

Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik melalui Model PBL Berbantu Media Board Game Kelas V

**Faradila Indah Megawati¹, Farida Nursyahidah²,
Nurani Fadilah³, Rindow Esa Valencia⁴**

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

^{3,4}SDN Sendangmulyo 02

[Email: faradilamegawati638@gmail.com](mailto:faradilamegawati638@gmail.com)

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh peserta didik yang cenderung pasif karena pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Sehingga diperlukan penerapan model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan media sebagai sumber belajar. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan peserta didik kelas V B SDN Sendangmulyo 02. Populasi dan sampel pada penelitian adalah peserta didik kelas V B SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan jumlah sebanyak 28 peserta didik. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Miles yang terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan di antaranya perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan setiap siklus terdiri atas dua kali pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus I yaitu 73% dengan kategori baik dan mengalami peningkatan pada siklus II yaitu 76% dengan kategori sangat baik. Rata-rata keseluruhan persentase dalam keaktifan belajar sudah mencapai 75% lebih, sehingga peneliti menetapkan bahwa penelitian ini sudah mencapai keberhasilan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Kata kunci: Keaktifan Belajar, Model *Problem Based Learning*, Media *Board Game*

ABSTRACT

This research is based on the lack of students who tend to be passive because learning tends to be teacher centered. Hence, it is necessary to apply learning models that can improve critical thinking skills and media as a learning resource. This research aims to increase the student's activity in fifth grade at Sendangmulyo 02. The data were taken from 28 students of fifth grade at SDN Sendangmulyo 02. This researcher used classroom action research for analysis. The researcher collected the data through sampling i.e observation, interviews, documentation, and questionnaires. The data were analyzed using the Miles analysis technique which consists of four stages including planning, action, observation, and reflection. The research were already implemented in 2 cycles and each cycle consisted of two lessons. Based on the final result, it showed that the average learning students activity in cycle I was 73% in a good category and increase in cycle II was 76% in very good category. The overall average percentage of learning activity has reached more than 75%, so the reseachers determine that this research has achieved success. Therefore, it can be concluded that the use of the Problem Based Learning model assisted bu Board Game media can increase students learning activity.

Keywords: Learning Activity, Problem Based Learning model, Board Game media

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena dapat menghasilkan generasi yang berintelektual, berbudaya, serta memiliki akhlak yang mulia. Semua warga negara berhak mendapatkan pendidikan yang layak (UUD 1945 Pasal 31 ayat 1). Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Permendikbud nomor 22 tahun 2016). Pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya untuk membantu manusia agar mampu mewujudkan diri sesuai dengan kodrat dan martabat kemanusiannya atau mampu melaksanakan berbagai tugas dan perannya sesuai dengan nilai dan norma yang diakui. Dalam definisi di atas tersirat bahwa pendidikan merupakan usaha untuk memanusiakan manusia dan bersifat normatif sehingga harus dapat dipertanggung jawabkan. Agar pendidikan berjalan sesuai fungsi dan sifatnya, maka harus dilaksanakan secara sadar sehingga dapat diketahui landasan dan tujuan pendidikan.

Keberhasilan dalam dunia pendidikan tidaklah lepas dari proses belajar mengajar. Dalam kegiatan belajar mengajar terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dengan murid. Tetapi kenyataannya sering dijumpai beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Guru cenderung menjadi pusat belajar dimana guru yang aktif menyampaikan materi sedangkan peserta didik hanya mendengarkan. Peserta didik cenderung pasif menerima materi pelajaran dari guru.

Aktivitas belajar peserta didik adalah keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran baik secara fisik, intelektual maupun emosional (Wati et al., 2019). Keaktifan belajar menurut Ulun (2013) merupakan kegiatan atau kesibukan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah maupun di luar

sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik. Dari pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keaktifan belajar yaitu keterlibatan peserta didik dalam dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun kegiatan di luar sekolah yang menunjang keberhasilan peserta didik.

Guru dapat melakukan berbagai macam cara untuk mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Upaya meningkatkan keaktifan belajar dapat dilakukan dengan memanfaatkan pendekatan dan model pembelajaran yang beragam. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Jennes Choirunnissa Puspitasari (2022) yang melakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Model *PBL* Materi Nilai-Nilai Budaya Masyarakat Praaksara di Kelas VII SMPN 1 Jebus Kab. Bangka Barat, Kepulauan Bangka Belitung" membuktikan bahwa metode *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Jebus. Didukung dengan penelitian oleh Salmaa Ainun Susatyo (2023) dengan judul "Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Gedongtengen" membuktikan bahwa metode *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar PPKn pada siswa kelas 3B SD Negeri Gedongtengen.

Bentuk-bentuk keaktifan belajar peserta didik dalam pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran seperti turut serta dalam mengerjakan tugas, terlibat dalam diskusi proses pemecahan masalah, bertanya kepada teman atau guru bila tidak memahami materi, dan mampu mempresentasikan hasil laporan.

Indikator keaktifan belajar menurut Sudjana (2016:61) antara lain, (1) Ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung peserta didik turut serta melaksanakan tugas belajarnya, (2) Peserta didik mau terlibat dalam pemecahan masalah dalam kegiatan pembelajaran, (3) Peserta didik mau bertanya kepada teman atau kepada guru apabila tidak memahami materi atau menemui kesulitan, (4) Peserta didik mau

berusaha mencari informasi yang dapat diperlukan untuk pemecahan persoalan yang sedang dihadapinya, (5) Peserta didik melakukan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru, (6) Peserta didik mampu menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, (7) peserta didik berlatih memecahkan soal atau masalah, dan (8) Peserta didik memiliki kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Pada kenyataannya masih sering dijumpai keaktifan belajar peserta didik masih tergolong rendah. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian seperti pada penelitian oleh Apri Dwi Prasetyo dan Muhammad Abduh (2021) di SDN 3 Pandean dimana peneliti meneliti kurang aktifnya peserta didik dalam kegiatan pembelajaran disebabkan guru yang masih dominan dalam menggunakan metode ceramah dan kurang dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas V B SDN Sendangmulyo 02 diperoleh suatu fakta bahwa keaktifan belajar peserta didik memang masih kurang pada mata pelajaran IPAS. Banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan guru. Ketika guru mengajukan pertanyaan, hanya beberapa peserta didik yang menjawab dan selalu orang tersebut. Jika guru menunjuk salah seorang peserta didik untuk menjawab pertanyaan, mereka diam dan tidak menjawab. Jika diminta untuk bertanya tentang kesulitan materi, peserta didik tidak ada yang mengacungkan jari. Hal tersebut menyebabkan keaktifan peserta didik pada pembelajaran rendah sehingga berpengaruh terhadap pencapaian kemampuan pemecahan masalah IPAS.

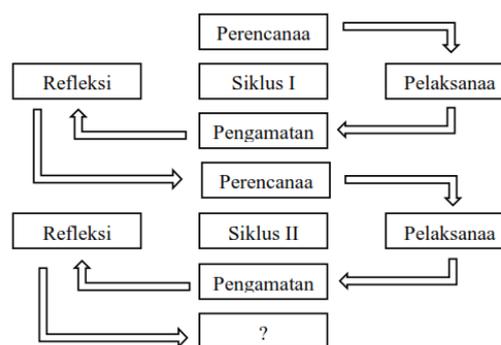
Dari permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan perlu perbaikan dengan meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Salah satu model pembelajaran yang diduga dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik yaitu model *Problem Based*

Learning. Model ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan actual peserta didik, untuk merangsang kemampuan berpikir tinggi (Shoimin, 2014:130).

Berdasar permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model *PBL* Berbantu Media *Board Game* Kelas V”.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Pelaksanaan PTK adalah upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sebagai respon atas permasalahan pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V B SDN Sendangmulyo 02. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan masing-masing empat tahapan, yakni perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, observasi, dan refleksi. Berikut merupakan tahapan atau alur pelaksanaan PTK menurut Arikunto (2017:42).



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Gambar 1 merupakan alur pelaksanaan PTK yang berlangsung. Adapun jumlah siklus yang dilakukan adalah tergantung situasi kondisi sesuai dengan kebutuhan, jika dirasa belum optimal maka bisa dilakukan sampai tiga siklus. Tetapi jika hasilnya sudah memuaskan maka dua siklus sudah cukup.

Populasi dan sampel pada penelitian adalah peserta didik kelas V B SDN

Sendangmulyo 02 Semarang dengan jumlah sebanyak 28 peserta didik.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik non tes antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Lembar observasi dan wawancara digunakan peneliti untuk mengetahui permasalahan awal pada sekolah. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan bukti berupa foto dan video ketika pembelajaran serta foto-foto suasana kelas. Sedangkan angket digunakan untuk mengukur berapa persen keaktifan belajar peserta didik.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Miles (Sugiyono, 2018:335) yang terdiri atas empat tahapan yang harus dilakukan di antaranya perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil hitung dan statistik deskriptif, misalnya hasil persentase pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan analisis kritis, yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan keaktifan kinerja peserta didik selama proses penerapan tindakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas merupakan karya tulis ilmiah guru untuk perbaikan mutu pembelajaran (Dewantara, 2021). Karya tulis ini dihasilkan dari tindakan perlakuan yang berbeda dengan perlakuan sehari-hari bertujuan untuk mengupayakan menyelesaikan permasalahan kelas. Penelitian ini dilakukan oleh penulis sebanyak dua siklus dengan setiap siklus dua kali pembelajaran dengan empat tahapan.

Data variabel keaktifan belajar peserta didik kelas V B SDN Sendangmulyo 02 diperoleh menggunakan angket yang bersifat tertutup dengan dua pilihan jawaban yaitu ya dan tidak. Angket kemandirian belajar yang dibagikan secara langsung dan diisi sebanyak 28 anak kelas

V B SDN Sendangmulyo 02 sebagai sampel penelitian dengan jumlah 20 pertanyaan. Penyebaran angket dilakukan dalam dua waktu, pada siklus I dan siklus II.

Pembelajaran Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, materi yang disampaikan tentang ekosistem. Pada tahap perencanaan, peneliti telah merumuskan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dengan berbantu media *Board Game*. Skenario pembelajaran pada tahap ini meliputi pembagian kelompok belajar, presentasi kelompok, dan kesimpulan. Persiapan media *Board Game* dengan menyiapkan beberapa soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda untuk dipilih oleh peserta didik.

Pada tahap kedua, yaitu tahapan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri atas (1) memberi salam dan mengecek kehadiran peserta didik; (2) menanyakan kabar peserta didik; (3) menyampaikan tujuan pembelajaran; (4) tanya jawab tentang materi sebelumnya; (5) menyampaikan materi; (6) memberi permasalahan pada peserta didik; (7) mengelompokkan peserta didik; (8) membimbing diskusi kelompok; (9) presentasi kelompok; (10) menyimpulkan hasil presentasi; (11) refleksi materi; (12) memberikan soal evaluasi; (13) menutup pembelajaran.

Dari pelaksanaan pembelajaran tersebut, kemudian peneliti membagikan angket keaktifan peserta didik untuk diisi sesuai yang mereka rasakan.

Tahapan ketiga yaitu observasi. Kegiatan ini berisi pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran dan mengukur indikator keaktifan peserta didik pada siklus I dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*.

Berdasarkan pengolahan data angket keaktifan belajar peserta didik pada siklus I diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	76-100	Sangat Baik	8	29%	73
2.	51-75	Baik	20	71%	
3.	26-50	Cukup	0	0%	
4.	0-25	Kurang	0	0%	
Jumlah			28	100%	Baik

Berdasarkan tabel 1 tersebut menunjukkan bahwa terdapat 8 anak (29%) mendapatkan kategori sangat baik dan 20 anak (71%) mendapatkan kategori baik. Rata-rata skor dari angket keaktifan belajar peserta didik sebesar 73, maka disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas V B termasuk dalam kategori baik.

Tahapan terakhir yang keempat adalah refleksi. Kegiatan refleksi berisi pemetaan terhadap kendala-kendala yang dihadapi dalam menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*, baik kendala yang dihadapi oleh guru, maupun kendala yang dirasakan oleh peserta didik. Kemudian peneliti mencari solusi agar pelaksanaan pembelajaran pada siklus II menjadi lebih baik.

Berdasarkan hasil refleksi, ditemukan beberapa kendala sebagai berikut, (1) banyak peserta didik yang belum mau mengajukan pertanyaan kepada guru karena belum paham tentang materi yang dipelajari; (2) Peserta didik masih kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat; (3) Terdapat beberapa peserta didik yang tidak bekerjasama dalam kelompoknya; (4) Peserta didik masih kesulitan atau bingung dalam melaksanakan langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*; (5) Beberapa kelompok masih kesulitan dengan media *Board Game*; dan (6) Peserta didik masih kurang aktif selama mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis di atas, refleksi yang dapat diambil sebagai berikut. (1) Guru memberikan video tentang gambaran langsung yang terjadi terkait materi; (2) Guru memberikan motivasi agar peserta didik merasa percaya diri dalam menyampaikan pendapat dengan

memberikan *reward* kepada peserta didik yang aktif; (3) Guru membimbing diskusi tiap kelompok dan memastikan setiap anggota berpartisipasi dalam berdiskusi; (4) Guru lebih membimbing peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran; (5) Guru menjelaskan lebih rinci tentang cara pengerjaan dan penilaian penggunaan media *Board Game*; (6) Mengenal peserta didik lebih baik, agar peserta didik lebih percaya diri selama mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran Pada Siklus II

Pembelajaran pada siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti ini digunakan untuk memperbaiki hal-hal yang kurang atau kelemahan dalam proses pembelajaran dalam siklus I, sehingga penelitian dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahapan perencanaan pelaksanaan pada siklus II hampir sama dengan tahapan perencanaan pembelajaran siklus I dengan sedikit perbaikan. Tahapan yang dilakukan pada siklus II yang pertama yaitu tahap perencanaan. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbentuk media *Board Game* dengan materi pembelajaran ketidak seimbangan ekosistem, media pembelajaran *Board Game* beserta soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda, serta lembar angket keaktifan belajar peserta didik.

Tahap selanjutnya yaitu tahapan pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terdiri atas (1) memberi salam dan mengecek kehadiran peserta didik; (2) menanyakan kabar peserta didik; (3) menyampaikan tujuan pembelajaran; (4) tanya jawab tentang materi sebelumnya; (5) menyampaikan materi; (6) memberi

permasalahan pada peserta didik; (7) mengelompokkan peserta didik; (8) membimbing diskusi kelompok; (9) presentasi kelompok; (10) menyimpulkan hasil presentasi; (11) refleksi materi; (12) memberikan soal evaluasi; (13) menutup pembelajaran.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II ini terdapat banyak perbaikan dibandingkan dengan siklus I. Peserta didik tampak lebih familiar dengan penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Board*

Game. Antusiasme peserta didik juga semakin membaik. Peserta didik lebih dominan dalam pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu observasi ditandai dengan kegiatan mengukur indikator keaktifan peserta didik kelas V B SDN Sendangmulyo 02 dengan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media *Board Game*.

Berdasarkan pengolahan data angket keaktifan belajar peserta didik pada siklus II diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase	Rata-rata
1.	76-100	Sangat Baik	14	50%	76
2.	51-75	Baik	14	50%	
3.	26-50	Cukup	0	0%	
4.	0-25	Kurang	0	0%	
Jumlah			28	100%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa terdapat 14 anak (50%) mendapatkan kategori sangat baik dan 14 anak (50%) mendapatkan kategori baik. Rata-rata skor dari angket keaktifan belajar peserta didik sebesar 76, maka disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik kelas V B termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus II ini diketahui bahwa masih ada peserta didik yang kurang aktif, akan tetapi untuk rata-rata keseluruhan persentase dalam keaktifan belajar sudah mencapai 75% lebih, sehingga peneliti menetapkan bahwa penelitian ini sudah mencapai keberhasilan. Oleh karena itu peneliti tidak melakukan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tahap refleksi pada siklus II tidak lagi ditemukan kendala yang berarti. Hal ini terjadi karena peserta didik mulai terbiasa dengan model pembelajaran tersebut. Dengan begitu terjadi proses pembiasaan antara guru dan peserta didik sehingga terbentuk perilaku aktif di setiap mata pelajaran.

Keaktifan Belajar Siklus I dan Siklus II

Berikut hasil rekapitulasi angket keaktifan belajar peserta didik melalui metode *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* pada siklus I dan siklus II yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Jumlah Skor	2060	2150
Rata-Rata	73,57	76,78
Persentase	73%	76%
Kategori	Baik	Sangat Baik

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa hasil angket keaktifan belajar peserta didik mengalami peningkatan. Pada siklus I menunjukkan persentase keaktifan belajar peserta didik sebesar 73%. Sedangkan pada siklus II menunjukkan 76%. Terjadi peningkatan sebesar 3%. Hal tersebut dapat meningkat karena adanya refleksi yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas mengajar ataupun

dengan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan pada pertemuan sebelumnya sehingga dapat dijadikan sebagai acuan sarana perbaikan guna meningkatkan kualitas dan proses dalam pembelajaran.

Apabila persentase keaktifan belajar peserta didik ditampilkan dengan menggunakan grafik maka akan nampak peningkatan yang terjadi antara siklus I dan siklus II sebagai berikut.



Gambar 2. Grafik Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus I dan II

Pada gambar 2 dapat diketahui bahwa hasil angket keaktifan belajar peserta didik kelas V melalui model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* pada siklus I dan II menunjukkan adanya peningkatan dalam keaktifan belajar peserta didik. Terjadi peningkatan sebesar 3%. Sejalan dengan meningkatnya keaktifan belajar peserta didik yang dilakukan pada penelitian ini dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang dilakukan oleh Nurrohim (2022) menyimpulkan bahwa penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata keaktifan belajar peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 73% dengan kategori baik. Pada siklus II memperoleh 76% dengan kategori sangat baik. Artinya terjadi peningkatan keaktifan

belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 3%. Rata-rata keseluruhan persentase dalam keaktifan belajar sudah mencapai 75% lebih, sehingga peneliti menetapkan bahwa penelitian ini sudah mencapai keberhasilan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik kelas V B SDN Sendangmulyo 02.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini dari awal sampai akhir. Terima kasih kepada dosen pembimbing lapangan ibu Farida Nursyahidah, S.Pd., M.Pd. yang telah membimbing penulis sampai terusunnya artikel ini dan membimbing pelaksanaan kegiatan pengambilan data penelitian. Terima kasih pada ibu Nurani Fadilah, S.Pd., selaku guru pamong yang telah membimbing penulis ketika melakukan pengambilan data lapangan. Terima kasih juga pada bapak Rindow Esa Valencia, S.Pd. selaku guru kelas V B SDN Sendangmulyo 02 yang telah memberikan masukan dan saran dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Serta semua bantuan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dan membantu dalam kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dewantara Jagad Aditya dan Nurgiansah T Heru. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model *Picture And Picture* dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 11 (3), 234-241.
- Falaakh, Iqliima Filasthiin, dkk. 2019. Penerapan Model *Problem Based Learning (PBL)* sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas VII A SMP Negeri 16 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Matematika dan*

- Matematikan (JPMM) Solusi*, 3 (1), 80-90.
- Farida, Hidayatul., dkk. 2021. Penerapan Model Snowball Throwing Tema Lingkungan Sahabat Kita sebagai Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2 (1), 118-125.
- Nafiah, Yunin Nurun. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning untuk meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4 (1), 125-143.
- Normala Rahmadano & Indri Anugraheni. 2017. Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika melalui Pendekatan Problem Based Learning bagi Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7 (3), 241-250.
- Nurrohim, dkk. 2022. Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3 (1), 60-75.
- Nurrohim, Suyoto, dan Anjarini Titi. 2022. Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Model Problem Based Learning pada Mata Pelajaran PKN Kelas IV Sekolah Dasar Negeri. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 3 (1), 60-75.
- Prasetyo Apri Dwi dan Abduh Muhammad. 2021. Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model *Discovery Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5 (4), 1717-1724.
- Puspitasari Jennes Choirunnissa dkk. 2022. Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Model *PBL* Materi Nilai-Nilai Budaya Masyarakat Praaksara di Kelas VII SMPN 1 Jebus Kab. Bangka Barat, Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Pemikiran Kesejahteraan dan Pendidikan Sejarah*, 20 (1), 98-111.
- Shoimin, Aris. 2014. Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suarni. 2017. Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Organisasi Pelajaran PKN Melalui Pendekatan Pembelajaran PAKEM untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor T.A. 2014/2015. *Journal of Physics and Science Learning (PASCAL)*, 1 (2), 129-140.
- Sudjana, N. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Rosdikarya.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Susantyo, Salmaa Ainun dkk. 2023. Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar PPKn Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas 3 SD Negeri Gedongtengen. *Dikdaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9 (4), 405-414.
- Wati, K, Armida, dkk. (2019). Meningkatkan Keaktifan Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran Tematik pada Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Nurul Ittihad Kota Jambi. <http://repository.uinjambi.ac.id/2568/>
- Wibowo Nugroho. 2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Jurnal Electornics, Informatics, and Vocational Education (ELINVO)*, 1(2), 128-139.