

## **Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Metode Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Permainan Edukatif pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IVB SD N Wonotingal Semarang**

**Zuhrotul Muna<sup>1</sup>, Iin Purnamasari<sup>2</sup>, Bernardus Irianto<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pasca Sarjana, Universitas PGRI Semarang

<sup>3</sup>SD N Wonotingal

Email : [zuhrotulmuna23@gmail.com](mailto:zuhrotulmuna23@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) peserta didik kelas IVB di SD N Wonotingal Semarang melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif. Rancangan penelitian yang digunakan yaitu rancangan penelitian tindakan kelas. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif komparatif yang berupa presentase dari hasil belajar IPAS antara pra siklus, siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar IPAS materi Wujud Zat dan Perubahannya. Sebanyak 27 peserta didik di kelas IVB SD N Wonotingal Semarang menjadi subjek penelitian. Ukuran ketuntasan kelas minimal 70. Hasil sebelum dilakukan tindakan yaitu pada pra siklus hanya 5 peserta didik atau 19% yang tuntas, pada siklus I meningkat menjadi 12 atau 44% yang tuntas dan pada siklus II meningkat menjadi 25 peserta didik yang tuntas belajar atau dengan persentase 93%. Penelitian ini dikatakan berhasil karena mencapai indikator kriteria ketuntasan klasikal yaitu  $\geq 80\%$  dari seluruh peserta didik. Untuk peningkatan hasil belajar peserta didik, maka diharapkan guru mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah dengan metode pembelajaran yang lebih bervariasi yaitu bisa dengan permainan edukatif sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran IPAS.

**Kata kunci:** Pembelajaran berbasis masalah, permainan edukatif, hasil belajar, IPAS

### **ABSTRACT**

*This research aims to improve the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) of class IVB students at SD N Wonotingal Semarang through a problem-based learning model with educational games. The research design used is a classroom action research design. Data collection techniques use test questions, observation and documentation. The data analysis technique uses descriptive comparative in the form of a percentage of science learning outcomes between pre-cycle, cycle I and cycle II. Based on the research results, it can be concluded that learning through a problem-based learning model with educational games can improve science learning outcomes on Forms of Substances and Their Changes. A total of 27 students in class IVB of SD N Wonotingal Semarang were research subjects. The minimum class completion size is 70. The results before action is taken are that in the pre-cycle only 5 students or 19% completed, in the first cycle it increased to 12 or 44% who completed and in the second cycle it increased to 25 students who completed the study or the percentage 93%. This research was said to be successful because it achieved the classical completeness criteria indicator, namely  $\geq 80\%$  of all students. To improve student learning outcomes, teachers are expected to implement a problem-based learning model with more varied learning methods, namely educational games as an alternative in science learning.*

**Keywords:** Problem-based learning, educational games, learning outcomes, natural and social sciences

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses dimana seseorang mengembangkan kemampuan dalam bersikap, dan bentuk perilaku lainnya didalam masyarakat dan lingkungan dimana dia hidup. Pendidikan sangat penting untuk diterapkan sejak dini kepada anak yang nantinya akan menjadi generasi muda penerus bangsa. Karena pendidikan merupakan peran penting dalam kehidupan manusia, karena dari pendidikan seseorang dapat menambah dan mengembangkan ilmu yang didapatkannya. Seiring dengan perkembangan zaman, pendidikan akan semakin mempunyai arti untuk sebuah bangsa. Kemajuan sebuah bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan di dalamnya, Undang Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional : Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, dan negara (Khasanah & Reffiane, 2021).

Pembelajaran IPA di tingkat Sekolah Dasar perlu melibatkan metode pengajaran yang menarik guna memicu partisipasi positif peserta didik, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi belajar mereka. Hal itu sejalan dengan pendapat Mukaromah (2018), metode pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Meskipun materi pembelajaran sangat menarik, jika tidak disampaikan dengan metode yang sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, maka hal tersebut akan sia-sia dan proses pembelajaran yang efektif dan hasil belajar yang optimal tidak akan tercapai.

Dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah pada hari Selasa, 25 Juli 2023 tepatnya di kelas IVB SD N Wonotingal Semarang, diperoleh informasi bahwa masih belum maksimalnya keaktifan belajar peserta didik, peserta didik dikatakan masih banyak yang pasif hal itu berakibat nilai kognitif dan hasil belajar

peserta didik belum maksimal untuk mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang distandarkan oleh guru bahkan mengalami penurunan. Permasalahan yang terjadi yaitu peserta didik merasa tidak bersemangat apabila materi yang disampaikan tidak menarik ditambah dengan guru yang kurang bervariasi dalam penggunaan model dan metode pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan menyenangkan peserta didik. Oleh karena itu, penggunaan model maupun metode yang bervariasi sangat diperlukan pada masa pembelajaran seperti sekarang ini. Berdasarkan pengamatan dan Bapak Gogo Prayogo, S.Pd.,M.Pd. selaku guru kelas IVB hal ini terjadi karena beberapa permasalahan.

Observasi yang telah dilakukan pada saat proses kegiatan pembelajaran, guru memegang peranan sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru sudah mengajak peserta didik berdiskusi dengan kelompok, namun masih menggunakan metode ceramah tanpa melibatkan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan metode yang bervariasi untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga dapat maksimal dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar. Sebab permasalahan yang terjadi di antaranya yaitu kurangnya inovasi pada penggunaan model dan metode pembelajaran, sehingga peserta didik menjadi tidak aktif, kurang bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan timbul rasa bosan. Dengan adanya permasalahan yang terjadi menyebabkan adanya tindakan yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran. Model pembelajaran yang menarik dapat memberikan kesan tersendiri bagi peserta didik dan dengan harapan nantinya aktif dan dapat menarik peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan dengan maksimal melalui aktivitas yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar, yang pada akhirnya peserta didik dapat memperoleh manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh para peserta didik.

Alasan penggunaan model berbasis masalah (*problem based learning*) dimana dengan model ini dapat melatih dan meningkatkan peserta didik untuk berpikir kritis melalui penyajian masalah atau kasus yang diberikan oleh peserta didik. Hal tersebut berdampak pada aktivitas belajar peserta didik karena cenderung merasa bosan dan kurang tertarik pada pembelajaran terutama pada muatan pelajaran IPAS. (Apriyani, 2017 dalam Andriani Sylviana dkk, 2023) mengemukakan model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang berlandaskan permasalahan yang ada, yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa (*student centered learning*). Sedangkan (Rosidah, 2018) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang siswa untuk belajar. Peneliti menggunakan model ini karena model pembelajaran ini merupakan salah satu bentuk dari pembelajaran berbasis masalah yang dapat melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah autentik dari kehidupan aktual peserta didik demi merangsang kemampuan berfikir tingkat tinggi. Selain itu, usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, penulis menerapkan metode yang bervariasi yaitu kegiatan permainan edukatif.

Permainan edukatif merupakan metode yang diterapkan oleh guru dalam penyampaian materi melalui permainan-permainan yang mendidik dengan tujuan agar proses pembelajaran anak lebih bermakna dan dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan cara yang menyenangkan dalam proses pembelajaran IPA (Iskandar, 2017). Metode bermain merupakan salah satu cara yang menyenangkan untuk mengajar di tingkat Sekolah Dasar, termasuk dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). (Syamsuardi, 2012) mengemukakan instrumen permainan edukatif yakni suatu bentuk instrumen pengajaran yang disusun

serta dapat meningkatkan pengalaman pendidikan maupun pengalaman belajar pada anak, instrumen ini termasuk suatu permainan tradisional maupun modern yang memberikan muatan pendidikan serta pengajaran. Selanjutnya menurut (Uliyah & Isnawati, 2019) permainan dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat, dan minat pada proses pembelajaran.

Dengan bermain, kita dapat menciptakan lingkungan yang ideal untuk pembelajaran yang lebih baik. Selain dapat mengajarkan konsep-konsep tertentu melalui bermain, anak-anak juga dapat merasakan kesenangan saat belajar. Diharapkan bahwa penggunaan metode bermain edukatif dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Kegiatan pembelajaran yang menarik dan lebih bervariasi dapat memberikan kesan tersendiri bagi peserta didik dengan harapan nantinya peserta didik akan lebih aktif dan lebih bermakna. Sehingga kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik dapat dikembangkan dengan maksimal melalui aktivitas peserta didik dapat memperoleh manfaat yang dapat dirasakan secara langsung oleh para peserta didik. Berdasarkan pada uraian di atas, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Permainan Edukatif pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya Kelas IVB SD N Wonotingal".

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Jenis penelitian ini ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sehingga metode penelitian yang digunakan adalah metode PTK. Pelaksanaan tindakan pembelajaran melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif, peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Media permainan edukatif ini dapat memicu peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dengan antusias dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep dan menyerap ilmu yang diberikan. Dengan demikian diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu bentuk kajian untuk kegiatan ilmiah dan bermetode yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tindakan-tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Sedangkan menurut Kemmis dan Mc. Taggart, PTK sebagai studi yang dilakukan untuk memperbaiki diri sendiri, pengalaman kerja sendiri yang dilaksanakan secara sistematis, terencana dan dengan sikap mawas diri. PTK adalah penelitian yang bersifat reflektif dan berkonteks pada kondisi, keadaan dan situasi yang ada di dalam kelas yang dilaksanakan secara terencana, sistematis, dan mawas diri untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi guna meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan di dalam kelas (Toharudin, 2019).

Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SD. Materi yang menjadi fokus penelitian adalah materi IPAS SD Kelas IV Wujud Zat dan Perubahannya. Adapun sekolah yang menjadi tempat penelitian adalah SD N Wonotingal. Sekolah dasar ini berlokasi di Kota Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Agustus-September 2023, semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Subyek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IVB SDN Wonotingal yang berjumlah 27 anak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah modul ajar dengan model berbasis masalah dengan menggunakan permainan edukatif, soal tes dan dokumentasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif adalah analisis data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberi gambaran tentang suatu keberhasilan yang diperoleh dari lembar catatan lapangan. Sedangkan data kuantitatif berupa angka-angka diperoleh dari analisis observasi pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar peserta didik. Dalam menganalisis data penelitian menggunakan rumus yang sesuai dengan aspek yang ingin diukur oleh penulis sehingga diperoleh hasil yang tepat dan

sesuai untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji persentase dengan metode kuantitatif. Ketuntasan individual materi yang akan ditentukan dicapai dengan nilai KKTP  $\geq 70$ .

PTK pada penelitian ini menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dalam perencanaannya, Kemmis menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) Rencana (*planning*), (2) Tindakan (*acting*), (3) Pengamatan (*observing*), (4) Refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancang-ancang pemecahan permasalahan (Widayati, 2008). PTK dilaksanakan dalam bentuk siklus, sesuai dengan yang dikemukakan oleh Kunandar (2011:56) bahwa PTK dilaksanakan dalam rangkaian Langkah dengan beberapa siklus. Maka penulis dalam penelitian ini melaksanakan tindakan sebanyak 2 siklus. Analisis data diambil dari penilaian yang dilakukan pada saat siklus I dan siklus II.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan hasil belajar peserta didik diperoleh pada muatan IPAS materi wujud zat dan perubahannya melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif yang dilakukan pada siklus I dan siklus II di kelas IVB SD N Wonotingal menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian diawali dengan melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran di kelas IVB SD N Wonotingal khususnya pada muatan IPAS. Hasil observasi yang telah dilakukan di kelas IVB pada semester 1 tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan bahwa hasil belajar IPAS memiliki capaian yang rendah. Capaian rendah tersebut dilihat berdasarkan banyaknya peserta didik yang tidak mampu memenuhi kriteria minimum dari hasil belajar yang ditetapkan yaitu 70.

Sebelum pelaksanaan siklus I diadakan terlebih dahulu Prasiklus,

kemudian dilanjutkan siklus I dan siklus II. Pelaksanaan penelitian ini dibantu oleh teman sejawat dalam proses pengamatan berjalannya PTK di kelas IVB SD N Wonotingal Semarang.

Proses pembelajaran dalam siklus prasiklus belum diterapkan model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dengan permainan edukatif. Proses pelaksanaan pembelajaran yang diterapkan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab sesuai dengan modul ajar yang telah dibuat oleh penulis.

Setelah peserta didik diberi soal evaluasi, dapat diketahui bahwa hasil belajar kognitif peserta didik kelas IVB muatan IPAS nilai rata-rata kelas adalah 56 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 40. Hasil belajar yang masih di bawah rata-rata tersebut belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hasil belajar kognitif peserta didik terdapat 5 peserta didik yang tuntas dan 22 belum tuntas. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar pada prasiklus kurang berhasil karena masih ada 81% lagi dari jumlah peserta didik yang tidak tuntas. Hal ini perlunya tindakan perbaikan, oleh karena itu perlunya penelitian tindakan kelas siklus I sesuai jadwal yang ditetapkan.

Tindakan yang dilaksanakan pada siklus I adalah menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif pada materi Wujud Zat dan Perubahannya dalam proses mengajar yang sebagaimana sintaks model belajar, media yang ditulis dan metode pembelajaran yang bervariasi yakni permainan edukatif yang digunakan. Pada tahap pelaksanaan penulis melakukan pembelajaran IPAS dengan materi Wujud Zat dan Perubahannya sesuai modul ajar yang disusun melalui kegiatan awal, kegiatan inti yang di dalamnya memuat metode pembelajaran permainan edukatif "Siapa Cepat Dia Dapat" dan sintaks model pembelajaran berbasis masalah dan kegiatan penutup.

Kemudian diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas IVB muatan IPAS nilai rata-rata adalah 66 dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 50.

Terdapat 12 peserta didik yang tuntas dan 15 peserta didik belum tuntas. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar pada siklus I kurang berhasil karena masih ada 56% lagi dari jumlah peserta didik yang tidak tuntas.

Hasil dari perbaikan siklus I belum mencapai indikator pencapaian yakni 80% ketuntasan, oleh sebab itu di laksanakan perbaikan siklus II. Penulis menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif "Berbaris Memecahkan Masalah". Setelah pelaksanaan siklus II terjadi peningkatan kembali yaitu peserta didik yang tuntas berjumlah 25 dengan persentase 93% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas berjumlah 2 anak dengan persentase 7% dan nilai tertinggi pada siklus II yaitu 100 dan nilai terendah 60 dengan nilai rata-rata 89.

Hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I dan II terdapat peningkatan. Rata-rata hasil belajar pada prasiklus yaitu 56, sedangkan pada siklus I adalah 66, dari hasil pra siklus, siklus I pada siklus II mengalami peningkatan dengan perolehan rata-rata 89. Berdasarkan hasil jumlah ketuntasan dan rata-rata hasil belajar dalam setiap pra siklus, ke siklus I dan II terdapat perbedaan hasil peningkatan dalam ketuntasan belajar. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif pada siklus I dan siklus II mengalami keberhasilan dalam belajar.

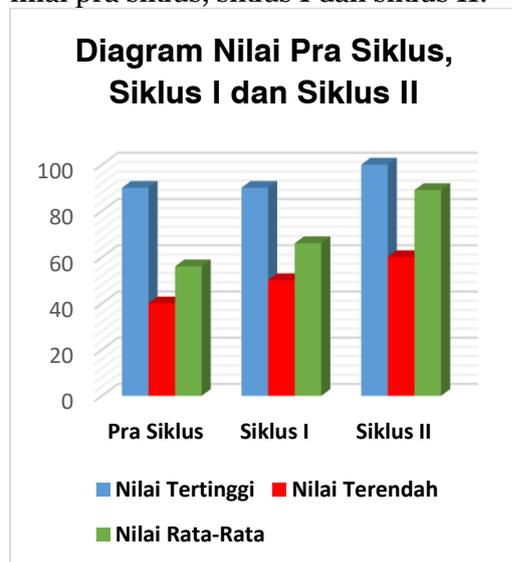
Permainan edukatif yang penulis rancang atau gunakan berupa memberikan pengalaman belajar pada anak yang dilakukan secara berkelompok atau berkolaborasi dengan menghadapkan anak pada persoalan sehari-hari yang harus dipecahkan secara berkelompok sesuai dengan masing-masing kemampuan anak.

Permainan edukatif ini mampu membuat peserta didik bekerja sama untuk mengatasi tantangan yang menuntut pemikiran kritis dan strategi untuk menemukan solusi yang tepat dari permasalahan, kreativitas, dan kerja tim dimana mereka berinteraksi dengan anggota tim mereka dengan hormat, mendukung, dan berempati. Hal itu membangun keterampilan sosial yang

sangat penting untuk berfungsi baik dalam masyarakat.

Dengan memuat materi Wujud Zat dan Perubahannya menunjukkan hasil belajar peserta didik pada pra siklus, siklus I, siklus II peserta didik kelas IVB di SD N Wonotingal Semarang dapat dilihat pada Tabel 1.

Berikut ini disajikan diagram nilai rata-rata, terendah dan tertinggi dari hasil nilai pra siklus, siklus I dan siklus II:



**Gambar 1.** Diagram Nilai Rata-Rata, Terendah dan Tertinggi dari Hasil Nilai Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Dengan demikian berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, maka pelaksanaan tindakan dapat dihentikan sampai Siklus II saja. Dengan kata lain tujuan penelitian pertama sudah tercapai karena dapat diketahui hasil belajar peserta didik sudah mengalami peningkatan dan juga mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Saran yang penulis sampaikan yaitu guru bisa lebih bervariasi dalam memilih model, metode, dan media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran seperti permainan edukatif. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik lebih tertarik dan dapat meningkatkan hasil belajar, serta meminimalisir kebosanan peserta didik.

**Tabel 1.** Analisis Ketuntasan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IVB SD N Wonotingal Semarang

No	Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	Tuntas	5	19	12	44	25	93
2	Belum Tuntas	22	81	15	56	2	7
<b>Jumlah</b>		27	100	27	100	27	100
<b>Nilai Rata-rata</b>		56		66		89	
<b>Nilai Tertinggi</b>		90		90		100	
<b>Nilai Terendah</b>		40		50		60	

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IVB SD N Wonotingal Semarang, diperoleh nilai rata-rata siklus I sebesar 66 dan nilai rata-rata siklus II sebesar 89. Setelah diberi tindakan dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan sebesar 23. Sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi tindakan dengan diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah dan metode pembelajaran yang bervariasi dengan melibatkan peserta didik sehingga mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan diterapkannya permainan edukatif dimana metode permainan merupakan salah satu metode pembelajaran menyenangkan yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dasar, termasuk dalam pembelajaran IPAS. Melalui permainan maka dapat menciptakan kondisi yang ideal untuk mempelajari dan meningkatkan mutu pembelajaran. Selain anak dapat mempelajari pelajaran tertentu dalam permainan, anak juga memperoleh kesenangan selama belajar. Dengan masing-masing yang diberikan upaya melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan permainan edukatif. Pada pembelajaran siklus I menerapkan permainan edukatif “*Siapa Cepat Dia Dapat*” dan pada siklus yang ke II menerapkan permainan edukatif “*Berbaris Memecahkan Masalah*”.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, S., Purnamasari, I., & Wahyuni, D. S. (2023, July). 50. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 1 SDN Ngempon 02 Materi Perbandingan Melalui Model PBL Berbantu Media Konkrit. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 11-11).
- Iskandar, M.L. (2017). Penerapan Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab di MI Ma'arif NU 1 Pageraji. *Skripsi*. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Khasanah, D. U., Reffiane, F., & Karmila, M. (2021). “Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Berbasis Etnosains Tema Lingkungan Sahabat Kita Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 03 Lebak Jepara Jawa Tengah”. *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 50-56. <http://jurnal.unw.ac.id:1254/index.php/dwijaloka/article/view/932>
- Kunandar. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mukaromah, S. (2018). *Metode Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada Kelas III B di MI Bakii Kesugihan 01 Cilacap Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi. Purwokerto: IAIN Purwokerto.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan model problem based learning untuk menumbuhkembangkan higher order thinking skill siswa sekolah dasar. *INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-71.
- Syamsuardi. (2012). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Di Taman Kanak-Kanak PAUD Polewali Kecamatan Tanete Riattang Barat Kabupaten Bone. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 2(1), 59-67.
- Toharudin, Moh. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidikan yang Profesional*. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Shaut Al-'Arabiyah*, 7(1), 31-43
- Widayati, A. (2008). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 6 No. 1, 87-93.