

## **Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Ular Tangga Pintar di Kelas III SDN Sambirejo 02**

**Susilowatiningsih<sup>1</sup>, Ida Dwijayanti<sup>2</sup>, Mardani Esti Pambayun<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru

<sup>2</sup>Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SDN Sambirejo 02

Email : [ppg.susilowatiningsih22@program.belajar.id](mailto:ppg.susilowatiningsih22@program.belajar.id), [Idadwijayanti@upgrismg.ac.id](mailto:Idadwijayanti@upgrismg.ac.id)

[mardani.esti@gmail.com](mailto:mardani.esti@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantu Media Ular Tangga Pintar di Kelas III SDN Sambirejo 02. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian adalah guru selaku observer, peneliti selaku praktisi, dan siswa kelas III sebanyak 24 orang. Hasil penelitian diperoleh persentase hasil belajar aspek pengetahuan peserta didik pada pembelajaran tematik yang diterapkan secara berkelanjutan setiap pembelajarannya di siklus I yaitu 39,6 % dengan kualifikasi Kurang Baik (KB), kemudian pada siklus II yaitu 72,9 % dengan kualifikasi Cukup Baik (CB), dan pada siklus III yaitu adalah 81,3 % dengan kualifikasi Baik (B). Dengan demikian, bisa disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu Media Ular Tangga Pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas III SDN Sambirejo 02.

**Kata kunci:** Hasil Belajar, Model *Problem Based Learning*, Media Ular Tangga Pintar

### **ABSTRACT**

*This study aims to describe the improvement of learning outcomes using the Problem Based Learning Model assisted by Smart Ladder Snake Media in Class III SDN Sambirejo 02. This type of research is Classroom Action Research using qualitative and quantitative approaches. The research subjects were the teacher as the observer, the researcher as the practitioner, and 24 third grade students. The results of the study obtained the percentage of learning outcomes in the knowledge aspect of students in thematic learning which is applied continuously in each lesson in cycle I, namely 39.6% with the qualification of Less Good (KB), then in cycle II, namely 72.9% with the qualification of Good Enough (CB), and in cycle III, it was 81.3% with Good qualifications (B). Thus, it can be concluded that the Problem Based Learning model assisted by Smart Ladder Snake Media can improve student learning outcomes in class III SDN Sambirejo 02.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Problem Based Learning Model, Smart Ladder Snake Media

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan upaya sadar untuk mempersiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembinaan dan pelatihan untuk peran mereka di masa depan. Pandangan Robiyanto (2021) menyatakan bahwa pendidikan merupakan

suatu usaha untuk mengembangkan kemampuan dan karakteristik individu melalui berbagai proses, seperti pengajaran, bimbingan, latihan, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, dengan tujuan mencapai kesempurnaan manusia. Disini dalam melaksanakan

tugasnya, guru harus mempunyai kemampuan mendidik, mengajar dan melatih agar penguasaan konsep lebih dipahami. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dari seluruh unsur yang mendukung pendidikan. Unsur-unsur tersebut diantaranya peserta didik, guru, alat atau model, materi, dan lingkungan pendidikan. Semua faktor ini saling bergantung mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Perlu diketahui juga bahwa perkembangan dunia pendidikan selama ini mengalami perubahan serta tantangan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi.

Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pemerintah berupaya meningkatkan standar dan manajemen pendidikan dengan menerapkan beberapa langkah. Hal ini meliputi perbaikan kurikulum, perbaikan sarana dan prasarana, serta peningkatan kualitas guru agar dapat menggunakan metode dan model yang berbeda dalam proses pembelajaran.

Proses pendidikan tidak lepas dari kegiatan belajar dan pembelajaran di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran harus ada kerjasama antara guru dengan peserta didik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif (arianti, 2019; Muchib, 2018). Disini peserta didik diberikan banyak kesempatan untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki agar terjadi peningkatan pada berbagai macam aspek ketrampilannya baik itu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dan untuk aspek ketrampilan kognitif sendiri bisa dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Hasil belajar bisa dilihat dari perubahan kemampuan peserta didik setelah mengikuti dan mengalami proses pembelajaran. Kemampuan ini dapat diukur melalui penilaian peserta didik atau istilah lainnya sering disebut dengan asesemen pembelajaran. Hasil belajar yang diperoleh juga dapat menciptakan perubahan perilaku yang nyata sesuai dengan tujuan pembelajaran. Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat dinilai berdasarkan hasil tersebut.

Kemampuan pemecahan masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui mengintegrasikan konsep atau media dengan model pembelajaran yang tepat (Nugroho, et al ., 2020). Kemampuan pemecahan masalah memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dicapai dengan mengintegrasikan konsep atau media dalam model pembelajaran yang sesuai. Integrasi ini membantu peserta didik memahami dan menerapkan konsep dalam pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan juga memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dalam materi yang sedang dibahas (Susanto et al., 2021).

Berdasarkan wawancara dan pengamatan yang dilakukan pada saat observasi tanggal 24 Juli 2023 di kelas III SDN Sambirejo 02 maka diperoleh permasalahan pembelajaran pada kelas III yaitu peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran, baik dalam hal mengajukan pertanyaan ataupun menjawab pertanyaan, hal tersebut terjadi didasari karena peserta didik beranggapan pembelajaran yang dilakukan sulit dipahami, sehingga menimbulkan rasa kurang percaya diri dari peserta didik itu sendiri, yang mengakibatkan juga peserta didik takut mengkomunikasikan apa yang ingin disampaikan kepada guru. Karena hal inilah membuat peserta didik cepat bosan saat proses pembelajaran berlangsung dan mengakibatkan hasil belajar peserta didik rendah atau belum maksimal. Hal ini juga ditunjukkan dari perolehan asesemen diagnostik kognitif peserta didik belum memperoleh hasil yang sesuai dengan harapan untuk aspek pengetahuan. Terlihat peserta didik yang mendapatkan nilai sesuai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70 ditunjukkan dari total 24 peserta didik hanya 4 peserta didik yang tuntas mencapai nilai KKM atau bisa dikatakan juga, peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 83,3%. Sesuai dengan pernyataan (Sudewiputri & Dharma, 2021) bahwa rendahnya motivasi belajar berdampak pada penurunan hasil belajar peserta didik, sehingga nantinya proses pembelajaran terkesan kurang

optimal. Dalam kaitannya dengan peningkatan kualitas hasil belajar, faktor guru sangatlah menentukan.

Diantaranya langkah yang bisa diambil untuk mengatasi masalah yang dihadapi guna membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar mereka adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang tepat bagi peserta didik.

Penggunaan model pembelajaran yang inovatif dipandang sangat perlu untuk mendorong keberhasilan pembelajaran berkelanjutan. Model pembelajaran yang dianggap tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah model pembelajaran yang berbasis dengan pemecahan masalah, dengan tujuan agar peserta didik dapat memaksimalkan kemampuan pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotoriknya. Disini model pembelajaran yang dirasa tepat untuk diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Kemdikbud (2019:38) model PBL atau dikenal dengan istilah model pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran yang menggunakan berbagai kemampuan berpikir dari peserta didik secara individu maupun kelompok serta lingkungan nyata untuk mengatasi permasalahan sehingga bermakna, relevan, dan kontekstual. Jadi dapat disimpulkan dengan menggunakan model PBL ini kemampuan berfikir peserta didik dapat dimaksimalkan sehingga nantinya pengetahuan yang diperoleh peserta didik pun merupakan pengetahuan jangka panjang.

Adapun kelebihan dari model PBL menurut Junaidi (2020:31) di antaranya yaitu peserta didik lebih memahami konsep yang diajarkan sebab mereka sendiri yang menemukan konsep tersebut, melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah secara terampil, dan membantu meningkatkan ketrampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi. Sementara kekurangan dari model PBL di antaranya yaitu pembelajaran berbasis masalah membutuhkan waktu yang cukup lama dan mengubah kebiasaan peserta didik dari belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir untuk

memecahkan masalah merupakan kesulitan tersendiri bagi peserta didik.

Hal ini didukung dari penelitian sebelumnya oleh (Sudibyo et al., 2023) yang mengemukakan bahwa adanya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) di SDN Kepatihan 1 Tulungagung.

Menurut (Atminingsih et al., 2019) Model pembelajaran PBL akan tercapai dengan optimal, jika dalam penelitian ini dipadukan dengan media pembelajaran. Untuk mengatasi permasalahan di dalam kelas sebaiknya pembelajaran dilakukan menggunakan media belajar. Memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran permainan. Permainan (games) adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu (Lestari, 2021 :81). Media pembelajaran berupa permainan secara tidak langsung memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Media permainan merupakan salah satu metode pembelajaran yang menyenangkan dan menarik peserta didik (Indah Suciati, 2021 :35). Metode ini menggunakan permainan sebagai alat untuk mengajarkan konsep dan keterampilan kepada peserta didik. Dalam pembelajaran ini, peserta didik dapat belajar sambil bermain dan merasa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media permainan menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pada kesempatan kali ini inovasi media pembelajaran yang telah berhasil diciptakan oleh guru adalah media pembelajaran yang bernama Ular Tangga Pintar.

Dari penelitian terdahulu mengenai penggunaan media Ular Tangga Pintar pada tingkat sekolah dasar adalah (Sukmawati et al., 2023) yang menyimpulkan bahwa terdapat Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan

Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka diputuskanlah suatu pembuatan penelitian dengan judul Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Media Ular Tangga Pintar di Kelas III SDN Sambirejo 02.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang berguna untuk meningkatkan praktik dalam proses pembelajaran oleh guru di dalam kelas. Penelitian ini mempunyai peranan yang sangat penting dan strategis dalam meningkatkan mutu pembelajaran apabila dilakukan secara tepat dan benar. Dalam pelaksanaannya, penelitian tindakan kelas mengikuti suatu siklus yang mencakup beberapa kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi atau pemantauan dan refleksi. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga kualitas proses dan hasil belajar peserta didik meningkat (Jamalia, 2018 :103).

Dalam penelitian ini, subjek yang terlibat adalah guru dan peserta didik kelas III di SDN Sambirejo 02, Jl. Jolotundo No. 27 Sambirejo, Kec. Gayamsari, Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah, pada semester 1 tahun ajaran 2022/2023.

Jumlah peserta didik terdiri dari 24 orang, dengan 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini melibatkan peneliti sebagai praktisi, serta guru kelas yang kebetulan juga merupakan guru pamong sebagai observer atau pengamat.

Penelitian ini mengumpulkan informasi menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kualitatif mencakup pengamatan terhadap tindakan yang dilakukan melalui penggunaan model *problem based learning* berbantu media

ular tangga pintar di kelas III SDN Sambirejo 02. Sedangkan pendekatan kuantitatif mencakup data hasil belajar peserta didik yang diperoleh melalui perencanaan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen untuk mengumpulkan data, diantaranya adalah hasil asesemen diagnostic, penilaian RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), pengamatan pelaksanaan pembelajaran oleh guru dan peserta didik, soal evaluasi beserta kisi-kisinya, serta penilaian sikap dan keterampilan.

Teknik pengumpulan data diperoleh dari pengamatan (observasi), tes dan non tes. Observasi dilakukan untuk memeriksa situasi di latarbelakang tempat dimana pembelajaran berlangsung. Observasi ini mengikuti panduan yang terdapat dalam lembar observasi yang telah ada sebelumnya. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik setelah menerima tindakan tertentu. Selain itu, tes juga bertujuan untuk memperkuat data observasi yang terjadi di kelas, terutama dalam hal penguasaan materi pembelajaran oleh peserta didik.

Menurut Magdalena, dkk (2021:69), "tes dijadikan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek". Tujuan dari langkah-langkah tersebut adalah untuk memperoleh data yang akurat tentang kemampuan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media ular tangga pintar.

Teknik analisis data kuantitatif hasil belajar dilakukan dengan menggunakan perhitungan dari Kemdikbud (2014), dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 1.** Rumus Hasil Belajar

Nilai Akhir: $\frac{\text{Skor yang di dapatkan}}{\text{Total Skor}} \times 100$
--

Kemudian perhitungan pengamatan pelaksanaan pembelajaran, dengan rumus

persentase dari Kemendikbud (2014), sebagai berikut:

**Tabel 2.** Rumus Persentase Hasil Belajar

Nilai yang diperoleh: $\frac{\text{Skor yang didapatkan}}{\text{Total Skor}} \times 100 \%$
---

Kriteria tingkat penguasaan, sebagai berikut:

**Tabel 3.** Presentase Kualifikasi Hasil Belajar

Interval Persentase	Kualifikasi
$90 < SB \leq 100$	Sangat Baik (SB)
$80 < B \leq 89$	Baik (B)
$70 < CB \leq 79$	Cukup Baik (CB)
$(KB) \leq 70$	Kurang Baik (KB)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *problem based learning* berbantu media ular tangga pintar di Kelas III SDN Sambirejo 02 mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan pada pembelajaran tematik semester 1 dengan jumlah peserta didik 24 orang telah dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap pembelajaran berdasarkan *model problem based learning* berbantu media ular tangga pintar.

Untuk menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu media ular tangga pintar dengan baik, perlu perencanaan yang baik pula. Menurut (Riyansyah et al., 2020), proses pembelajaran PBL memiliki 5 jenjang atau tahap ialah;(1) arah anak didik pada permasalahan,(2) mengerahkan anak didik buat belajar,(3) membimbing pelacakan perseorangan ataupun golongan,(4) meningkatkan serta menyuguhkan hasil buatan, serta(5) menganalisa serta menilai cara jalan keluar permasalahan.

Dalam pelaksanaan tindakan, terdapat III siklus. Dengan siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan, yaitu dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2023. Siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan yaitu dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2023. Kemudian siklus III dilakukan dengan 2 pertemuan juga

pada tanggal 06 September 2023. Perlu diketahui bahwa disini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas III yang kebetulan juga sebagai guru pamong di SDN Sambirejo 02.

Terlihat dari hasil belajar pada pembelajaran Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup) Subtema 1 (Ciri-ciri Mahluk Hidup) Pembelajaran 4 peserta didik dari aspek pengetahuan dengan nilai KKM 70 pada siklus I pertemuan 1 memperoleh persentase ketuntasan 33,3 % dengan kualifikasi Kurang Baik (KB), meningkat pada siklus I pertemuan 2 dengan perolehan persentase ketuntasan 45,8 % dengan kualifikasi Kurang Baik (KB). Sehingga diperoleh persentase rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 39,6 % dengan kualifikasi Kurang Baik (KB).

Hasil belajar peserta didik dari aspek pengetahuan pada pembelajaran Tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan) Subtema 1 (Manfaat Tumbuhan Bagi Kehidupan Manusia) Pembelajaran 3 dengan nilai KKM 70 pada siklus II pertemuan 1 memperoleh persentase ketuntasan 70,8 % dengan kualifikasi Cukup Baik (CB), meningkat pada pertemuan II dengan perolehan persentase ketuntasan 75 % dengan kualifikasi Cukup Baik (CB). Sehingga diperoleh persentase rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah 72,9 % dengan kualifikasi Cukup Baik (CB).

Hasil belajar peserta didik dari aspek pengetahuan pada pembelajaran Tema 2 (Menyayangi Tumbuhan dan Hewan) Subtema 3 (Menyayangi Tumbuhan) Pembelajaran 3 dengan nilai KKM 70 pada siklus III pertemuan 1 memperoleh persentase ketuntasan 79,2 % dengan kualifikasi Baik (B), meningkat pada pertemuan 2 dengan perolehan persentase ketuntasan 83,3 % dengan kualifikasi Baik (B). Sehingga diperoleh persentase rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus III ini adalah 81,3 % dengan kualifikasi Baik (B).

Dapat disimpulkan pembelajaran yang berlangsung menggunakan Model *Problem Based Learning* berbantu Media Ular Tangga Pintar mengalami

peningkatan dan sudah terlaksana dengan baik, dan peningkatan pada pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dalam diagram sebagai berikut:



**Gambar 1.** Diagram Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SDN Sambirejo 02 maka diperoleh kesimpulan dengan menggunakan model *problem based learning* berbantu media ular tangga pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik semester 1 di kelas III SDN Sambirejo 02.

Dalam pelaksanaan tindakan, terdapat III siklus. Dengan siklus I yang terdiri dari 2 pertemuan, yaitu dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2023. Siklus II juga terdiri dari 2 pertemuan yaitu dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2023. Kemudian siklus III dilakukan dengan 2 pertemuan juga pada tanggal 06 September 2023. Perlu diketahui bahwa disini peneliti berkolaborasi dengan guru kelas III yang kebetulan juga sebagai guru pamong di SDN Sambirejo 02.

kemudian peningkatan hasil belajar ditunjukkan pada pembelajaran Tema 1 (Pertumbuhan dan Perkembangan Mahluk Hidup) Subtema 1 (Ciri-ciri Mahluk Hidup) Pembelajaran 4. Peserta didik dari aspek pengetahuan dengan nilai KKM 70 pada siklus I, siklus II, dan Siklus III mengalami peningkatan dengan ditunjukkan perolehan persentase rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus I adalah 39,6 % dengan kualifikasi Kurang Baik

(KB). Kemudian dilanjutkan dengan perolehan persentase rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus II adalah 72,9 % dengan kualifikasi Cukup Baik (CB). Dan kemudian perolehan persentase rata-rata hasil belajar peserta didik pada siklus III adalah 81,3 % dengan kualifikasi Baik (B).

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada suami, anak dan keluarga besar yang telah memberikan semangat serta doa terbaiknya. Selanjutnya terima kasih kepada PPG Pascasarjana UPGRIS, dosen pembimbing yang telah membantu kelancaran proses pembuatan artikel ini. Terakhir penulis mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah, guru pamong, seluruh dewan guru, dan siswa kelas III SDN Sambirejo 02.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, A. (2019). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif.
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *Mimbar PGSD Undiksha*.7 (2), p- ISSN 2614-4727, e-ISSN 2614-4735. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD>
- Indah Suciati. (2021). Permainan “Ular Tangga Matematika” Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 1(1), 10–21. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v1i1.5>
- Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105.

- <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>
- Junaidi. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9 (1). 25-35
- Kemdikbud. (2019). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK
- Kemdikbud. 2014. *Konsep dan implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. *Konsep, Landasan, Dan Implementasi Pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif / KTI)*. Jakarta. Jakarta: Prenada Media Group.
- Lestari, I. C. (2021). 79 | Page. Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar, 2(1), 79–87.
- Magdalena, Ina dkk.(2021). “Penggunaan Evaluasi Non Tes Dan Hambatannya Dalam Pembelajaran Di Sds Sari Putra Jakarta Barat”.*PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Vol.3, No. 1.
- Nugroho , A. A., Dwijayanti , I., & Atmoko, Y. P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Penemuan Dan Lingkungan Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Meta Analisis. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*. Vol. 9, No. 1, 2020, 147-157. <https://eprints.upgris.ac.id/2110/1/4b.pdf>
- Riyansyah, Suparman, F., & Agustiani, T. (2020). Analisis Deskripsi Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Smp Negeri 03 Simpenan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesi*
- Robiyanto, A. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidika Guru Sekolah Dasar*. 2 (1) : 114-121.
- Sudewiputri, M. P., & Dharma, I. M. A. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(3), 428. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.38900>
- Sudibyoy, T., Deviana, T., & Widuri, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Melalui Model Problem Based Learning (PBL) di SDN Kepatihan 1 Tulungagung. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*.Vol. 8. ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/8609>
- Sukmawati, L., Mursidik, E. M., & Hardhinata, A. Y. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Media Ular Tangga Pintar pada Siswa Kelas IV. *JPP: Jurnal Penelitian Pendidikan*. Vol.15. P-ISSN: 5085-0581. E-ISSN: 2477-5851. <https://ejournal.stkipacitan.ac.id/ojs3/index.php/jpp/article/view/864>
- Susanto, H., Irmawati, Akmal, H., & Abbas, E. W. (2021). Media film dokumenter dan pengaruhnya terhadap keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 9(1), 65–78.