliputi 3 ranah atau aspek, yaitu ranah kognitif (*cognitive domain*), ranah afektif (*affective domain*), dan ranah psikomotor (*psychomotor domain*). Ketiga komponen ini saling menguatkan dan tidak dapat dipisahkan. Ketiga ranah tersebut juga dapat dijadikan indikator keberhasilan belajar peserta didik. Oleh karena itu, ketiga komponen tersebut juga harus berfungsi sebagai indikator hasil belajar.

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor merupakan sebab yang mempengaruhi capaian hasil belajar peserta didik. Menurut Yandi dkk., (2023) faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar diantaranya sebagai berikut.

- a. Sumber Belajar
Salah satu penyebab kualitas pembelajaran saat ini rendah adalah bagaimana pendidik dan peserta didik masih belum memanfaatkan sumber belajar dengan maksimal, maka dari itu

maka sudah semestinya pendidik dapat memanfaatkan sumber belajar yang ada, agar proses belajar mengajar menjadi beragam dan lebih menarik.

- b. Lingkungan Sekolah
Lingkungan sekolah merupakan lingkungan yang berpengaruh dan bermakna bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar di sekolah, baik itu dalam lingkungan sosial maupun lingkungan nonsosial.
- c. Budaya Sekolah
Budaya sekolah pada dasarnya memiliki peranan penting terhadap hasil belajar peserta didiknya.

Pendapat lain dikemukakan Slameto (2013) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhinya hasil belajar ada dua, yaitu.

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar yaitu.
 - a) Faktor jasmaniah seperti faktor kesehatan, cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis seperti, inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, faktor kelelahan.
- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor dari luar diri individu seperti.
 - a) Faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah, metode mengajar, kurikulum, relasi pendidik dan peserta didik, relasi peserta didik dengan pendidik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar.
 - c) Faktor masyarakat seperti, kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Berdasarkan berapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik terdapat 2 faktor, yaitu faktor internal yaitu dari jasmani serta psikologi dan eksternal kemudian dari sekolah seperti sumber belajar, lingkungan sekolah dan budaya sekolah.

5. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar adalah tujuan pembelajaran yang diharapkan peserta didik dapat mencapai selama proses pembelajaran tertentu. Tiga ranah sebagai hasil belajar yang dikemukakan Bloom dalam Nafati

(2021) yaitu indikator hasil belajar dapat dilihat dari perubahan pengetahuan (kognitif), perubahan sikap (afektif), dan perubahan keterampilan (psikomotor). Peserta didik dituntut untuk mampu sampai ke level *creating* (mencipta) pada domain kognitif, mampu memiliki sikap dan perilaku yang baik saat pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas secara jujur (domain afeksi), dan memiliki fisik yang tangguh dan kuat (domain psikomotorik) agar tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan memfokuskan penelitian pada indikator hasil belajar melalui ranah kognitif (perubahan pengetahuan). Meskipun Bloom mengemukakan tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), penelitian ini secara spesifik akan mengkaji perubahan pengetahuan peserta didik hingga mencapai level *creating* (mencipta). Pemilihan fokus pada ranah kognitif ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih mendalam tentang perkembangan kemampuan berpikir dan pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran. Mengantarkan peserta didik pada pemahaman mendalam tentang diri dan lingkungannya.

D. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Mengupayakan pembelajaran peserta didik sesuai dengan gaya dan cara belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal tentunya ada berbagai model pembelajaran. Praktiknya, pendidik harus mengetahui bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk semua situasi dan kondisi. Memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi peserta didik, sifat materi bahan ajar, fasilitas media yang tersedia, dan kondisi pendidik itu sendiri. Menurut Yuliyanto dkk., (2023) model pembelajaran adalah cara

yang digunakan untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar yang diharapkan.

Salamun dkk., (2023) mengungkapkan model pembelajaran merupakan suatu kerangka rancangan, atau benda tiruan, atau pedoman yang menggambarkan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik dari awal sampai akhir pembelajaran secara khusus olehnya dalam konteks sekolah. Keberhasilan seorang pendidik dalam memilih model pembelajaran dengan tepat maka pencapaian kompetensi akan semakin efektif, hal itu tercermin dari meningkatnya prestasi belajar peserta didik. Senada dengan pendapat Helmiati (2012) di mana model pembelajaran adalah bentuk pembelajaran yang tersusun dari awal sampai akhir yang disiapkan secara khusus oleh pendidik. Model pembelajaran merupakan kemasan atau rangka dari penerapan suatu pendekatan, metode, strategi, dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan, model pembelajaran merupakan sebuah kerangka yang dirangkai secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar, yang di mana pilihannya harus melalui pertimbangan mulai dari, kondisi peserta didik, materi, fasilitas, serta kemampuan pendidik, karena tidak ada model pembelajaran yang sempurna untuk semua kondisi dan situasi.

2. Macam-macam Model Pembelajaran

Menentukan model pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat pembelajaran di dalam kelas pendidik harus mengetahui apa saja macam macam model pembelajaran itu, diantaranya disebutkan di dalam buku Arsyad dan Fahira (2023) sebagai berikut.

- a. Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL)
Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan model pembelajaran yang berangkat dari suatu proyek untuk mendapatkan pengetahuan. Pembelajaran berbasis proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai

tahapan awal untuk memperoleh dan memadukan pengetahuan baru berdasarkan pengalaman di kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis proyek dirancang untuk menyelesaikan masalah kompleks yang perlu dicari tahu dan dipahami oleh peserta didik.

- b. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)
Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model Pembelajaran berbasis masalah dengan pendekatan yang menanamkan ilmu dan pengetahuan baru kepada peserta didik dengan menampilkan masalah di awal pembelajaran untuk dipecahkan oleh peserta didik. Meskipun demikian, pendidik tetap harus meminta peserta didik untuk mengemukakan masalah yang nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- c. Model Pembelajaran *Inquiry Based Learning*.
Model pembelajaran berbasis inkuiri adalah pendekatan yang memberikan peserta didik kesempatan secara mandiri untuk mengajukan pertanyaan, melakukan penelitian atau eksperimen, mengikuti tes, serta menyelidiki guna memperoleh informasi yang mereka perlukan. Model ini, peserta didik diarahkan untuk menemukan materi melalui serangkaian pertanyaan dan refleksi diri.
- d. Model Pembelajaran *Discovery Learning*
Discovery learning merupakan model pembelajaran yang mengutamakan suatu proses memahami secara aktif dan mandiri suatu konsep materi untuk menarik kesimpulan. Model pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran di mana pendidik berperan sebagai supervisor.
- e. Model Pembelajaran *Cooperative Learning*
Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kelompok dengan kapasitas tertentu yang bertujuan untuk mendorong anggota kelompok mencapai hasil belajar yang optimal. Tujuan dari model ini adalah untuk mengoptimalkan hasil belajar yang perlu dicapai sesuai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Hal ini didasarkan pada fakta bahwa tingkat pengetahuan anggota kelompok ini bervariasi dari rendah, sedang dan tinggi.

Berdasarkan beberapa model di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model ini menuntut peserta didik untuk berperan aktif memecahkan masalah dalam materi pembelajarannya. Model ini sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti di mana peserta didik akan dilibatkan secara langsung pada masalah yang

diberikan oleh pendidik sehingga peserta didik memperoleh pengalaman pribadi.

3. Pengertian Model *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah nyata. Hal ini sejalan dengan Safitri dan Sulistyawati (2024) bahwa pembelajaran berbasis masalah memfokuskan pada peserta didik dan berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional yang berpusat pada pendidik dan lebih berfokus pada menghafal atau mendengarkan. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pemecahan masalah, memberi mereka pengalaman belajar yang mendalam dan membangun keterampilan yang relevan untuk menangani masalah. Safrida dan Kistian (2020) mengemukakan model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang sangat ideal diterapkan dalam pembelajaran IPAS.

Model ini tidak hanya menarik bagi peserta didik, tetapi juga memungkinkan mereka bekerja sama dan belajar secara aktif. Model ini menyebabkan motivasi dan rasa ingin tahu peserta didik menjadi meningkat. Menurut Abdillah dan Hindun (2023) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan pembelajaran yang memposisikan peserta didik pada situasi di mana mereka dihadapkan pada masalah nyata yang memerlukan penyelesaian. Sejalan dengan Sulatri (2022) model *Problem Based Learning* untuk mengatasi permasalahan, diperlukan pendekatan inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Peran pendidik dalam model ini beralih dari pemberi pengetahuan menjadi fasilitator dan mentor, membimbing peserta didik melalui perjalanan belajar mereka. Selanjutnya Nwokedi (2024) pendekatan ini mendorong peserta didik untuk terlibat secara mendalam dengan materi pelajaran, berkolaborasi secara efektif dengan teman sebaya, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan *Problem Based Learning* (PBL) memposisikan peserta didik pada situasi nyata untuk memecahkan masalah untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis serta berkolaborasi tentunya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

4. Tujuan Model *Problem Based Learning*

Peran pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran model *Problem Based Learning* ini sebagai pembimbing yang mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Sejalan dengan Khakim dkk., (2022) menyatakan bahwa *Problem Based Learning* bertujuan untuk membantu peserta didik dalam melatih kemampuan berpikir kritis, memecahkan setiap masalah dalam kehidupan nyata, bisa bekerja sama, dan hidup mandiri. Pendapat lain diungkapkan oleh Junaidi (2020) tujuan pembelajaran berbasis masalah ada tiga, yaitu membantu peserta didik mengembangkan keterampilan-keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah, memberi kesempatan kepada peserta didik mempelajari pengalaman-pengalaman dan peran-peran orang dewasa, dan memungkinkan peserta didik meningkatkan sendiri kemampuan berpikir mereka dan menjadi peserta didik mandiri.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran model *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis

dan keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman nyata yang dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik.

5. **Karakteristik Model *Problem Based Learning***

Model *Problem Based Learning* secara umum pembelajarannya berpusat dari masalah yang diberikan pendidik kepada peserta didik yang menemukan sendiri bentuk permasalahan yang ditemukan. Ketika permasalahan ditemukan maka peserta didik dilatih untuk bisa memecahkan permasalahan yang dihadapi dengan berpikir dalam mencari solusinya. Peserta didik juga dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan, sehingga peserta didik termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Peran pendidik diungkapkan Khakim dkk., (2022) dalam penerapan model ini adalah membimbing peserta didik untuk dapat menyelesaikan setiap permasalahan permasalahan yang sudah ditemukan.

Karakteristik pembelajaran berdasarkan masalah menurut Fathurrohman (2015) sebagai berikut.

1. Memulai pembelajaran dengan suatu masalah.
2. Menentukan bahwa masalah yang diberikan kepada peserta didik relevan dengan kehidupan nyata peserta didik atau memadukan konsep dan masalah di dunia nyata.
3. Mengorganisasikan pelajaran di sekitar masalah, bukan di sekitar disiplin ilmu.
4. Memberikan pembelajar tanggung jawab besar untuk membentuk dan melaksanakan secara langsung proses belajar mereka sendiri.
5. Menggunakan kelompok kecil.
6. Mempersilahkan pembelajar untuk mendemonstrasikan bentuk produk dan kinerja yang telah mereka pelajari. Agar *skill* dan keterampilan peserta didik terbentuk.

Pendapat lain mengenai Karakteristik *Problem Based Learning*

diungkapkan Rusman dalam Endayani (2023) sebagai berikut.

3. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
4. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
5. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda.

6. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
7. Belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama.
8. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam pembelajaran berbasis masalah.
9. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.
10. Pengembangan keterampilan inkuiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
11. Keterbukaan proses dalam pembelajaran berbasis masalah meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
12. Pembelajaran melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran inovatif yang berpusat pada masalah autentik, mendorong peserta didik secara aktif mengidentifikasi, menggali informasi, dan menemukan solusi kreatif, model ini memberi ruang kepada peserta didik untuk berpikir kritis, bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, serta mengembangkan keterampilan pemecahan masalah melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

6. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning*

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai dengan adanya masalah yang dapat didatangkan dari peserta didik atau pendidik, kemudian peserta didik menggali lebih dalam informasi tentang sesuatu yang telah diketahuinya untuk memecahkan masalah itu. Junaidi (2020) menegaskan pembelajaran berbasis masalah digunakan untuk mendorong pemikiran tingkat tinggi melalui kondisi yang berfokus pada masalah, termasuk didalamnya proses belajar untuk belajar. Proses awal model pembelajaran ini adalah aktivitas peserta didik menyelesaikan masalah yang telah ditentukan dan disepakati. Proses tersebut dilakukan

melalui tahapan-tahapan atau sintaks pembelajaran oleh Magued and Arends dalam Fathurrohman (2015) pada tabel berikut.

Tabel 2. Sintaks atau Langkah-langkah PBL

Tahap	Aktivitas Pendidik dan Peserta Didik
Tahap 1 Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih dan ditentukan.
Tahap 2 Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model.
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan.

Sumber: Magued dan Arends dalam Fathurrohman (2015)

Tabel 3. Sintaks *Problem Based Learning*

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
1. Kegiatan Awal		
Orientasi peserta didik pada masalah	Pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran dan sarana atau logistik yang dibutuhkan. Pendidik memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih dan ditentukan.	Peserta didik menyimak dengan baik
Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Pendidik membantu peserta didik mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah diorientasikan pada tahap sebelumnya.	Peserta didik membuat definisi dan mengorganisasi tugas belajar

Tabel 3 (lanjutan)

Tahap	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta Didik
2. Kegiatan Inti		
Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah	Peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan pembahasan materi dan melakukan eksperimen
Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Pendidik membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan, video, atau model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya	Peserta didik merencanakan karya baik berupa produk, baik berupa laporan, maupun hasil rekaman. Peserta didik mempresentasikan produk yang ditemukan baik secara individual maupun kelompok
3. Kegiatan Penutup		
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Pendidik membantu peserta didik melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan. Guru melakukan evaluasi	Peserta didik melakukan refleksi terhadap penyelidikan

Sumber: Mudlofir dan Rusydiyah (2017)

Langkah-langkah *Problem Based Learning* yang dilakukan secara sistematis berpeluang untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan masalah, dimana peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dan analitis dalam menghadapi situasi nyata, serta secara bersamaan dapat menguasai pengetahuan dan meningkatkan kemampuan kognitif sesuai dengan kompetensi dasar tertentu, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti akan menggunakan Langkah-langkah yang diterapkan pada model *Problem Based Learning* oleh Mudlofir dan Rusydiyah (2017) yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

7. Kelebihan dan Kekurangan Model *Problem Based Learning*

Tidak semua model pembelajaran sempurna bagi situasi dan kondisi pembelajaran, model *Problem Based Learning* juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan

Pembelajaran berbasis masalah membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam memecahkan masalah juga peserta didik memiliki peran yang besar untuk menentukan arah pembelajaran mereka. Menurut Angendari dkk., (2023) beberapa kelebihan pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut.

1. Mendorong bekerja sama antara peserta didik. Peserta didik akan sering bekerja sama dalam tim atau kelompok untuk memecahkan masalah yang kompleks. Peserta didik belajar untuk berkolaborasi, berbagi pendapat, serta mencapai tujuan yang sama.
2. Mendorong pengamatan dan percakapan dengan orang lain. Peserta didik akan berinteraksi dengan orang yang ada di sekitar mereka sekaligus mengamati lingkungan sekitar mereka.
3. Menyertakan peserta didik untuk menentukan pilihan mereka sendiri. Peserta didik mempunyai kesempatan untuk merumuskan pertanyaan, menentukan pendekatan yang digunakan, dan mengembangkan solusi mereka sendiri.
4. Membantu peserta didik menjadi mandiri. Peserta didik diajak untuk mengambil inisiatif, mengorganisir diri, dan manajemen waktu mereka.
5. Membantu peserta didik mencapai berbagai hasil belajar yang diharapkan. Model ini membantu peserta didik membangun dasar pengetahuan yang kuat pada konteks nyata, menumbuhkan keterampilan kolaborasi yang efektif, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, membangkitkan motivasi belajar intrinsik, serta melatih peserta didik menjadi pelajar mandiri yang aktif.

b. Kekurangan

Model pembelajaran berbasis masalah juga memiliki beberapa kekurangan yang dikemukakan oleh Masrinah dkk., (2019) sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik yang malas tujuan dari model ini akan sulit dicapai.
2. Membutuhkan cukup banyak waktu dan dana.

3. Ada beberapa mata pelajaran yang tidak cocok dengan model ini.
4. Pada kelas yang memiliki tingkat keberagaman peserta didik yang tinggi akan sulit dalam pembagian tugas.
5. Peserta didik mengalami kesulitan menentukan masalah yang sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik.
6. Peserta didik mengalami kesulitan karena dituntut untuk menemukan informasi, menganalisis, merumuskan hipotesis dan memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sebagai sebuah model pembelajaran *Problem Based Learning* tentu pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang tidak bisa dipungkiri harus menjadi bahan pertimbangan pendidik dalam memilih model ini untuk digunakan sebagai acuan dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

E. Board Game Ular Tangga

1. Pengertian Board Game Ular Tangga

Board Game merupakan bentuk permainan yang biasanya ditempatkan pada sebuah bidang datar yang lebar seperti meja yang dapat mendukung untuk bermain bersama. Maulana dan Asmarani (2021) mengemukakan *Board Game* merupakan salah satu jenis permainan di mana sejumlah alat atau bagian permainan diletakkan, dipindahkan, dan digerakkan pada permukaan yang telah ditandai atau dibagi-bagi menurut seperangkat aturan.

Board Game memiliki beberapa jenis, di antaranya:

- a. Ular Tangga
Ular Tangga adalah salah satu jenis *Board Game* yang paling populer. *Board Game* ular tangga terdiri dari kotak-kotak yang membentuk jalur, dengan beberapa tangga dan ular yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Pemain harus melempar dadu dan memindahkan pion sesuai angka yang muncul, berusaha mencapai kotak finish.
- b. Catur
Board Game catur terdiri dari 64 kotak berwarna putih dan hitam yang membentuk papan persegi. Papan ini digunakan untuk permainan catur, di mana pemain harus menggerakkan bidak-bidak sesuai aturan permainan catur.
- c. Monopoli

Board Game monopoli terdiri dari petak-petak yang mewakili properti, utilitas, dan fasilitas lain. Pemain harus membeli dan mengembangkan properti tersebut untuk mendapatkan keuntungan.

Kebanyakan peserta didik menyukai belajar sambil bermain. Ular tangga adalah permainan tradisional yang biasanya dimainkan oleh dua atau lebih orang, dengan setiap pemain mendapatkan bidak atau koin dan setiap lemparan dadu. Seruni dkk., (2019) mengatakan bahwa ular tangga adalah salah satu permainan tradisional yang dapat membuat peserta didik terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Safitri (2019) menyatakan bahwa ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan beberapa langkah yang harus dijalani bidak. Permainan ini dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Board Game* ular tangga dapat menjadi suatu media yang menarik minat belajar peserta didik disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat *Board Game* Ular Tangga

Permainan ular tangga dapat menjadi alat yang efektif untuk menggabungkan pembelajaran dan bermain untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik. Pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga memberikan pengalaman yang positif bagi peserta didik. Permainan ini disukai banyak peserta didik dan dapat merangsang partisipasi aktif dalam pembelajaran. Disampaikan oleh Mustika (2024) penunjang pembelajaran berbasis permainan ular tangga dikembangkan dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Mendukung hal tersebut penelitian Wati (2021) menyatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 45%.

Penggunaan media ini dalam kegiatan pembelajaran lebih memudahkan peserta didik dalam memperoleh pemahaman dan memotivasi peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik tertarik untuk terus mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan dan akibatnya mendapatkan hasil belajar yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga itu memberikan pengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi alat yang efektif untuk menggabungkan pembelajaran dan bermain, sehingga memberikan pengalaman positif bagi peserta didik dan meningkatkan partisipasi aktif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik sehingga mendapatkan hasil belajar yang diharapkan.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Board Game* Ular Tangga

Kelebihan Ular Tangga dalam Pembelajaran:

Suatu media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan Wati (2021) mengungkapkan terdapat 4 kelebihan dari media permainan ular tangga yakni:

- 1) Peserta didik belajar sambil bermain;
- 2) Peserta didik tidak belajar sendiri, melainkan harus berkelompok;
- 3) Memudahkan peserta didik belajar karena dibantu dengan gambar yang ada dalam permainan ular tangga; dan
- 4) Tidak memerlukan biaya mahal dalam membuat media permainan ular tangga.

Kekurangan Ular Tangga dalam Pembelajaran:

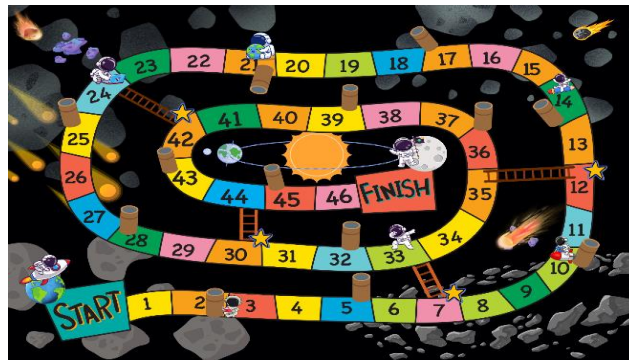
Kekurangan permainan ular tangga disampaikan oleh Maisyaroh (2014) sebagai berikut.

- 1) Penggunaan media permainan ular tangga memerlukan banyak waktu untuk menjelaskan kepada peserta didik;
- 2) permainan ular tangga tidak dapat mengembangkan semua materi pembelajaran;
- 3) kurangnya pemahaman aturan permainan oleh peserta didik dapat menimbulkan keributan; dan
- 4) bagi peserta didik yang tidak menguasai materi dengan baik akan mengalami kesulitan dalam bermain.

Berdasarkan uraian di atas *Board Game* Ular Tangga memiliki kekurangan dan kelebihan yang tidak bisa dipungkiri harus menjadi bahan pertimbangan peneliti dalam peneleitian ini, yang mana akan menjadi acuan dalam penggunaannya sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien.

4. Langkah-langkah Penggunaan *Board Game* Ular Tangga

Media pembelajaran *Board Game* ular tangga adalah media berbentuk papan permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih menggunakan dadu, dengan tangga, ular, dan bidak. Selain itu, di setiap kotak atau nomor terdapat angka yang menunjukkan titik sistem koordinat.



Gambar 1. *Board Game* ular tangga.

Langkah-langkah penggunaan media *Board Game* ular tangga adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik akan dibagi menjadi beberapa kelompok, di mana setiap kelompok harus menentukan ketua dari kelompok masing-masing. Kemudian setiap kelompok akan bertanding bermain ular tangga
2. Peserta didik diminta menyiapkan kertas dan pena untuk menuliskan jawaban.
3. Pendidik menjelaskan peraturan dan tujuan dari *Board Game* ular tangga sebelum permainan dimulai.
4. Pendidik akan memberikan batas waktu sehingga ketika waktu telah mencapai batas yang ditentukan semua peserta didik akan diminta mengangkat tangan.

5. Selama permainan berlangsung semua anggota kelompok dapat bergantian menjalankan bidak dan dadu lalu menuliskan dan mendiskusikan jawaban dari setiap pertanyaan untuk melewati rintangan pada ular tangga.
6. Pemenang dalam permainan ini ditentukan berdasarkan beberapa pertimbangan yaitu kelompok yang bisa menjawab pertanyaan dan menyelesaikan tantangan banyak dan kelompok yang mencapai garis *finish*.
7. Pendidik akan memberikan hadiah bagi kelompok yang menang. Hal ini dilakukan untuk menambah semangat peserta didik dalam memainkan *Board Game* ular tangga.

F. Penelitian Relevan

Sebagai bahan rujukan peneliti dalam pengajuan proposal dan mendapatkan beberapa hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian Devantari dkk., (2024) berjudul “Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga berbasis *Problem Based Learning* Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas IV SD”. Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS, materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Media pembelajaran permainan ular tangga berbasis *Problem Based Learning* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi perubahan wujud benda kelas IV SD. Persamaan dalam penelitian ini terdapat pada variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian Anggraheni dkk., (2024) berjudul “*The Effectiveness of Problem Based Learning Snakes and Ladder Media in Social Studies for Class V Elementary School*”. Hasil penelitian, ini disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis PBL efektif dalam meningkatkan hasil

belajar IPS pada peserta didik kelas V SD. Hasil uji-t sampel berpasangan menunjukkan bahwa nilai *Posttest* untuk kelompok eksperimen 1 rata-rata 84,8 dan kelompok eksperimen 2 rata-rata 85,04, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai rata-rata 74,39. Hasil ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media ular tangga berbasis PBL memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis PBL merupakan media yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada variabel bebasnya keduanya menggunakan model pembelajaran PBL berbantuan media ular tangga.

3. Penelitian Fitriana (2022) berjudul “Efektivitas *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* efektif untuk diterapkan pada pembelajaran IPA di sekolah dasar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu hasil belajar IPA.
4. Penelitian Wati (2021) berjudul “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik menunjukan 55% peserta didik memiliki nilai diatas KKM sebelum menerapkan media pembelajaran ular tangga, sedangkan setelah diterapkan media pembelajaran permainan ular tangga 100% peserta didik memiliki nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), hal tersebut menunjukkan hasil belajar peserta didik terjadi peningkatan 45%. Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikatnya yaitu hasil belajar peserta didik.

5. Penelitian Rahmawati dkk., (2023) berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Etnosains terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL berbasis etnosains pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Persamaan pada penelitian ini terletak pada variabel terikat yaitu hasil belajar IPA peserta didik.

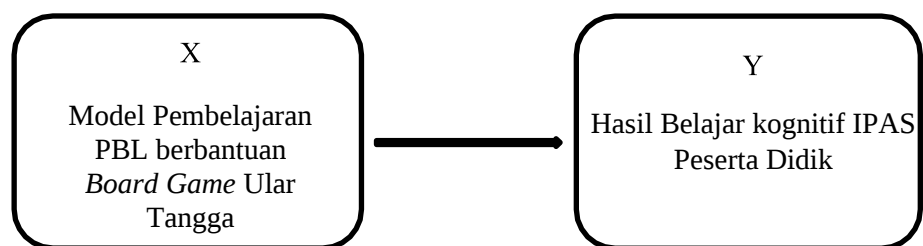
G. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS peserta didik diharapkan mampu memaknai proses belajar IPAS serta memahami apa yang ada di alam semesta ini untuk menggali potensi yang ada pada diri mereka. Implementasinya penguasaan konsep IPAS peserta didik yang rendah dapat berdampak pada perkembangan kognitif dan sikap ilmiah peserta didik, dikarenakan banyak peserta didik mendapatkan nilai yang belum mencapai KKTP yaitu 76, sehingga hasil belajar peserta didik rendah.

Peneliti memberikan solusi dengan mencoba menerapkan kolaborasi antara model dan media pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran IPAS yang efektif, interaktif, menambah keceriaan serta dapat mendorong keterlibatan peserta didik dalam proses pemecahan masalah dan aktif dalam pembelajaran. Dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga kemampuan kognitif yang berupa hasil belajar akan diukur dengan menggunakan tes tertulis kepada peserta didik.

Board Game ular tangga terdiri dari papan jalan dan bidak jalannya yang didalamnya terdapat kartu berisikan pertanyaan, gambar dan perintah terkait materi IPAS. Model *Problem Based Learning* akan menerapkan tahapan-tahapan, antara lain 1) mengorientasi peserta didik pada masalah; 2) mengorganisasi peserta didik untuk belajar; 3) membimbing penyelidikan individu/kelompok; 4) menyajikan dan mengembangkan hasil karya; serta 5)

menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran. *Output* yang diharapkan adalah dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, memahami konsep yang ada pada pembelajaran IPAS, dan merangsang kemampuan berpikir peserta didik dalam penyelesaian permasalahan.



Gambar 2. Kerangka Konsep Variabel.

Keterangan:

X : Variabel bebas
Y : Variabel terikat
—————→ : Efektivitas

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut.

Penerapan Model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2014) penelitian kuantitatif adalah pendekatan untuk menguji teori-teori objektif dengan memeriksa hubungan antar variabel. Variabel-variabel ini pada gilirannya dapat diukur, biasanya dengan instrumen, sehingga data angka dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik. Peneliti menggunakan metode eksperimen semu (*quasi experiment*). Marwan dkk., (2023) menyatakan metode eksperimen semu digunakan dalam evaluasi untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan yang dapat diperoleh data sebenarnya. Sesuai dengan Rukminingsih dkk., (2020) desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah *Nonequivalent (Pretest and Posttest) Control-Group Design*. Desain ini, merupakan sebuah pendekatan untuk eksperimen semu, kelompok eksperimen A dan kelompok kontrol B dipilih tanpa penugasan secara acak. Kedua kelompok mengikuti *Pretest* dan *Posttest*. Kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan/ *Treatment*. Teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah pemberian *Pretest-Posttest*.

$$\begin{array}{|c|} \hline \begin{array}{ccc} O_{A1} & X & O_{A2} \\ \hline O_{B1} & - & O_{B2} \end{array} \\ \hline \end{array}$$

Gambar 3. Desain Penelitian.

Keterangan:

X = Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan

Board Game ular tangga

— = Pembelajaran menggunakan model *Discovery Learning*

O_{A1} = Skor *Pretest* pada kelas eksperimen

O_{A2} = Skor *Posttest* pada kelas eksperimen

O_{B1} = Skor *Pretest* pada kelas kontrol

O_{B2} = Skor *Posttest* pada kelas kontrol

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Metro Timur.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada pembelajaran semester genap kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur.

C. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian merupakan tahapan-tahapan sistematis yang dilaksanakan oleh peneliti dalam penelitiannya. Berikut prosedur penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

1. Melakukan penelitian pendahuluan ke Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur, meliputi observasi dan studi dokumentasi untuk mengetahui keadaan sekolah, jumlah peserta didik kelas VI serta cara pendidik mengajar di kelas.
2. Memilih kelompok subjek untuk dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan VI B sebagai kelas kontrol.
3. Menyusun kisi-kisi instrumen pengumpul data yang berupa tes berbentuk pilihan ganda.
4. Menguji coba instrumen soal.
5. Menganalisis data hasil uji coba instrumen untuk menentukan soal yang reliabel dan valid.
6. Memberikan *Pretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

7. Melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga pada kelas eksperimen dan model pembelajaran model *Discovery Learning* pada kelas kontrol.
8. Memberikan *Posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
9. Menganalisis data dengan menghitung perbedaan antara hasil *Pretest* dan *Posttest*
10. Menginterpretasi data hasil perhitungan yang telah dilakukan.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Suriani dkk., (2023) menyatakan populasi tidak harus manusia tetapi bisa juga hewan, tumbuhan, fenomena, gejala, atau peristiwa lainnya yang memiliki karakteristik dan syarat syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian dan dapat dijadikan sebagai sumber pengambilan sampel. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VI di SD Negeri 1 Metro Timur yang berjumlah 44 peserta didik.

Tabel 4. Populasi peserta didik kelas VI

Kelas	Banyak peserta didik		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
VI A	16	6	22
VI B	11	11	22
Jumlah			44

Sumber: Dokumentasi pendidik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur tahun ajaran 2024/2025.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian yang diambil dari populasi dengan syarat tertentu. Menurut Sugiyono (2020) sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel jenis *nonprobability sampling* dengan teknik sampel total. Menurut

Sugiyono (2020) sampel total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini dikarenakan populasinya kurang dari 100 orang. Berdasarkan dasar pengambilan sampel tersebut maka diambil sampel yaitu kelas VI A dan VI B Sekolah Dasar Negeri 1 Metro Timur dengan kelas VI A sebagai kelas eksperimen dan kelas VI B sebagai kelas kontrol.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat, variabel bebas (*Independent variabel*), yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dan variabel terikat (*dependent variabel*), yaitu hasil belajar kognitif IPAS.

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual merupakan penjabaran konsep yang akan digunakan dalam penelitian secara singkat, jelas, dan tegas. Penjabaran ini bertujuan supaya mempermudah peneliti dalam memahami dan menafsirkan banyak teori yang ada dalam penelitian ini. Beberapa definisi konseptual yang digunakan peneliti adalah.

a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tidak hanya berupa nilai atau angka di rapor, tetapi juga mencakup pemahaman baru tentang suatu konsep, perubahan cara berpikir dan bertindak laku, serta kemampuan menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, yang mana semakin rajin dan serius seseorang belajar maka semakin baik hasil belajar yang akan didapatkan, yang nantinya akan menjadi tolak ukur untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran yang telah dilalui.

- b. Model pembelajaran PBL berbantuan *Board Game* ular tangga *Problem Based Learning* memposisikan peserta didik pada situasi nyata untuk memecahkan masalah untuk meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan berpikir kritis serta berkolaborasi tentunya meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik. Model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang berorientasi pada pemecahan masalah yang berpusat pada peserta didik (*student center*). Model ini memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara langsung dalam proses pemecahan masalah, memberi mereka pengalaman belajar yang mendalam dan membangun keterampilan untuk menangani masalah tertentu yang relevan dengan materi pelajaran dengan berbantuan *Board Game* ular tangga yang diharapkan.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional merupakan definisi pengertian yang memaparkan informasi mengenai batasan variabel dalam penelitian. Definisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut.

- a. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPAS pada peserta didik kelas VI. Hasil belajar tersebut berupa nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Indikator hasil belajar yang digunakan yaitu indikator dalam ranah kognitif. Jumlah item soal yang digunakan berupa pilihan ganda pada level kognitif C4, C5 dan C6.
- b. Model pembelajaran PBL berbantuan *Board Game* ular tangga

Adapun langkah-langkah yang diterapkan pada model *Problem Based Learning* yaitu orientasi peserta didik terhadap masalah, mengorganisasi peserta didik untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta menganalisis dan mengevaluasi proses

pemecahan masalah. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dalam pembelajaran yaitu media *game* berbentuk papan permainan yang dapat digunakan sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, hal ini akan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar dan dapat memahami materi dengan baik membuat hasil belajar menjadi optimal.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses dalam penelitian yang sangat penting. Menurut Sugiyono (2020) teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk mendapatkan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Teknik tes dan non tes sebagai berikut.

1. Teknik Tes

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu tes. Menurut Djaali (2020) tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas-tugas terstruktur yang distandardisasi, kemudian diberikan kepada individu atau kelompok yang menjadi unit analisis untuk dikerjakan, dijawab, atau direspons baik dalam bentuk tertulis, lisan, atau perbuatan. Penelitian ini menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest* dengan soal yang sama berupa soal pilihan ganda. Tujuannya untuk mengukur kemampuan kognitif dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang sudah diterapkan untuk diteliti guna melihat efektivitas dari penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga.

2. Teknik Non Tes

- a. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati suatu keadaan ataupun tingkah laku objek sasaran. Menurut Djaali (2020) observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara menghimpun bahan dan keterangan, yang dilakukan

melalui pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap berbagai fenomena yang menjadi objek pengamatan, atau terhadap indikator-indikator dari variabel penelitian. Observasi keterlaksanaan aktivitas dilaksanakan pada saat penelitian tanggal 09-25 Januari 2025.

Tabel 5. Panduan Observasi

No	Panduan Observasi
1.	Mengetahui proses belajar mengajar kelas VI A dan B
2.	Mengetahui ketertarikan peserta didik kelas VI A dan B pada mata pelajaran IPAS
3.	Mengetahui data peserta didik kelas VI A dan B
4.	Mengetahui apakah model <i>Problem Based Learning</i> terlaksanakan dengan baik dan efektif.
	Mengetahui apakah penggunaan model PBL berbantuan <i>Board Game</i> tersebut menarik minat peserta didik untuk belajar.
5.	Mengetahui hasil dari perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen.

Sumber: Analisis peneliti (2024)

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mengabadikan. Menurut Djaali (2020) dokumentasi merupakan teknik mengumpulkan data dengan cara mencatat atau mengambil data yang sudah ada dalam dokumen atau arsip. Pengambilan data yang dilakukan peneliti salah satunya yaitu pengambilan nilai STS untuk uji tahap awal dan pengambilan dokumentasi berupa hasil *pretest dan posttest*, dokumentasi kegiatan pembelajaran di kelas.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat ukur untuk mengumpulkan data dari objek yang diteliti. Djaali (2020) mengatakan instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data, atau mengukur variabel dalam suatu penelitian. Hardani (2020) mengatakan bahwa instrumen dalam penelitian kuantitatif sangat penting karena memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel yang akan diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Uji Coba Instrumen Tes

a. Instrumen Tes

Peneliti menggunakan instrumen berupa tes dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan yang sudah dicapai oleh peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri 2 Metro Pusat dengan jumlah responden 25 peserta didik kelas VI menghasilkan jumlah soal instrumen yang valid yaitu 16 soal. Instrumen tes yang sudah telah valid, oleh peneliti kemudian diberikan kepada peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kisi-kisi instrumen soal yang diujikan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Tes

Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal
Peserta didik memahami perbedaan gerak rotasi dan revolusi	Menganalisis gerak rotasi dan revolusi bumi	C4	1,3,4,6,7
	Membandingkan gerak rotasi dan revolusi	C4	2,6,
Peseta didik memahami fungsi model atau simulasi sebagai alat bantu untuk menganalisa dan memberikan prediksi	Mengemukakan pendapat fungsi model untuk menganalisa dan memprediksi gerak rotasi dan revolusi	C5	8,9, 10,11
Peseta didik bisa menjelaskan hubungan bumi, bulan, dan matahari disertai dengan bukti dari hasil simulasi	Menyimpulkan hubungan bumi, bulan dan matahari.	C6	12,13
	Merangkaikan hubungan bumi, bulan dan matahari pada gerak rotasi dan revolusi bumi.	C6	14,15,16
Jumlah			16

Sumber: Analisis data peneliti (2024)

b. Instrumen Non tes

Instrumen non tes yang digunakan berupa observasi untuk mengukur dan menganalisis kegiatan peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*. Kisi-kisi yang digunakan sebagai berikut ini.

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Keterlaksanaan *Problem Based Learning*

No.	Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	Aspek yang diamati	Instrumen
1.	Orientasi peserta didik pada masalah	Identifikasi masalah	Rubrik
2.	Mengorganisasi peserta didik untuk belajar	Aktif berdiskusi dalam menyelesaikan masalah	Rubrik
3.	Membimbing penyelidikan individu atau kelompok	Melakukan penyelidikan, menggali informasi sehingga mampu menyelesaikan masalah	Rubrik
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Membuat hasil kerja kelompok dan menyajikan hasilnya	Rubrik
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Membuat kesimpulan dari materi pelajaran	Rubrik

Sumber: Mudlofir & Rusydiyah (2017)

Tabel 8. Kisi-kisi Lembar Observasi

Aktivitas peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik mengidentifikasi dan memahami pemecahan masalah				
Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas serta bekerja sama dalam menyelesaikan masalah				
Peserta didik melakukan penyelidikan atau menggali informasi sehingga bisa menyelesaikan masalah				
Peserta didik menggarap dan mempresentasikan hasil kerja				
Peserta didik menyimpulkan penyelesaian masalah yang mengarah pada materi pembelajaran				

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

Tabel 9. Rubrik Penilaian Aktivitas *Problem Based Learning*

Aktivitas peserta didik	Kriteria			
	1	2	3	4
Peserta didik mengidentifikasi dan memahami pemecahan masalah	Tidak aktif	Kurang aktif	Aktif	Sangat Aktif
Peserta didik berdiskusi dan membagi tugas serta bekerja sama dalam menyelesaikan masalah	Tidak aktif	Kurang aktif	Aktif	Sangat Aktif
Peserta didik melakukan penyelidikan atau menggali informasi sehingga bisa menyelesaikan masalah	Tidak aktif	Kurang aktif	Aktif	Sangat Aktif
Peserta didik menggarap dan mempresentasikan hasil kerja	Tidak aktif	Kurang aktif	Aktif	Sangat Aktif
Peserta didik menyimpulkan penyelesaian masalah yang mengarah pada materi pembelajaran	Tidak aktif	Kurang aktif	Aktif	Sangat Aktif

Sumber: Analisis Peneliti (2025)

Tabel 10. Kriteria Lembar Observasi

Skor Aktivitas	Kriteria
0-40%	Tidak Aktif
41-60%	Kurang Aktif
61-80%	Aktif
81-100%	Sangat Aktif

Sumber: Riduwan dan Sunarto (2011)

I. Uji Persyaratan Instrumen Tes

1. Uji Validitas

Suatu tes hasil belajar dikatakan telah memiliki validitas rasional apabila setelah dilakukan penganalisisan secara rasional bahwa tes hasil belajar itu dapat mengukur apa yang harus diukur. Menurut Arikunto (2018) pengujian validitas soal pilihan ganda menggunakan teknik korelasi *product moment*. Rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy}	= Koefisien korelasi X dan Y
N	= Jumlah responden
$\sum X$	= Jumlah skor variabel X
$\sum Y$	= Jumlah skor variabel Y
$\sum XY$	= Jumlah perkalian skor X dan skor Y

Kriteria pengujian validitas yaitu:

Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ alat ukur tersebut dinyatakan valid.

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur dinyatakan tidak valid.

Sumber: Nurhasanah (2023)

Tabel 11. Kriteria Validitas

$0,00 > r_{xy}$	Tidak valid
$0,00 < r_{xy} < 0,200$	Sangat rendah
$0,200 < r_{xy} < 0,400$	Rendah
$0,400 < r_{xy} < 0,600$	Cukup
$0,600 < r_{xy} < 0,800$	Tinggi
$0,800 < r_{xy} < 1,00$	Sangat tinggi

Sumber: Arikunto (2018)

Uji validitas soal tes dilakukan dengan menguji coba soal pada responden sebanyak 25 peserta didik. Jumlah soal yang diujikan sebanyak 26 soal kemudian diujikan dengan teknik korelasi *Product moment* sehingga didapatkan hasil soal yang valid dan tidak valid sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Uji Validitas

Keterangan	Nomor Soal	Jumlah
Valid	1,2,3,5,6,9,10,13,14,15,18,19,21,22,23,26.	16 Soal
Tidak Valid	4,7,8,11,12,16,17,20,24, 25	10 Soal

Berdasarkan hasil analisis tabel 12, diperoleh butir soal valid sebanyak 16 butir soal yaitu nomor 1, 2, 3, 5, 6, 9, 10, 13, 14, 15, 18, 19, 21, 22, 23 dan 26. Sedangkan 10 butir soal lainnya adalah nomor 4, 7, 8, 11, 12, 16, 17, 20, 24 dan 25 tidak valid. Hasil perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 120 - 124.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel apabila hasil ukurnya tetap dan dapat dipercaya. Uji reliabilitas instrumen dilakukan dengan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[\frac{n}{(n-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Koefisien reliabilitas

n = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

Sumber: Kasmadi & Sunariah (2014)

Tabel 13. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai koefisiensi reliabilitas	Tingkat reliabilitas
0,00 – 0,20	Sangat rendah
0,21 – 0,40	Rendah
0,41 – 0,60	Sedang
0,61 – 0,80	Kuat
0,81 – 1,00	Sangat kuat

Sumber: Arikunto (2018)

Soal dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* > 0,6. Dilihat dari nilai reliabilitas yang diperoleh, nilai *cronbach alpha* adalah 0,783 > 0,6 jadi soal dikatakan reliabel. Berdasarkan tabel klasifikasi tingkat reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai tingkat reliabilitas kuat sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Hasil perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 18 halaman 125.

3. Uji Taraf Kesukaran

Instrumen soal yang baik adalah yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Taraf kesukaran menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan:

P = indeks kesukaran

B = banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan betul

JS = jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Klasifikasi indeks kesukaran sebagai berikut.

- Soal dengan P 0,00 sampai 0,30 adalah soal sukar
- Soal dengan P 0,31 sampai 0,70 adalah soal sedang
- Soal dengan P 0,71 sampai 1,00 adalah soal mudah

Sumber: Arikunto (2018)

Untuk menguji taraf kesukaran soal menggunakan bantuan *software* SPSS 25 dan didapatkan hasil sebagai berikut.

Tabel 14. Hasil Taraf Kesukaran Soal

Tingkat Kesukaran	Soal
Sukar	17,24,26
Sedang	1,2,5,8,12,13,16,22,23,25
Mudah	3,4,6,7,9,10,11,14,15,18,19,20,21

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 14 di atas menunjukkan terdapat 3 soal kategori sulit, 10 soal dengan kategori sedang, dan 13 soal dengan kategori mudah. Hasil perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 20 halaman 126.

4. Uji Daya Pembeda

Daya pembeda soal digunakan untuk membedakan antara peserta didik yang menguasai materi yang diujikan dan peserta didik yang belum menguasai materi yang diujikan. Uji daya pembeda menggunakan SPSS 25. Daya pembeda dapat diketahui setelah melakukan uji reliabilitas yang terdapat pada kolom *corrected item – total correlatrion*. Jika hasilnya kurang dari 0,3 maka soal tidak bisa digunakan dalam penelitian.

Klasifikasi daya pembeda dibagi menjadi sebagai berikut.

D : 0,00 – 0,20 : jelek (*poor*)

D : 0,21 – 0,40 : cukup (*satisfactory*)

D : 0,41 – 0,70 : baik (*good*)

D : 0,71 – 1,00 : baik sekali (*excellent*)
 D : negatif, semuanya tidak baik. Jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja.
 Sumber: Arikunto (2018)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan SPSS 25 dapat diketahui hasil daya pembeda soal seperti pada tabel berikut.

Tabel 15. Hasil Daya Pembeda Soal

Klasifikasi	Soal
Baik sekali	-
Baik	1,2,3,5,6,9,10,13,14,15,18
Cukup	11,12,16,17,19,20,21,22,23,24,25,26
Jelek	4,7,8
Negatif	-

Sumber: Data Peneliti (2025)

Berdasarkan tabel 15 di atas terdapat 11 soal dengan klasifikasi baik, 12 soal dengan klasifikasi cukup, dan 3 soal kategori jelek. Hasil perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran 21 halaman 127.

J. Teknik Analisis Data

1. Nilai Hasil Belajar Peserta didik

Nilai hasil belajar individu peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut.

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Keterangan:

S = Nilai peserta didik
 R = Jumlah skor
 N = Jumlah skor maksimum
 Sumber: Kunandar (2013)

2. Nilai Rata-rata Hasil Belajar Peserta didik

Rata-rata hasil belajar peserta didik dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\bar{X} = \frac{\sum X_i}{\sum X_n}$$

Keterangan:

$\bar{X}$ = Nilai rata-rata peserta didik

$\sum X_i$ = Total nilai peserta didik yang diperoleh

$\sum X_n$ = Jumlah peserta didik

Sumber: Kunandar (2013)

3. Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik (*N-Gain*)

Uji *N-Gain* guna mengetahui apakah hasil belajar peserta didik meningkat setelah diberikan *treatment* (perlakuan) pada saat penelitian. Menghitung selisih antara *Pretest* dan *Posttest* yang diberikan peneliti pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan rumus berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan: Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Kriteria uji *N-Gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Kriteria Uji *N-Gain*

Uji <i>N-Gain</i>	Keterangan
$N\text{-Gain} > 70$	Tinggi
$30 \leq N\text{-Gain} \leq 70$	Sedang
$N\text{-Gain} \leq 30$	Rendah

Sumber: Meltzer (2002)

K. Uji Persyaratan Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui bahwa sebaran data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorof smirnov* dengan menggunakan bantuan *software* SPSS 25 dengan kriteria pengujian nilai signifikansi $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal.

Langkah-langkah menguji tingkat normalitas menggunakan SPSS, yaitu masukkan data ke SPSS, Klik *analyze*, klik *descriptive statistics*, klik *explore*, klik *plots*, klik kolom ceklis *normality plots with tests*, klik *continue*, dan klik oke.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk membuktikan bahwa data sampel penelitian berasal dari populasi yang memiliki *varians* yang homogen atau seragam. Uji homogenitas dilakukan menggunakan bantuan *software* SPSS 25 dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig*) pada based on mean $> \alpha = 5\%$ atau lebih besar dari 0,05 maka data bersifat homogen. Sedangkan apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*sig*) pada based on mean $< \alpha = 5\%$ atau lebih kecil dari 0,05 maka data tidak bersifat homogen.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengukur eektivitas peningkatan hasil belajar IPAS dengan menggunakan uji-t dan uji *N-Gain*. Pada tahap ini peneliti menganalisa data hasil penelitian untuk menguji hipotesis efektivitas model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik di sekolah dasar dengan menggunakan *thitung*. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *statistic parametric* yaitu *paired sample t-test* karena berasal dari dua variabel yang saling berhubungan dengan berbantuan aplikasi SPSS 25. Uji ini digunakan untuk mengambil keputusan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis yang akan diuji yaitu apakah terdapat perbedaan sebelum dan setelah diterapkan perlakuan yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik VI di SD Negeri 1 Metro Timur tahun pelajaran 2024/2025.

Langkah-langkah uji *paired sample t-test* menggunakan SPSS, yaitu masukkan data ke SPSS, klik *analyze*, klik *compare means*, klik *paired sample t-test*, pindahkan data *Pretest* dan *Posttest*, dan klik *ok*. Untuk mengetahui hipotesis diterima atau ditolak, kriteria H_a diterima jika tingkat signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak yang tidak adanya perbedaan yang signifikan. Jika tingkat signifikansi $\leq 0,05$ maka H_a diterima yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan.

Menguji efektivitas hasil belajar antara menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dan menggunakan model *Discovery Learning*, maka digunakan rumus *N-Gain Score*.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{Skor pretest}}$$

Keterangan:

Skor ideal adalah nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh.

Kategori perolehan nilai *N-Gain* dapat ditentukan berdasarkan nilai *N-Gain* maupun nilai dari nilai *N-Gain* dalam bentuk persen (%).

Adapun pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* sebagai berikut.

Tabel 17. Pembagian Skor *N-Gain*

Uji <i>N-Gain</i>	Keterangan
$-G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq G \leq 0,7$	Sedang
$G \leq 0,3$	Rendah

Sumber: Meltzer (2002)

Tabel 18. Kategori Tafsiran Efektivitas *N-Gain*

Persentase (%)	Tafsiran
< 40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
> 76	Efektif

Sumber: Hake (1999).

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga efektif untuk meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas VI SD Negeri 1 Metro Timur. Keberhasilan ini dibuktikan melalui peningkatan signifikan pada hasil belajar kelas eksperimen dengan rata-rata *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata *pretest*, tingginya tingkat keaktifan peserta didik, dan hasil uji statistik yang mendukung. Uji hipotesis *N-Gain Score* serta tafsiran *N-Gain* memperoleh yang termasuk kategori "Tinggi" dan "Cukup Efektif". Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas kontrol dan eksperimen, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas yang diberikan perlakuan dan tidak diberikan perlakuan dimana kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* menunjukkan efektivitas yang lebih tinggi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka terdapat beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti, antara lain.

1. Peserta didik

Diharapkan model *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pendidik

Diharapkan pendidik dapat menerapkan *Problem Based Learning* berbantuan *Board Game* ular tangga dalam proses pembelajaran di kelas sebagai salah satu alternative guna meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

3. Kepala Sekolah

Diharapkan kepala sekolah mendukung dan memfasilitasi sarana dan prasarana mendorong kegiatan belajar mengajar sehingga tercapainya pembelajaran yang secara efektif dan optimal.

4. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi dan masukan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya. Sehingga dapat memberikan kontribusi dan hasil yang ilmiah bagi Pendidikan Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, M. I., dan Hindun, H. 2023. Penerapan Metode *Problem Based Learning* (PBL) dalam Kurikulum Merdeka. *Guruku: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 69–80.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, dan Nurhikmah, H. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Angendari, M. D., Candiasa, I. M., Warpala, I. W. S., dan Agustini, K. 2023. *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Hypermedia* (1st ed.). Malang: Literasi Nusantara Abadi Grup.
- Anggraheni, Bintia, Utaminingsih, Sri, Ismaya, dan Aditia, E. 2024. The Effectiveness of Problem-Based Learning Snakes and Ladder Media in Social Studies for Class V Elementary. *ASEANA Journal of Science and Education*. 1, 21–27.
- Ariani, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., dan Toni. 2022. *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arief, M. . 2021. Keterampilan proses pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) MI/SD dan sikap ilmiah. *Jurnal Darussalam*, 22(2), 1–18.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan* edisi 3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, M., dan Fahira, E. F. 2023. *Model-model pembelajaran dalam kurikulum merdeka* (1st ed., Issue July). Kendari: Eureka Media Aksara.
- Artawan, I. K. A. S., Rati, N. W., dan Pajarastuti, D. P. 2021. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 173–181.
- Benu, A. Y., dan Mbuik, H. B. 2024. Analisis Peran Ips Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila Sebagai Gambaran Ideal Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *HINEF : Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 3(1), 76–80.

- Creswell, J. W. 2014. *Research design : qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (vicki knight (ed.); fourth edi). USA: SAGEPublication.
- Devantari, N. M. A. V., Wiyasa, I. K. N., dan Wulandari, I. G. A. A. 2024. Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Berbasis *Problem Based Learning* Efektif Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(1), 1520–1527.
- Djaali. 2020. *Metodologi penelitian kuantitatif* (Bunga Sari Fatmawati (ed.)). Jakarta: Bumi Aksara.
- Djamaluddin, A., dan Wardana. 2019. *Belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Kaaffah Learning center.
- Dumyati, M. S., Afrida, T., dan Adiputra, D. K. 2023. Penerapan Permainan Ular Tangga Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas IV SDN 1 Muara Ciujung Timur. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, 6(2), 106–111.
- Dwi, V., dan Hafizh, M. 2023. Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV SDN Pojoksari 1. *Jurnal PGSD Indonesia*, 53–58.
- Elbadiansyah, dan Masyni. 2021. *Belajar dan Pembelajaran*. Samarinda: *Toward a Media History of Documents*, 3(April), 3.
- Endayani, H. (2023). Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*). *Bahan Ajar Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*, 1–138.
- Fanani, A., Rosidah, C. T., Juniarso, T., Roys, G. A., Putri, E. S., dan Vannilia, V. 2022. Bahan Ajar Digital Berbasis Multiaplikasi Mata Pelajaran IPAS SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(12), 1175–118.
- Fathurrohman, M. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif: alternatif desain pembelajaran yang menyenangkan*. Yogyakarta: Ar-ruz Media.
- Festiawan, R. 2020. Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fitriana, A. 2022. Efektivitas *Problem Based Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian, April*, 888–

- Hake, R. R. 1999. Analyzing change/gain scores. *Dept. of Physics, Indiana University*, 16(7), 1073–1080.
- Hardani, Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Istiqomah, R. R., Fardani, R. A. F., Sukmana, D. J., & Auliya, N. H. 2020. Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif ISBN: 978-623-7066-33-0. In *Pustaka Ilmu* (Issue March).
- Harefa, E., Afendi, A. R., Karuru, P., Sulaeman, dan Wote, A. Y. V. 2024. *Buku Ajar: Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Helmiati. 2012. *Model pembelajaran* (1st ed.). Pekanbaru: Aswaja Pressindo.
- Husnidar, H., dan Hayati, R. 2021. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 2(2), 67–72.
- Junaidi. 2020. Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan sikap berpikir kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25.
- Kasmadi, dan Sunariah, N. S. 2014. *Panduan modern penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Kemendikbud. 2022. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA. Jakarta: *Merdeka Mengajar*.
- Khadijah. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Medan: Citapustaka Media (Issue March).
- Khakim, N., Mela Santi, N., Bahrul U S, A., Putri, E., dan Fauzi, A. 2022. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar ppkn di SMP YAKPI 1 DKI Jaya. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2(2), 347–358.
- Kunandar. 2013. *Penilaian autentik (penilaian hasil belajar peserta didik berdasarkan kurikulum 2013) : Suatu pendekatan praktis disertai dengan contoh*. Lampung: Rajawali Pers.
- Maisyaroh, I. (2014). Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snake Leader) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Fakultas Ilmu tarbiyah dan Keuguruan UIN Syarif Hidayatullah*. (1–203).

- Mahmudi, Athoillah, M.Z., Wicaksono, E.B., dan Kusuma, A.R. 2022. Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514.
- Marwan, Konadi, W., Syahrin, A., Kamaruddin, dan Rahmad. 2023. *Penelitian kualitatif kuantitatif dan mixed methods dilengkapi analisis data dengan SPSS*. In Hambali (Ed.), Bireuen: *Bandar Publishing* (edisi 1, Issue April).
- Maryani, E. 2022. Pendidikan profesi guru (PPG) sebagai cara untuk menjadikan guru menjadi profesional. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 171–178.
- Masrinah, E. N., Aripin, I., dan Gaffar, A. A. 2019. *Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis*. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA 2019*, 2(1), 927–928.
- Maulana, P., dan Asmarani, R. 2021. Development of *Board Game* Media in Art Culture and Craft Learning at 5th Grade of Elementary School. *IJPSE : Indonesian Journal of Primary Science Education*, 2(1), 99–106.
- Meltzer, D. E. 2002. The relationship between mathematics preparation and conceptual learning gains in physics: A possible “hidden variable” in diagnostic *Pretest* scores. *American Journal of Physics*, 70(12), 1259–1268.
- Miqwati, M., Susilowati, E., dan Moonik, J. 2023. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam di sekolah dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 30–38.
- Mudlofir, A., dan Rusydiyah, E. F. 2017. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik* (1st ed.). Jakarta: Rajawali Pers. 274.
- Mustika, D. 2024. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Board Game* Ular Tangga Pada Pembelajaran Ppkn Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas Iii Sd Negeri 1 Metro Pusat. *Universitas Lampung*, 37–48
- Nafiati, D. A. 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.
- Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., dan Farida, A. 2024. Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication And Collaboration) dalam pembelajaran IPS untuk menjawab tantangan abad 21. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 36–43.

- Nurhasanah, S. 2023. Statistika pendidikan teori, aplikasi dan kasus. Salemba: Humanika.
- Nwokedi, A. 2024. *Problem-Based Learning: An Engaging Approach to Education*. Study GS. Studygs.net.
- Pramesti, S. P., dan Prayito, M. 2023. Penerapan model PBL berbantuan media minibulantas untuk meningkatkan hasil belajar kelas III SD 2 Mijen. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, 1(1), 438–447.
- Prasetyoningsih, D., Lestari, A. B., dan Dewi, N. R. 2023. Peningkatan Minat Belajar Ipa Melalui Metode Praktikum Pada Kelas Viii H Smp Negeri 28 Semarang. *Seminar Nasional IPA XIII*, 660–667.
- Purwanto, N. 2019. Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.
- Putra, A. D., Yulianti, D., dan Fitriawan, H. 2023. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Flipbook Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(4), 2173–2177.
- Putri, T. E., Nuraini, A. F., Herman, T., dan Hasanah, A. 2024. Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas Ix Di Salah Satu Smp Negeri Cimahi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(1), 49.
- Rahmawati, S., Ardi Rafsanjani, T., dan Aufia Abshor, D. 2023. Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbasis Etnosains Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD. *Jurnal Analisis Ilmu Pendidikan Dasar*, 1–10.
- Ramadhani, R. H. D., dan Ramadan, Z. H. 2022. Implementasi Penilaian Ranah Sikap dalam Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 17–25.
- Ratminingsih, N. M. 2018. Implementasi *Board Games* Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 24(1), 19.
- Riduwan dan Sunarto. (2011). *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

- Rukminingsih, Adnan, G., dan Latief, M. A. 2020. Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Safarati, N., Rahma, R., Fatimah, F., dan Sharfina, S. 2020. Pelatihan inovasi pembelajaran menghadapi masa pandemic covid-19. *Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 240–245.
- Safitri, H. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Marketing Kompetensi Dasar Menganalisis Segmentasi Pasar Di Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 1 Lamongan. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 7(2).
- Safitri, L. A., dan Sulistyawati, I. 2024. Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media Kokarpin (Kotak Kartu Pintar) terhadap hasil belajar pendidikan pancasila siswa kelas V di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10.
- Safrida, M., dan Kistian, A. 2020. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPA Kelas V SD Negeri Peureumeue Kecamatan Kaway XVI. *Bina Gogik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 53–65.
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. 2023. *Model-model pembelajaran inovatif* (abdul karim (ed.); 1st ed.). Lampung: Yayasan Kita Menulis.
- Sappaile, B. I., Pristiwaluyo, T., dan Deviana, I. 2021. *Hasil Belajar dari Perspektif Dukungan Orangtua dan Minat Belajar Siswa*. Gowa: Global-RCI. (Issue February).
- Sari, W. T., dan Prawijaya, S. 2023. Pengaruh media ular tangga berbasis digital terhadap hasil belajar siswa pada tema 9 subtema 1 di kelas V. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 7(4), 587–594.
- Sariasih, N. P. 2023. Model *Problem Based Learning* berbantuan media sederhana untuk meningkatkan hasil Belajar matematika siswa Kelas V SD. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(2), 66–75.
- Seruni, S., Mulyatna, F., dan Nurrahmah, A. 2019. Pkm Inovasi Pembelajaran Matematika Sd/Mi Melalui Permainan Ular Tangga. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 3(1), 75.

- Setyowati, D., Prayito, M., dan Djama'i, N. 2023. Penerapan Model PBL berbantuan Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Siswa kelas IV SD 2 Mijen. *Seminar Nasional PPG UPGRIS*. 1975–1985.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2020. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (sutopo (ed.); edisi ke 2). Bandung: Alfabeta.
- Sulatri, V. 2022. Penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Pertanian*, 8(2), 165–178.
- Suriani, N., Risnita, dan 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.
- Wahab, G., dan Rosnawati. 2021. *Teori-teori belajar dan pembelajaran* (H. Azmi (ed.)). Palu: Penerbit Adab. 1-74.
- 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.
- Yandi, A., Nathania Kani Putri, A., dan Syaza Kani Putri, Y. 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13–24.
- Yuliyanto, A., Sofiasyari, I., Fasrikhin, L., dan Rogibah. 2023. *Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. Indramayu: Eureka Media Aksara.
- Zuraida, A., Yanti, E., dan Madiun, U. P. 2024. Pengembangan Media Ular Tangga Digital Berbasis Qr- Code Pada Pembelajaran IPAS Menggunakan Model PBL Kelas V Sekolah Dasar. *Prosiding Unipma*, 5, 1086–1094.