

# **Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Pada Siswa Kelas IV SDN 3 Ngetuk**

**Umi Malikhatus<sup>1,\*</sup>, Filia Prima Artharina<sup>2</sup>, Hariyanto<sup>3</sup>**

1PGSD, PPG PRAJABATAN, Universitas PGRI Semarang, Jl.Sidodadi Timur No.24 Semarang, 50232

2PGSD, PPG PRAJABATAN, Universitas PGRI Semarang, Jl Sidodadi Timur No.24 Semarang, 50232

3PGSD, SDN 3 NGETUK, JL. Glatikwatu RT.03/RW.09 Ngetuk Jepara, 59466

\*E-mail koresponden

[umimalikhatus6@gmail.com](mailto:umimalikhatus6@gmail.com)<sup>1)</sup>

[filiarima@yahoo.com](mailto:filiarima@yahoo.com)<sup>2)</sup>

[hariyantogemiring@gmail.com](mailto:hariyantogemiring@gmail.com)<sup>3)</sup>

## **ABSTRAK**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilatarbelakangi hasil belajar IPAS siswa kelas IV masih belum mencapai ketuntasan minimal (KKM). Penelitian ini menerapkan model problem based learning dengan media flash card dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi Membangun Masyarakat yang Beradab di kelas IV SDN 3 Ngetuk. Metode dan jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan II siklus. Teknik pengumpulan data dengan hasil observasi dan evaluasi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 3 Ngetuk berjumlah 14 siswa. Berdasarkan hasil penelitian bahwa siklus I menunjukkan hasil belajar siswa dengan presentase 64%, dari presentase tersebut terdapat 9 siswa yang tuntas dan 5 siswa tidak tuntas. Pada siklus II, hasil belajar peserta didik meningkat dengan ditunjukkan dari hasil evaluasi, 12 siswa telah tuntas dengan presentase 86%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi IPAS di Kelas IV SDN 3 Ngetuk.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning, IPAS, flashcard*

## **ABSTRACT**

Classroom Action Research (PTK) is motivated by the science learning outcomes of class IV students who have not yet achieved minimum completeness (KKM). This study applies a problem-based learning model with flash card media with the aim of improving student learning outcomes in the Natural Sciences subject on Building a Civilized Society in class IV SDN 3 Ngetuk. The method and type of this research uses a class action research with a descriptive quantitative approach with II cycles. Data collection techniques with the results of observation and evaluation. The subjects in this study were 14 students in grade IV at SDN 3 Ngetuk. Based on the results of the research that cycle I showed student learning outcomes with a percentage of 64%, from this percentage there were 9 students who completed and 5 students did not complete. In cycle II, student learning outcomes increased as shown by the results of the evaluation, 12 students had completed with a percentage of 86%. Based on the results of the study it can be concluded that the use of picture card media can improve student learning outcomes on Science Materials in Class IV SDN 3 Ngetuk.

**Keywords:** *Problem Based Learning, Science Science, flashcards*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aktivitas yang kompleks, melibatkan beberapa komponen pendidikan meliputi guru, siswa, materi, serta sarana dan prasarana pendidikan. Proses pendidikan terjadi apabila antar komponen pendidikan saling berhubungan secara fungsional dalam suatu kesatuan yang terpadu. Pembelajaran merupakan proses yang penting dalam sebuah penyelenggaraan pendidikan. Keberhasilan satuan pendidikan bergantung pada proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Oleh karena itu guru sebagai perancang dan pelaksana kegiatan pembelajaran memiliki peranan sentral guna mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki siswa agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

Berdasarkan UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah Upaya sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk mencapai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka orang yang terpelajar itu sangat penting, apalagi menjadi orang yang berguna bagi Nusa, bangsa dan negara. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu faktor kemajuan negara.

Pendidikan memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan. Agar pendidikan terus berkembang pesat, mengikuti perkembangan zaman. Karena pendidikan juga sangat mempengaruhi peruntungan negara. Seperti yang dikatakan Bessho, "Pendidikan adalah segala sesuatu yang dilakukan pemerintah suatu negara untuk mencerminkan kemampuan siswa untuk berhasil dalam hidup." Pendidikan adalah segala cara yang digunakan pemerintah suatu negara untuk melatih kemampuan peserta didik

agar berhasil dalam kehidupan (Bessho et al., 2020 :673).

Menuntut agar dalam pembelajaran siswa diberi kebebasan berpikir memahami masalah, mencari pemecahan masalah, serta bebas dalam mengeluarkan ide-ide mereka (Machali, 2014). Pada kurikulum 2013 ini guru berfungsi sebagai pembimbing atau fasilitator siswa dalam belajar, dimana siswa dalam proses pembelajaran dituntut untuk lebih aktif dan mandiri menemukan pengetahuannya, (Sulianto, 2019). Itulah salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan pendidikan yaitu dengan menggunakan pembelajaran aktif dikelas yang merupakan langkah yang cepat, mendukung, menarik, dan menyenangkan untuk peserta didik, karena pembelajaran aktif ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

IPAS merupakan adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan tersebut didasarkan atas pertimbangan bahwa peserta didik pada usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih ada dalam tahap berpikir konkret/sederhana, holistik dan komprehensif namun tidak detail (Purnawanto, 2022). Sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat memicu peserta didik untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN 3 Ngetuk yang sudah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum merdeka, tetapi siswa terlihat kurang antusias dalam proses pembelajaran dan terlihat tidak konsentrasi dengan apa yang di sampaikan Guru. Dalam proses pembelajaran siswa tidak dilibatkan secara aktif didalam proses pembelajaran.

Oleh karena itu, melihat permasalahan diatas diperlukan suatu

inovasi dalam pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat mengkonstruksi pemikirannya sendiri untuk menemukan konsep dan prinsip tersebut serta mengetahui untuk apa konsep tersebut dipelajari. Dengan memberikan kesempatan kepada siswa mengkonstruksi pemikirannya sendiri, siswa dapat belajar lebih aktif, kreatif, dan menumbuhkan kesan bermakna bagi siswa. Penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* dapat dijadikan sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Model pembelajaran ini dipandang sebagai model pembelajaran yang inovatif karena menekankan pada kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan masalah sebagai acuan dalam proses pembelajarannya. Selain itu juga kelas IV SD yaitu memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, berpikir aktif, berani mengungkapkan pendapat, dan melihat suatu masalah dari berbagai persepektif penyelesaian.

### Model pembelajaran Problem Based Learning

Menurut Dutch (dalam Amir, 2009: 21) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar "belajar untuk belajar" bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Gunantara (2014: 2), menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang diawal pembelajarannya dimulai dengan menyajikan permasalahan yang nyata yang membutuhkan suatu penyelesaian melalui kerjasama antar siswa (Wau, 2017). Dalam pembelajaran berbasis masalah, siswa menemukan konsep dalam memecahkan suatu masalah yang disajikan. Hal ini dapat bermanfaat bagi kehidupan siswa, secara tidak langsung siswa akan terbiasa

menganalisis dan menyaring setiap informasi yang mereka dapatkan. Rusman (2011) menyebutkan bahwa langkahlangkah Model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) adalah sebagai berikut:

- (1) Orientasi siswa kepada masalah dimana Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, memotivasi siswa agar terlibat pada pemecahan masalah yang dipilihnya .
- (2) Mengorganisasi siswa untuk belajar dimana guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
- (3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok dimana guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalahnya
- (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya dimana guru membantu siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video dan model serta membantu mereka berbagi tugas dengan temannya; dan
- (5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dimana guru membantu siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan prosesproses yang mereka gunakan.

### Media flashcard

Arsyad (2014: 115) menjelaskan pengertian *flashcard* yaitu kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.

Di dalam penggunaan media flash card anak akan menempelkan gambar ataupun kalimat yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Fitriyani dan Nulanda (2017: 172) bahwa "*flashcards*

merupakan media yang sangat praktis karena dapat dibuat secara bersama-sama oleh guru dan siswa. Salah satu indikasi bahwa *visual imagery* memiliki kemungkinan memberikan kode memori yang efektif adalah siswa biasanya lebih mudah dalam mengenali gambar daripada tulisan".

Model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* adalah suatu model berbasis masalah autentik yang disajikan secara sistematis sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, mengembangkan *inquiry*, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan ketrampilan berpikir yang lebih tinggi, yang didalamnya melibatkan penggunaan media *flashcard* sebagai suatu inovasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat dirumuskan masalah yaitu, apakah penggunaan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SDN 3 Ngetuk.

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini yaitu, meningkatkan hasil belajar IPAS melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan media *flashcard* pada siswa kelas IV SDN 3 Ngetuk.

## METODE DAN JENIS PENELITIAN

Metode adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2010: 203). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif deskriptif. Sedangkan Jenis dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan menekankan pada proses dan hasil akhir belajar siswa. Menurut Wina Sanjaya (2009). Penelitian tindakan kelas (PTK) dapat diartikan sebagai proses serangkaian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi dari dalam supaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta

menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Adapun tahapantahapan penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti meliputi: 1), tahapan perencanaan. Dalam tahapan ini peneliti menyusun semua prangkat pembelajaran yang berhubungan dengan proses belajar mengajar. 2), tahapan pelaksanaan, pada tahapan ini peneliti menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas. 3) Tahapan pengamatan ini juga meliputi aktivitas yang dipantau secara langsung oleh peneliti dalam menentukan keberhasilan pada hasil belajar siswa. 4) pada tahapan refleksi ini guru mulai melakukan perbandingan mengenai proses yang telah berlangsung selama model pembelajaran *Problem Base Learning* dengan media *flashcard* diterapkan di kelas tersebut.

Keempat tahapan di atas merupakan langkah untuk menentukan siklus dalam penelitian yang meliputi dari dua siklus. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan lembar soal. Lembar observasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data dalam proses pembelajaran yang terdiri dari lembar observasi guru dan observasi siswa. Sementara tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang berupa tes pilihan ganda.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilakukan dalam 1x pembelajaran. Dalam penelitian ini dilakukan pretes sebelum menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *flashCard* dan setelah menggunakan model *Problem Based Learning* dan media *flashcard* dengan hasil rata-rata hanya mencapai 64, dan siswa yang tuntas hanya 5 dari 14 siswa dengan presentase 36%. Hal ini menunjukkan masih rendahnya hasil belajar karena tidak memenuhi KKM.

“Optimalisasi Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Melalui PTK”

Dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan media *flashcard* memiliki banyak perubahan dari hasil belajar serta prosesnya selama pembelajaran. Siswa menjadi berfikir kritis dan ikut berperan aktif dengan memanfaatkan media *flashcard* dalam pembelajaran.

Dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based learning* dengan media *flashcard* yaitu pada awal pembelajaran siswa diberikan suatu video ataupun cerita yang berbasis masalah yang akan menarik siswa berfikir kritis bagaimana penyelesaian masalah tersebut. Kemudian di akhir pembelajaran peneliti menyampaikan materi, kemudian untuk menambah pemahaman siswa, peneliti memberikan media kongkrit berupa media *flashcard* dengan cara siswa di bagikan satu persatu media tersebut yang berupa gambar dan kata-kata kemudian anak akan menaruhnya sesuai dengan jawaban yang diminta.

Kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70. Pada pembelajaran siklus 1 yang dilakukan 1x pertemuan peneliti tidak menggunakan media *flashcard* sebagai media pembelajaran tetapi sudah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Dari hasil lembar evaluasi 9 siswa yang mencapai nilai KKM dari 14 siswa dan 5 tidak mencapai nilai KKM. Dengan rata-rata nilai hanya 69, dengan presentase 64% siswa yang tuntas. Dengan hasil yang didapatkan perlu dilakukan perbaikan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Didalam siklus ke II yang dilakukan 1x pertemuan peneliti menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *flashcard*. Terlihat siswa yang aktif dan berfikir kritis serta siswa menjadi antusias karena mereka diajak terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan bukti dari hasil pembelajaran di siklus II mencapai nilai rata-rata 81 dengan presentase 86%. Yaitu hanya 2 dari 14 siswa yang tidak tuntas. Dengan hasil yang sudah meningkat dan sudah memenuhi

standart ketuntasan maka pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media *flash card* sudah mampu meningkatkan hasil belajar dari peserta didik kelas IV SDN 3 Ngetuk.

Tabel 1 :  
Hasil Pembelajaran Siklus 1

| No | Nama Siswa               | Nilai | Kriteria        |
|----|--------------------------|-------|-----------------|
| 1. | Adiba Awalina<br>Khanza  | 80    | Tuntas          |
| 2. | Mohammad<br>Dito Pratama | 50    | Tidak<br>Tuntas |
| 3. | Farisa Juanita           | 60    | Tidak<br>Tuntas |

Tabel di atas merupakan sample hasil belajar IPAS Bab 8 kelas IV SDN 3 Ngetuk dengan tanpa menggunakan media. Jumlah peserta didik di kelas IV yaitu 14 siswa. Berdasarkan tabel diatas peneliti mengambil tiga sampel peserta didik. Dari hasil nilai tersebut hanya satu peserta didik yang tuntas dari KKM 70.

Tabel 2.  
Hasil Pembelajaran Siklus II

| No | Nama                     | Nilai | Kriteria        |
|----|--------------------------|-------|-----------------|
| 1. | Adiba Awalina<br>Khanza  | 100   | Tuntas          |
| 2. | Mohammad<br>Dito Pratama | 60    | Tidak<br>Tuntas |
| 3. | Farisa Juanita           | 80    | Tuntas          |

Tabel diatas adalah sampel hasil belajar IPAS kela IV dengan menggunakan model *Project Based Learning* dengan media

*flashcard*. Peneliti mengambil sampel nilai dari tiga peserta didik dan menunjukkan peningkatan dari hasil belajar peserta didik.

Tabel 3 :  
Hasil peningkatan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II

| Siklus    | Tuntas Siswa | Presentase % | Nilai Rata-rata | Ketuntasan Sikasikal |
|-----------|--------------|--------------|-----------------|----------------------|
| Prasiklus | 5            | 35,7         | 64              | 36%                  |
| Siklus I  | 9            | 64,3         | 69              | 64%                  |
| Siklus II | 12           | 85,7         | 81              | 86%                  |

Dari data tersebut diperoleh hasil bahwa hasil pembelajaran siklus I hanya terdapat 9 siswa yang lulus dengan rata-rata nilai yaitu 69 dengan presentase ketuntasan sebesar 64%. Sedangkan pada pembelajaran siklus II, peneliti menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *flashcard*, hasil belajar siswa naik yaitu hanya 2 siswa yang tidak tuntas dan 12 siswa sudah mencapai KKM dengan rata-rata 81 dan presentase ketuntasan menjadi 86%.

Berikut adalah presentase ketuntasan dari prasiklus, siklus I, dan siklus II.



Gambar 1

Diagram hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II

## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan media *flashcard* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS di kelas IV SDN 3 Ngetuk. Ditunjukkan pada siklus 1 terdapat 9 yang tuntas dari jumlah 14 siswa dan 5 siswa tidak tuntas dengan presentase ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 64%, pada siklus II mengalami peningkatan, hanya 2 siswa yang tidak tuntas dan 12 siswa sudah mencapai nilai KKM dengan presentase ketuntasan menjadi 79%.

Dari hasil analisis dan simpulan yang telah di paparkan, peneliti memberikan saran : (1) Bagi siswa, hendaknya lebih aktif dan bersemangat mengikuti diskusi; mau menyampaikan pendapatnya; memperhatikan guru ketika penjelasan materi; serta aktif dan memperhatikan saat penyajian hasil diskusi. (2) Bagi guru, hendaknya guru selalu memberikan bimbingan; motivasi dan penguatan kepada siswa dalam pembelajaran misalnya dengan bernyanyi, bertepuk-tepuk, memberikan penghargaan dan hukuman; sehingga siswa selalu aktif dalam pembelajaran dan bersemangat dalam bekerja secara

kelompok, hendaknya selalu berusaha memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga dapat mewujudkan tujuan pembelajaran yang diinginkan dengan memperhatikan tingkat perkembangan siswa terutama dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan media *Flashcard*. (3) Bagi sekolah, hendaknya memberikan sarana dan prasarana yang memadai sehingga memudahkan guru dalam memberikan pengalaman belajar pada siswa supaya kualitas proses dan hasil belajar dapat meningkat. (4) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dikembangkan dalam penerapan pembelajaran IPAS pada materi yang lain atau mata pelajaran yang lain, serta membuat pembelajaran lain dengan lebih inovatif supaya permasalahan pembelajaran dapat terpecahkan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah segala puji syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan nikmat berupa rizki kesehatan jasmanai dan rohani serta rahmat dan karunia-Nya, sehingga artikel penelitian tindakan kelas (PTK) yang berjudul "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA FLASHCARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPAS KELAS IV SDN 3 NGETUK.

Kelancaran dan ketuntasan penelitian tindakan kelas (PTK) ini karena adanya bimbingan serta bantuan dari banyak pihak, maka dari itu peneliti sampaikan segenap rasa terima kasih kepada :

1. Orang tua selaku suport system terbaik di berbagai hal yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk doa, finansial serta menularkan semangatnya yang begitu berarti sehingga peneliti dapat segera menyelesaikan tugas- tugas dengan baik dan lancar
2. Ibu Dr. Suciati, M.Hum, selaku Rektor Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas pendidikan untuk mengenyam

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan.

3. Bapak Dr. Aryo Andri Nugroho, S.Si., M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Profesi Guru Pascasarjana Univeristas PGRI Semarang yang telah banyak memberikan informasi dan pengarahan sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas dengan baik.
4. Ibu Fillia Prima Artharina, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
5. Bapak Zulaekhan, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 3 Ngetuk yang sudah memberikan izin, tempat, dan fasilitas yang memadai selama pelaksanaan Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II).
6. Bapak H. Hariyanto, S.Pd, selaku guru pamong Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) di SDN 3 Ngetuk yang sudah memberikan banyak bantuan, support, dan bimbingan kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
7. Bapak Ibu Dosen dan segenap jajaran civitas akademik Universitas PGRI Semarang yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memeberikan informasi yang bermanfaat dalam pelaksanaan dan penyusunan artikel Penelitian Tindakan Kelas (PTK)
8. Dan berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu. Semoga semua pihak yang telah terlibat daklam pembuatan artikel Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pertama ini mendapatkan balasan dari Allah SWT. Peneliti berharap semoga Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dapat bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi peneliti ke depannya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka.

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. Education Technology 1(4), hlm 239 - 245.
- Gunantara, Gd., Suarjana, Md., dan Riastini, Pt. N. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2 (1).
- Machali, Imam. (2014). Kebijakan Perubahan Kurikulum 2013 dalam Menyongsong Indonesia Emas Tahun 2045. *Jurnal Pendidikan Islam* 3(1), hlm 90.
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan Pembelajaran Bermakna dan Asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah Pedagogy*, 20(1), 75-94.
- Purwanto dan Thobroni. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta; Ar-Ruzz Media, 2015.
- Rusman, (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Sulianto, Joko., dkk. (2019). Analisis Implementasi Pembelajaran di Sekolah Dasar pada Pengembangan Model Advance Organier Berbasis Pendekatan Open Ended Untuk Meningkatkan Penalaran Siswa. *International Journal of Elementary Education* 3(4), hlm 396-403
- UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003
- Wau, Maria P. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of*