

Peningkatan Hasil Belajar IPAS Dengan Model *Problem Based Learning* Melalui Metode Bermain Peran Kelas IVB SDN Bango 1

**Nurul Khikmah¹, Natalis Prihatiningsih², Debor Sindi Pratiwi³,
Rina Dwi Setyawati⁴**

PPG Prajabatan, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, 50125
Guru Kelas IVB, SDN Bango 1, JL. Raji Bango, Kecamatan Demak Kabupaten Demak, 59517
Guru Pamong, SDN Bango 1, JL. Raji Bango, Kecamatan Demak Kabupaten Demak, 59517
Dosen Pembimbing Lapangan PPG Prajabatan, Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang, 50125

n.khikmah10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan Peningkatan Hasil Belajar IPAS Dengan Model Problem Based Learning Melalui Metode Bermain Peran Kelas IVB SDN Bango 1. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus diawali dengan kegiatan siklus I dan siklus II yang terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sedangkan untuk mengetahui tingkat persentase hasil belajar peserta didik, peneliti melakukan observasi dan tes evaluasi akhir pada setiap siklusnya. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVB SDN Bango 1 pada tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 19 peserta didik terdiri dari 13 laki-laki dan 6 perempuan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPAS dengan model problem based learning melalui metode bermain peran. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari presentase ketuntasan belajar peserta didik dari pra siklus 53% siklus I menjadi 68% terjadi peningkatan 15% dengan nilai rata-rata 70 menjadi 77. Pada siklus II mengalami peningkatan 21% dari 68% menjadi 89% dengan nilai rata-rata 86. Hasil dari pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80% peserta didik mendapatkan nilai ≥ 70 . Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi barter di kelas IVB SD Negeri Bango 1 mengalami peningkatan.

Kata kunci : Hasil Belajar ;,Probel Based Learning,; Bermain Peran.

ABSTRACT

describe the Improvement of Science Learning Outcomes with the Problem Based Learning Model through the Class IVB SDN Bango 1 Role Playing Method. The type of research is Classroom Action Research (CAR). The implementation of this action was carried out in 2 cycles starting with the activities of cycle I and cycle II which consisted of 4 stages which included planning, implementation, observation and reflection. Meanwhile, to find out the percentage level of student learning outcomes, researchers conducted observations and final evaluation tests in each cycle. The subjects in this study were class IVB students at SDN Bango 1 in the 2022/2023 academic year, with a total of 19 students consisting of 13 boys and 6 girls. The results showed that there was an increase in science learning outcomes with the problem based learning model through the role playing method. Improved learning outcomes can be seen from the percentage of students' learning completeness from pre-cycle 53% cycle I to 68% there was an increase of 15% with an average score of 70 to 77. In cycle II it increased 21% from 68% to 89% with an average score - an average of 86. The results of the second cycle of learning showed that students had achieved the success criteria, namely 80% of students scored ≥ 70 . enhancement.

Keywords: Learning Outcomes,; Problem Based Learning,; Role Playing.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hak setiap warga negara, hal ini tercantum dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 1. Pendidikan yang berkualitas memerlukan tenaga guru (pembelajar) yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Guru harus mengalami perubahan dalam cara mengajar yang biasa digunakan. Guru tidak lagi menjadi juru penerang tetapi menjadi pemimpin dalam kegiatan-kegiatan yang dilakukan peserta didik. Guru dituntut untuk memilih model dan metode pembelajaran yang tepat agar terjadi proses belajar mengajar yang efektif sehingga dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan. Guru dapat memilih model dan metode pembelajaran yang tepat pada setiap materi yang disajikan, maka peserta didik diharapkan mencapai tujuan pelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

Indrawati, (2015:41). Hasil belajar adalah pengetahuan, tingkah laku, keterampilan atau kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dan mampu menerapkannya dalam kehidupan. Menurut Hamalik (2006:30). Hasil belajar adalah seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Dari pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dalam pembelajaran guru dapat memberikan pengalaman belajar dengan mendesain proses pembelajaran dengan memberikan permasalahan yang dengan melibatkan proses menganalisis berdasarkan permasalahan yang sebenarnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah. Menurut Alfianiawati, (2019) *Problem Based Learning* (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang dirancang dan dikembangkan untuk mengembangkan

kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah. Sedangkan Vera & Wardani (2018) model *Problem Based Learning* adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata dengan konteks yang terbuka serta pembelajaran yang inovatif dapat mengajak peserta didik untuk belajar aktif dalam memecahkan masalah.

Tidak hanya penggunaan model saja yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik penggunaan metode pembelajaran juga dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga hasil belajar dapat tercapai secara optimal. Dalam pembelajaran IPAS salah satu metode yang melibatkan peserta didik aktif dalam pembelajaran adalah metode bermain peran.

Menurut Fathurrohman dan Wuri (2011) metode bermain peran yaitu suatu cara yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dimana peserta didik diberikan kesempatan untuk memainkan tingkah laku (peran) tertentu sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Siradjuddin & Suhanadji (2012:56) dalam penggunaan metode bermain peran ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku tokoh drama hubungannya dengan masalah social.

Penelitian ini telah dilakukan pada penelitian sebelumnya oleh Wulan (2019). Dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar IPS Peserta Didik kelas di IVB SD Muhammadiyah Sangonan IV dengan menggunakan metode Bermain Peran." Menyatakan bahwa adanya peningkatan hasil belajar IPS melalui metode bermain peran. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari ketuntasan belajar peserta didik dari nilai rata-rata. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes dan observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Tartilatul, H. & Zuryanty (2020) dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas

IV SD. Bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan dalam penelitian Fitriyah (2014) Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKn Pada Sekolah Dasar bahwa penggunaan metode pembelajaran bermain peran dapat menjadikan peserta didik aktif dan semangat dalam belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar guru dituntut untuk memilih model dan metode pembelajaran yang tepat agar terjadi proses belajar mengajar yang efektif sehingga dapat mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan. Guru dapat memilih metode dan model pembelajaran yang tepat pada setiap materi yang disajikan, maka peserta didik diharapkan mencapai tujuan pelajaran sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN Bango 1 tanggal 03 April 2023 diperoleh data observasi bahwa hasil belajar peserta didik tentang kebutuhanku masih tergolong rendah utamanya kelas IVB. Karena pada saat pembelajaran peserta didik kurang aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran, malu-malu menjawab atau bertanya kepada guru, pada saat pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah sehingga hasil belajar peserta didik masih rendah. Berdasarkan data hasil belajar peserta didik kelas IVB yang berjumlah 18 peserta didik, yang terdiri dari 13 laki-laki dan 6 perempuan. Rata-rata peserta didik tersebut mendapat nilai KKM yaitu 70. Dari 19 peserta didik hanya 10 orang yang mencapai KKM yaitu 70, sedangkan 9 peserta didik belum mencapai KKM.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan adalah melakukan perbaikan pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam memahami materi kebutuhanku. Dengan penggunaan model problem based learning dan penggunaan metode bermain peran. Penggunaan model dan metode diharapkan mampu membuat peserta didik termotivasi dan aktif dalam

pembelajaran dan suasana yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak bosan dan jenuh pada pembelajaran IPAS.

Sehingga peneliti akan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar IPAS Dengan Model Problem Basead Learning Melalui Metode Bermain Peran Kelas IVB SDN Bango 1”.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang dipilih adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Model PTK yang dipilih untuk mengungkapkan hasil penelitian sesuai dengan data dan fakta yang diperoleh di kelas. Pelaksanaan tindakan ini dilakukan dalam 2 siklus diawali dengan kegiatan siklus I dan siklus II yang terdiri dari 4 tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dengan adanya penelitian ini berusaha memberikan pengalaman terhadap peserta didik mata pelajaran IPAS materi kebutuhanku tentang barter.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 3 april – 17 april 2023 di kelas IVB SDN Bango 1 beralamat di Desa Bango, Kecamatan Demak, Kabupaten Demak. Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2022/2023. Pelaksanaan tahap observasi dilakukan pada bulan april 2023, sedangkan tahap pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April 2023.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IVB SDN Bango 1 tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 19 peserta didik 13 laki-laki dan 6 perempuan.

Data penelitian ini berupa hasil observasi dan tes dari setiap tindakan pada pembelajaran peserta didik kelas IVB SDN Bango 1.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa lembar observasi dan lembar tes tentang pembelajaran menggunakan model problem based learning melalui metode bermain peran pada kelas IVB SDN Bango

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen lembar observasi dan lembar tes. Lembar observasi dikumpulkan dengan cara

mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung. Lembar observasi peserta didik digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran berlangsung yang diamati oleh observer. Sedangkan tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di dalam kelas terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran peserta didik.

Proses hasil dikatakan meningkat jika minimal 70% peserta didik dari 19 orang peserta didik mencapai KKM yaitu 70.

Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila $\geq 80\%$ dari jumlah peserta didik telah mendapat nilai lebih dari atau sama dengan KKM yang ditentukan SDN Bango1 IVB, yaitu ≥ 70 .

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti melakukan observasi pada bulan maret 2023 dengan maksud melakukan koordinasi dengan kepala sekolah tentang rencana melaksanakan penelitian disekolah tersebut. Setelah melakukan perbincangan dan kepala sekolah memberi izin untuk rencana pelaksanaan penelitian calon peneliti, kepala sekolah kemudian mempersilahkan untuk berkonsultasi dengan guru wali kelas IVB. Selanjutnya peneliti mengadakan diskusi mengenai hasil belajar peserta didik. Peneliti ini bermaksud melakukan perbaikan pengajaran untuk meningkatkan hasil belajar materi barter dengan materi tema 7 Bagaimana Mendapat Semua keperluan Kita kelas IVB SDN Bango 1.

Penelitian ini berlangsung selama II siklus yang menunjukkan proses dan hasil belajar peserta didik meningkat. Siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 10 April 2023 dan siklus II dilaksanakan pada hari senin 17 April 2023. Pada kegiatan pelaksanaan siklus yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Dalam hasil observasi yang dilakukan diperoleh dari soal evaluasi pada mata pelajaran IPAS tahun ajaran 2022/2023 peserta didik kelas IVB SDN Bango 1 yang masih tergolong rendah. Berikut hasil belajar pra siklus:

Tabel 1.
Analisi Hasil Belajar Pra Siklus

No	Nilai	Jumlah PD	Presentase (%)	Ket.
1	≥ 70	10	52,6%	Tuntas
2	< 70	9	47,3%	Belum Tuntas
Jumlah		19	100%	
Nilai Rata-Rata				70
Nilai Terendah				40
Nilai Tertinggi				90

Berdasarkan tabel 1, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 70 dengan nilai terendah sebesar 40 dan tertinggi sebesar 90. Berdasarkan tabel di atas masih ada peserta didik belum mencapai KKM yang ditetapkan yaitu ≥ 70 . Jumlah peserta didik yang belum tuntas adalah 9 orang (47,3%) sedangkan yang tuntas adalah 10 orang (52,6%).

Berdasarkan kondisi tersebut maka peneliti bersama guru melakukan tindakan menggunakan model problem based learning pada pembelajaran IPAS.

Pada akhir pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti membagikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar IPAS peserta didik menggunakan media gambar. Berikut hasil belajar peserta didik siklus I:

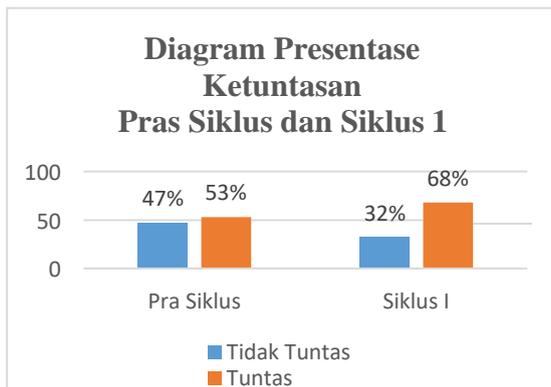
Tabel 2.
Analisis Hasil Belajar Siklus I

No	Nilai	Jumlah PD	Presentase	Ket.
1.	≥ 70	13	68,4%	Tuntas
2.	< 70	6	31,5 %	Belum Tuntas
Jumlah		19	100%	
Nilai Rata-Rata				77
Nilai Terendah				60
Nilai Tertinggi				100

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan nilai rata-rata tes sebesar

77 dengan nilai tertinggi sebesar 100 sedangkan terendah 60. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM sejumlah 13 orang dengan presentase 68% sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sejumlah 6 orang 31,5%.

Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM dari pra siklus ke siklus I mengalami peningkatan sebesar 15% yaitu dari 53% menjadi 68% .



Gambar 1. Diagram Presentase Ketuntasan Pra Siklus dan siklus 1

Pada hasil observasi siklus I, peserta didik masih terlihat belum siap dalam menerima pembelajaran, malu menjawab pertanyaan dari guru, pada saat mempresentasikan hasil diskusinya peserta didik mulai aktif dalam diskusi kelompok namun peserta didik masih malu dalam mengajukan pertanyaan ataupun mengemukakan pendapat. Guru memberikan apersepsi dan sudah cukup baik dalam membimbing peserta didik dalam melakukan diskusinya walaupun masih belum efektif.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I belum memenuhi kriteria keberhasilan penelitian karena jumlah peserta didik mencapai KKM hanya 13 orang (68,4%) atau kurang dari 80% dari keseluruhan peserta didik. Sehingga perlu tindak lanjut perbaikan pembelajaran siklus II.

Pada akhir pelaksanaan tindakan siklus II, guru membagikan soal evaluasi untuk mengukur hasil belajar IPAS peserta didik menggunakan model problem based learning melalui metode

Bermain Peran. Berikut Hasil Belajar Siklus II:

Tabel 3. Analisis Hasil Belajar Siklus II

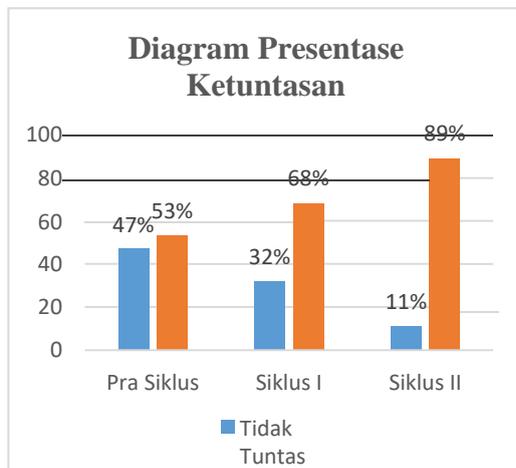
No	Nilai	Jumlah PD	Presentase	Ket
1	≥70	17	89,4%	Tuntas
2	< 70	2	10,6%	Belum Tuntas
Jumlah		19	100%	
Nilai Rata-Rata				86
Nilai Terendah				65
Nilai Tertinggi				100

Berdasarkan hasil tes pada siklus II yang dilakukan, menunjukkan nilai rata-rata tes sebesar 86 dengan nilai tertinggi sebesar 100 sedangkan terendah 65. Jumlah peserta didik yang mencapai KKM sejumlah 19 orang (87,5%) sedangkan peserta didik yang belum mencapai KKM sejumlah 2 orang (10,6%). Jumlah peserta didik yang sudah mencapai KKM dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 21% yakni dari 68% menjadi 89%. Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pra siklus sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 36%. Berikut peningkatan presentase ketuntasan dari pra siklus sampai siklus II:

Tabel 4. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I, dan siklus II

NO	Nilai	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata kelas	70	77	86
2	Nilai tertinggi	90	100	100
3	Nilai terendah	40	60	65
4	Jumlah peserta didik tuntas	10	13	17
5	Jumlah peserta didik tidak tuntas	9	6	2
6	Presentase peserta didik tuntas	52,60%	68,40 %	89,40 %
7	presentase peserta didik tidak tuntas	47,30%	31,50%	10,60%

8	Kriteria Ketuntasan Minimal $\geq 80\%$	Tidak tuntas	Tidak tuntas	tuntas
---	---	--------------	--------------	--------



Gambar 2. Diagram Peningkatan Presentase Ketuntasan

Hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi IPAS. Peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi IPAS yang diajarkan.

Hasil pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan penelitian karena jumlah peserta didik mencapai KKM sejumlah 17 peserta didik (89%) atau lebih dari 80% dari keseluruhan peserta didik.

Hasil observasisiklus ke II, semua peserta didik sudah masuk tepat waktu sehingga konsentrasi sudah terbagun dengan baik, memperhatikan guru dalam pembelajaran dan sudah berani menjawab sehingga pembelajaran dalam kelas sudah aktif dan kondusif. Peserta didik sudah percaya diri menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas semakin berani dalam melakukan kegiatan bermain peran. Keaktifan peserta didik sudah meningkat dibandingkan dengan dengan siklus I. Semua adegan sudah terlaksana dengan baik dan peserta didik sudah aktif dalam diskusi dan mengemukakan pendapat.

Guru terlihat lebih alami dalam mengajar, menguasai model problem based learning melalui metode bermain peran dengan baik dan percaya diri. Guru

memberikan apersepsi dan tujuan pembelajaran cukup relevan. Guru dapat mengelola waktu dengan baik.

Dengan demikian pembelajaran IPAS dengan menggunakan model problem based learning melalui metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik lebih aktif, baik peserta didik yang menjadi penonton maupun peserta didik yang berperan bermain peran.

Hasil observasi peserta didik dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Dari 19 peserta didik mengikuti pembelajaran IPAS. Penerapan model problem based learning melalui metode bermain peran menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II. Penerapan bermain peran juga dapat menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik untuk berbicara didepan kelas dihadapan teman dan guru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sudjana (2005: 136) menjelaskan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat menumbuhkan rasa kepercayaan diri peserta didik.

Pada tahap diskusi peserta didik terlihat aktif, kompak, berkerjasama dengan teman sebaya. Peserta didik mudah berkomunikasi dengan teman. Hal tersebut sesuai dengan Sagala (2010:213) bahwa kelebihan metode bermain peran dapat menumbuhkan kerjasama antar pemain dan dibina sebaik-baiknya. Pada kegiatan diskusi peserta didik aktif menyampaikan pendapat untuk menjawab lembar kerja peserta didik. Pembelajaran IPAS dengan menggunakan model problem based learning melalui metode bermain peran mampu membina peserta didik memecahkan masalah dan berpikir kritis. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Hidayati (2002:92) bermain peran dapat membina peserta didik dalam kemampuan memecahkan masalah, berfikir kritis, berkomunikasi, hidup dalamkelompok dan lain-lain.

Dengan demikian pembelajaran IPAS dengan menggunakan model problem based learning melalui metode bermain peran dapat lebih menarik peserta didik akan lebih aktif, baik peserta didik yang menjadi penonton maupun peserta didik

yang berperan bermain peran.

Tabel dibuat dengan lebar garis 1 pt dan *tables caption* (keterangan tabel) diletakkan di atas tabel. Keterangan tabel yang terdiri lebih dari 2 baris ditulis menggunakan spasi 1.

Garis-garis tabel diutamakan garis horizontal saja sedangkan garis vertikal dihilangkan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan selama II siklus dapat disimpulkan bahwa :

Penerapan model problem based learning melalui metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas IVB SD N Bango 1. Peningkatan tersebut dapat dilihat selama pra siklus sampai siklus II. Pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 15% dari 53% menjadi 68%. Nilai rata-rata siklus I sebesar 77. Pada siklus II menunjukkan bahwa hasil tes peserta didik mengalami peningkatan sebesar 21% yakni dari 68% menjadi 89%. Pada siklus II nilai rata-rata sebesar 86. Hasil dari pembelajaran siklus II menunjukkan bahwa peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80% peserta didik mendapatkan nilai ≥ 70 . Peningkatan hasil belajar peserta didik dari pratindakan sampai siklus II dapat diakumulasikan sebesar 36%.

Terjadi keaktifan belajar peserta didik pada materi kebutuhanku (barter) menggunakan model problem based learning melalui metode bermain peran. Peningkatan keaktifan peserta didik diperoleh dari observasi yang dilakukan darisiklus pertama sampai siklus II.

Hal ini menunjukkan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan oleh peneliti berhasil bahwa "terdapat peningkatan hasil belajar IPAS dengan model problem based learning melalui media bermain peran kelas IVB SDN Bango 1"

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, saran dan peneliti adalah sebagai berikut:

Bagi peserta didik, prestasi baik yang sudah dicapai harus dipertahankan

dan hendaknya dapat lebih baik lagi dalam bermain peran dalam pembelajaran IPAS.

Bagi guru, diharapkan metode bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu metode belajar mengajar pembelajaran IPAS.

Untuk sekolah, diharapkan penggunaan model dan metode metode pembelajaran dapat dikembangkan dengan dukungan penyediaan sarana prasarana yang menunjang sehingga kualitas pembelajaran IPAS dapat meningkat.

Bagi peneliti, disarankan mengadakan penelitian lebih lanjut yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar IPAS kelas IVB SDN Bango 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfianiawati, T., Desyandri, D., & Nasrul, N. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Di Kelas V SD. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(3), 1-10.
- Bakri, H. (2009). Peningkatan Minat Belajar Praktek Menggulung Trafo Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Pada Siswa SMK Negeri 3 Makassar. *Jurnal Medtek*, 1(1), 6-7.
- Faturrohman, Wuryandani Wuri. 2011. Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (untuk PGSD dan Guru SD). Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hasanah, T., & Zuryanty, Z. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model PBL pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD. *e-Jurnal Inovasi*

Pembelajaran Sekolah Dasar, 9(2), 78-86.

Indrawati, T. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme di Kelas V Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan, 15(1)*, 40-47.

Siradjuddin dan Suhanadji. 2012. Pendidikan IPS. Surabaya: UNESA. University Press.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun. (2003). *Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas

Vitasari, U. O., Sujana, I. W., & Tirtayani, L. A. (2017). Pengaruh Metode Bermain Peran Berbantuan Media Wayang terhadap Kemampuan Berbicara pada Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 5(1)*, 75-85.

Vera, K., & Wardani, K. W. (2018). Peningkatan keterampilan berfikir kritis melalui model problem based learning berbantuan audio visual pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA), 1(2)*, 33-45.

Winanti, W. A. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Siswa Kelas IV. *Basic Education, 8(2)*, 120-131.