

Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model Problem Based Learning berbantu Media Konkret Kelas IV SDN Sambirejo 02

Anisa Nurul Haliza¹, Ida Dwijayanti², Mardani Esti Pambayun³

^{1,2} Universitas PGRI Semarang

³ SDN Sambirejo 02 Semarang

Email : anisanhaliza321@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang rendah karena model yang diterapkan belum tepat, sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. serta media pembelajaran yang digunakan tidak konkret. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang. melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 siklus. Data yang digunakan tes dan non tes (observasi dan dokumentasi). Data awal banyak peserta didik yang nilainya belum tuntas KKM. Hal ini dikarenakan guru belum menggunakan metode pembelajaran yang inovatif. Siklus I dan siklus II mengalami kenaikan persentase ketuntasan. Siklus I sebanyak 22 (75,86%) peserta didik yang tuntas dengan kategori sedang. Pada siklus II sebanyak 27 (93,10%) peserta didik yang tuntas dengan kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang.

Kata kunci: Hasil Belajar; IPA; Media Konkret; Model *Problem Based Learning*

ABSTRACT

This research was motivated by low student learning outcomes because the model applied was not appropriate, so students were less active in the learning process. and the media used is not specific. This research aims to improve the science learning outcomes of class IV students at SDN Sambirejo 02 Semarang. through the application of the Problem Based Learning model assisted by concrete media. The type of research method used is Classroom Action Research which consists of 2 cycles. The data used are test and non-test (observation and documentation). Initial data shows that there are many students whose grades have not yet completed the KKM. This is because teachers have not used innovative learning methods. Cycle I and cycle II experienced an increase in the percentage of completion. In cycle I, 22 (75.86%) students completed the medium category. In cycle II, 27 (93.10%) students finished in the very high category. It can be concluded that the application of the Problem Based Learning model assisted by concrete media can improve science learning outcomes for class IV SDN Sambirejo 02 Semarang.

Keywords: Learning Outcome; IPA; Concrete Media; Problem-Based Learning Models

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu pengetahuan utama dalam kehidupan manusia. Pendidikan mampu membentuk sumber daya manusia yang berkualitas didalam masyarakat, bangsa dan negara khususnya pada anak. Pendidikan harus dilakukan sejak dini agar nantinya anak-anak memiliki kehidupan yang terarah untuk menuju dewasa sesuai dengan pendapat Syafril & Zen (2017:27) pendidikan adalah bimbingan atau

pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya agar anak cukup cakap melaksanakan tugas hidupnya sendiri tidak dengan bantuan oranglain.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk

mencerdaskan kehidupan bangsa, Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. dalam Undang-Undang ini dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa terutama peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dalam dirinya dalam mencapai tujuan pendidikan nasional.

Setiap manusia pasti mengalami proses belajar. Belajar merupakan kegiatan yang disengaja untuk memperoleh pengetahuan. dengan belajar manusia akan menambah ilmu serta pengalamannya yang dapat digunakan untuk membekali diri dalam kehidupannya agar lebih bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Sani (2019: 1) belajar diartikan sebagai aktivitas pertama yang dilakukan dalam proses pendidikan. dalam proses pembelajaran tentunya seorang pendidik menggunakan model dan media untuk mengajar agar dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efektif. Model pembelajaran digunakan untuk memodifikasi pembelajaran agar peserta didik tidak merasa bosan ketika belajar. Penerapan model pembelajaran yang baik sangat dibutuhkan oleh guru dalam mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Saefuddin & Berdiati (2014: 48) berpendapat bahwa Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan sistem belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran. Model pembelajaran akan lebih efektif apabila menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran digunakan untuk membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran namun pada kenyataannya guru dalam pembelajaran sangat sedikit menggunakan media, Guru hanya menggunakan media buku dan tidak memanfaatkan media konkret yang berada

dilingkungan sekitar. Sadiman dalam Kustandi & Bambang (2011:106) mengemukakan, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Penggunaan media dalam pembelajaran mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Dalam setiap pembelajaran pasti terdapat permasalahan seperti halnya pada pembelajaran IPA. IPA di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diberikan kepada siswa sebagai bekal kehidupan dimasyarakat. IPA berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar, siswa diwajibkan belajar tentang IPA agar siswa mengenal lingkungan alam dan sumber daya yang terdapat di lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Sambirejo 02 mata pelajaran IPA diketahui bahwa hasil belajar peserta didik rendah. Pada prasiklus terdapat 11 peserta didik yang tuntas dengan persentase ketuntasan 37,93% dari 29 peserta didik. Hal tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran IPA Proses pembelajaran hanya sekedar mendengarkan, mengerjakan tugas, dan hanya terfokus pada buku saja, serta penggunaan model pembelajaran yang belum tepat. sehingga pembelajaran di kelas pasif dan peserta didik tidak aktif selama proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Serta belum terdapat media pembelajaran yang konkret yang dapat digunakan langsung serta diamati oleh peserta didik. Pembelajaran IPA pada dasarnya membuat peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar secara langsung dengan mengembangkan sikap ilmiah serta keterampilan dalam berproses. Proses pembelajaran IPA tidak hanya dilihat dari penguasaan materi saja, namun peserta didik juga mampu mencari tahu segala hal di alam secara sistematis. Pada prakteknya, ketika pembelajaran berlangsung belum dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV secara maksimal.

Dari uraian di atas, peneliti menemukan solusi yaitu meningkatkan hasil belajar IPA melalui model *Problem Based Learning* berbantu media konkret.

yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Sambirejo 02. Model *Problem Based Learning* dapat membuat peserta didik terlibat aktif selama proses pembelajaran serta mampu memecahkan permasalahan dan berinteraksi secara langsung dengan kelompok diskusi. Menurut pendapat Ibrahim dan Nur dalam Trianto (2011:241) mengemukakan pembelajaran berbasis masalah atau istilah asingnya *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang digunakan untuk merangsang berfikir tingkat tinggi siswa dalam situasi yang berorientasi pada masalah dunia nyata, termasuk di dalamnya belajar dan bagaimana belajar. Model *Problem Based Learning* dapat membuat peserta didik untuk Mengembangkan potensi diri sendiri dengan menggali informasi secara mandiri. Diberikan suatu permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari, kemudian mereka melakukan diskusi kelompok untuk memecahkan masalah tersebut. Menurut Mohamad Nur dalam Rusmono (2014: 81) menyatakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan model *Problem Based Learning*, yaitu Tahap 1. Mengorganisasikan peserta didik pada masalah, Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, Tahap 3 Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, Tahap 4 Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sama halnya dengan media konkret dapat membuat peserta didik melihat, mengamati dan menggunakannya secara langsung selama proses pembelajaran. Benda konkret atau disebut juga sebagai benda tiga dimensi, menurut Daryanto (2010: 29), ialah kelompok media yang berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli mempunyai kegunaan yang unik. Ada banyak cara dimana keikutsertaan siswa dapat didorong dengan benda tersebut. Ketika proteksi yang aman dibutuhkan, pengalaman yang disimulasi akan di dapat melalui penggunaan model yang lebih kecil. Ketika keahlian khusus

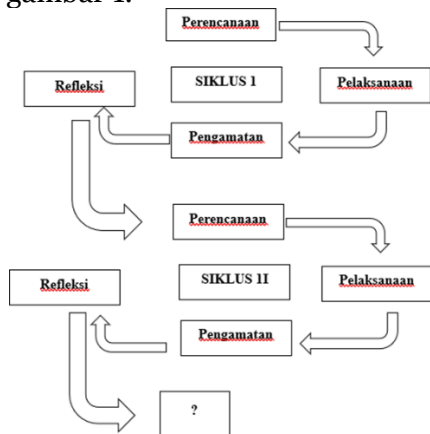
dibutuhkan untuk pengoperasian atau penggunaan benda asli, sebuah peragaan menjadi penting. Semakin dekat pengalaman belajar menyerupai kondisi dimana siswa akan menggunakan atau memperagakan pelajaran yang telah mereka dapat, semakin efektif dan permanen pembelajaran tersebut menurut Yudhi (2013:107). dalam pembelajaran Media konkret dapat memperjelas pesan yang disampaikan kepada peserta didik, media benda konkret dapat memberikan rangsangan belajar dan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

Model *Problem Based Learning* sudah pernah dilakukan oleh Ariyani Elvira Putri Ayu Arimbi, Suharmono Kasiyun, Nikmahatus Romadhona, dan Cholidah Machbul dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SD melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Konkret” tahun 2023. Penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil karena mampu untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Kondisi tersebut terbukti melalui presentase keberhasilan pada siklus satu yang mencapai 68,42% dari 19 peserta didik yang ada di kelas. Sedangkan pada siklus dua presentase keberhasilan meningkat hingga mencapai 94,73% dari jumlah keseluruhan peserta didik yang ada di kelas. Menunjukkan bahwa penggunaan Model *Problem Based Learning* berbantu media benda konkret efektif membuat hasil belajar siswa meningkat. Sehubungan dengan penelitian yang sudah dilakukan maka peneliti menyusun penelitian tentang “Peningkatan Hasil Belajar IPA melalui Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Konkret kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang”

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Kemmis dan Taggart dalam Kunandar (2011:70) menjelaskan bahwa dalam PTK

terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Berikut gambar dari alur penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian tindakan kelas

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang yang terdiri dari 29 peserta didik, terdiri dari 13 laki-laki dan 16 perempuan.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu dengan mencari rata-rata hasil belajar IPA.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPA dari siklus ke siklus. Adapun tindakan penelitian ini dikatakan berhasil apabila presentase hasil belajar IPA kelas IV SDN Sambirejo 02 minimal 75% atau ketuntasan klasikal mencapai minimal 75% peserta didik yang mencapai KKM yaitu ≥ 70 , maka penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret untuk meningkatkan hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Sambirejo 02 berhasil dan tindakan dikatakan cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rata-rata hasil belajar tersebut dikonverensikan ke dalam PAP skala lima dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pedoman Konversi Skala Lima Hasil Belajar IPA

Persentase Pencapaian	Kategori Hasil Belajar
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
40 – 64	Rendah
0-39	Sangat Rendah

Sumber: Wahyuni (2021:234)

Berdasarkan Tabel 1. menunjukkan bahwa persentase ketuntasan pencapaian 90% – 100% dengan kategori sangat tinggi, persentase pencapaian 80% - 89% dengan kategori tinggi, persentase 65% - 79% dengan katogori sedang, persentase pencapaian 40% - 64% dengan kategori rendah, dan persentase pencapaian 0% - 39% dengan kategori sangat rendah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

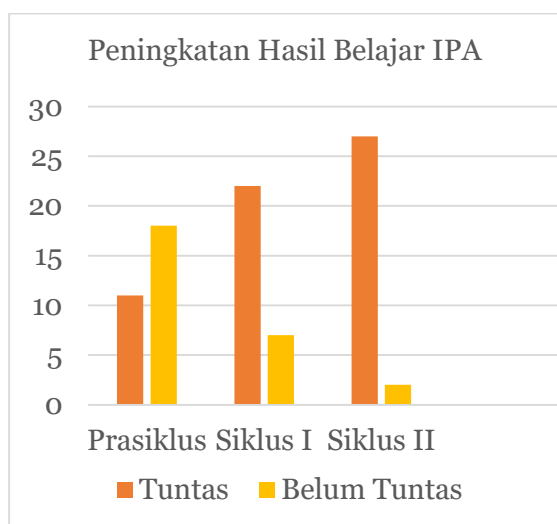
Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret mengalami peningkatan hasil belajar siswa dari pelaksanaan prasiklus, siklus I dan siklus II.

Berikut ini rekapitulasi hasil belajar IPA peserta didik kelas IV SDN Sambirejo 02 pada tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar IPA

Siklus	KKM	Tuntas	Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan	Kategori
Prasiklus	70	11	18	37,93	Sangat Rendah
Siklus I	70	22	7	75,86%	Sedang
Siklus II	70	27	2	93,10%	Sangat Tinggi

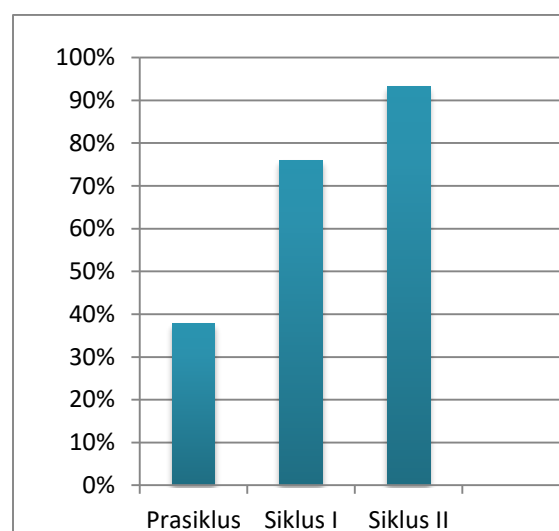
Berdasarkan Tabel 2. Menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar IPA peserta didik kelas IV di SDN Sambirejo 02 mengalami kenaikan yang signifikan. Mulai dari prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada prasiklus persentase ketuntasan 37,93% dengan kategori sangat rendah, kemudian pada siklus I naik mengalami peningkatan menjadi 75,86% dengan kategori sedang, dan di siklus II meningkat lagi menjadi 93,10% dengan kategori tinggi. Peningkatan hasil belajar IPA pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang

Berdasarkan gambar 2, pada Prasiklus menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 11 dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 18. Pada Siklus I menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 22 dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 7. Pada Siklus II menunjukkan bahwa jumlah peserta didik yang tuntas sebanyak 27 dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 2.

Peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar IPA kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang pada prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar IPA Kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang

Berdasarkan Gambar 3. menunjukkan bahwa dari prasiklus, siklus I, sampai siklus II mengalami peningkatan persentase ketuntasan yang signifikan. Prasiklus persentase ketuntasan sebanyak 37,93% dengan kategori sangat rendah. Siklus I mengalami kenaikan persentase ketuntasan menjadi 75,86% dengan kategori sedang. Siklus II mengalami peningkatan lagi menjadi 93,10% dengan kategori sangat tinggi. Penelitian ini pada setiap siklusnya mengalami peningkatan hasil belajar IPA kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang setelah menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret.

Pada proses pembelajaran siklus I Mengajak peserta didik untuk melakukan

diskusi untuk memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yaitu dengan mencari benda-benda konkret disekitar lingkungan sekolah, pada siklus I peserta didik mencari daun, gelas bekas dan air. kemudian peserta didik melakukan percobaan untuk memecahkan masalah yang diberikan oleh guru yang berkaitan dengan materi "fotosintesis" dengan bantuan benda konkret tersebut peserta didik dapat melihat langsung, merasakan, dan menggunakan benda konkret untuk memecahkan masalah. Setelah peserta didik melakukan diskusi kelompok peserta didik menuliskan hasil pemecahan masalah, yang kemudian memaparkan hasil diskusi di depan kelas. Berdasarkan hasil analisis N-gain mendapatkan hasil uji gain 0,41 dengan keterangan $0,41 < 0,7$ dengan kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa model *problem based learning* berbantu media konkret. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil belajar mata pelajaran IPA.

Pada siklus II peserta didik diajak mencari bunga yang ada disekitar lingkungan sekolah untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan materi "Perkembangbiakan tumbuhan" selain mencari bunga peserta didik juga mencari perkembangbiakan tumbuhan secara buatan yaitu mencangkok yang ada dilingkungan sekitar sekolah. Berdasarkan hasil analisis N-gain mendapatkan hasil uji gain 0,66 dengan keterangan $0,66 < 0,7$ dengan kategori sedang. Jadi dapat disimpulkan bahwa mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan berupa model *problem based learning* berbantu media konkret. Peningkatan tersebut dilihat dari hasil belajar mata pelajaran IPA.

Penggunaan media konkret sangat membantu peserta didik dalam memecahkan masalah, Peserta didik dapat mencari, melihat langsung, menggunakan serta mengamati apa saja yang menjadi bagian dari media konkret itu sendiri. Selain peserta didik dapat melihat langsung guru juga membawa media konkret bagian-bagian bunga yang

berukuran besar sehingga peserta didik dapat melihat bagian-bagian bunga secara jelas sehingga peserta didik dapat membuktikan langsung dengan bunga asli yang sudah peserta didik cari dilingkungan sekolah. Setelah peserta didik memecahkan masalah peserta didik menulis hasil diskusi kelompok kemudian memaparkan didepan kelas.

Pemberian tindakan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pada siklus I sebanyak 75,87% dengan total 22 peserta didik yang tuntas. Peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret pada proses pembelajaran, namun persentase tersebut kurang sesuai dengan kriteria keberhasilan ini. Hal tersebut dikarenakan adanya kendala pada peserta didik belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan. ketika memaparkan hasil pengamatan juga belum percaya diri dan peserta didik belum terbiasa memaparkan hasil diskusi didepan kelas sehingga membutuhkan waktu yang sedikit lama untuk mengkondisikan kelas. Peserta didik belum semuanya terlibat secara aktif dalam kegiatan diskusi kelompok karena mereka asyik dengan dirinya sendiri dan hanya bermain-main ketika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mencari benda konkret yang ada disekitar sekolah, Menyebabkan mereka kurang fokus dengan materi yang sedang dipelajari. Terlihat pada saat melakukan sesi tanya jawab masih ada yang salah dalam menjawab pertanyaan.

Penelitian kemudian dilanjutkan pada siklus II, terlihat adanya peningkatan menjadi sebanyak 93,10% dengan total 27 peserta didik yang tuntas. Pada siklus II, peneliti selain menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret juga membawa media konkret yang lebih besar agar dapat dilihat oleh semua peserta didik dan dapat digunakan langsung oleh peserta didik. Peneliti juga menayangkan video lagu untuk menyanyi bersama agar peserta didik dapat mengingat materi yang sedang dipelajari. Lagu dengan nada yang tidak asing didengar oleh peserta didik sehingga harapannya peserta didik dapat mengingat materi perkembangbiakan tumbuhan.

Penerapan model *Problem Based Learning* menjadikan peserta didik dapat berdiskusi kelompok lebih baik lagi daripada siklus I. Mereka sudah bisa lebih aktif lagi ketika melakukan diskusi. dan ketika peserta didik mencari benda konkret yang ada disekitar sekolah peserta didik sudah paham apa yang dilakukan dan tidak sibuk dengan dirinya sendiri atau bermain-main sendiri diluar kelas. Ketika melakukan pemamaparan hasil diskusi kelompok peserta didik sudah mulai percaya diri dan mengingat apa saja yang akan dipaparkan ketika akan melakukan pamaran didepan kelas. Serta peserta didik sudah dapat melakukan tanya jawab sebagian besar sudah benar.

Penggunaan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret tepat bagi peserta didik, jika guru ingin membuat mereka memiliki kemampuan untuk memecahkan masalah, berkreasi, berargumentasi, mengeluarkan pendapat secara lugas, serta mampu bertukar pikiran dengan teman lainnya. Mampu menumbuhkan kemampuan berbicara di depan orang banyak. Media konkret juga memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melihat langsung, menggunakan, meneliti bahkan membantu memecahkan masalah yang ada.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* berbantu media konkret dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN Sambirejo 02. Dapat dibuktikan dengan data hasil belajar peserta didik, pada prasiklus persentase ketuntasan hasil belajar IPA 37,93% dengan kategori rendah, setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami kenaikan persentase ketuntasan hasil belajar IPA menjadi 75,86% dengan kategori sedang dan di siklus II naik lagi ketuntasan hasil belajar IPA menjadi 93,10% dengan kategori sangat tinggi.

Penerapan langkah-langkah model problem based learning berbantu media konkret yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang yang meliputi

Mengorganisasikan peserta didik pada masalah, Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar, Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, dan Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur peneti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat, tauhid dan hidayahnya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini hingga selesai. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dan membantu jalannya penelitian, Khususnya kepada SDN Sambirejo 02 Semarang dan Peserta didik Kelas IV SDN Sambirejo 02 Semarang yang telah berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arimbi, E., Kasiyun, S., Romadhona, N., & Machbul, C. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa SD melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Media Konkret. *Jurnal National Conference for Ummah*, (01)01. <https://conferences.unusa.ac.id/index.php/NCU2020/article/view/1103>
- Ariyani, B., Firosalia, K. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, (5)2. DOI: <https://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Daryanto. 2010. *Belajar Dan Mengajar*. Bandung: CV. Yrama Widya
- Febriana., Siwi, D & Rahayu, C. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Benda Konkret. *Journal of Education Research*, (4)3. <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif/article/view/110>
- Kunandar. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Kustandi, Cecep., dan Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran:*

- Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Munadi Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta selatan: G P Press Group
- Rahmasari, R. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV SD. *Basic Education*, 5 (36).
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/5367>
- Rusmono. (2014). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Saefuddin, A & Berdiati, I. 2014. *Pembelajaran Efektif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sani, Ridwan Abdullah. 2019. *Strategi Belajar Mengajar*. Depok: Rajawali.
- Sianipar, H., Panjaitan, M., Sitio & Sitio, H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Benda Konkret terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SD Negeri 098019 Simpang Panei. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, (4)5.
<https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/8521>
- Syafril & Zelhendri, Z. 2017. *Dasar Dasar Ilmu Pendidikan*. Depok: Kencana.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
- UU No. 20 Tahun 2003 tentang SISDIKNAS.