

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Boneka Tangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Gayamsari 02

Ulya Aflahah¹, Ngurah Ayu Noman M.², Loli Gunawan Adi³, Mulyati Madeleina Sofia⁴

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas PGRI Semarang

^{3,4}SDN Gayamsari 02, Kota Semarang, Jawa Tengah, 50161

Email:

¹Aflahahulya007@gmail.com, ²ngurahayunyoman@upgris.ac.id, ³loliGUNAWAN@gmail.com,

⁴Mulyatisofia10@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media boneka tangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian adalah siswa kelas III di SD N Gayamsari 02 Semarang tahun Pelajaran 2023/2024 pada semester 1 yang berjumlah 28 siswa sebagai penerima tindakan, sedangkan yang memberikan Tindakan adalah peneliti dan wali kelas III. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes setiap siklus, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP yang diperoleh 28 siswa kelas III SD N Gayamsari 02 berdasarkan hasil nilai ulangan harian tema 1 subtema 1 pada prasiklus 32,1% (tuntas) dan 67,9% (tidak tuntas). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media kotak misteri hasil belajar kognitif meningkat siklus 1 memperoleh ketuntasan sebesar 64,3% (tuntas) dan 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan siklus II dengan capaian ketuntasan sebesar 89,3% (tuntas) dan 10,7% (tidak tuntas). Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media boneka tangan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III di SD N Gayamsari 02.

Kata Kunci: Problem Based Learning (PBL), Media Boneka Tangan, Hasil Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the application of the PBL learning model assisted by hand puppet media to improve the learning outcomes of class III students. This research uses Classroom Action Research (PTK). The research subjects were class III students at SD N Gayamsari 02 Semarang for the 2023/2024 academic year in semester 1, totaling 28 students as recipients of the action, while those who provided the action were researchers and class III homeroom teachers. Data collection techniques use observation, interviews, tests for each cycle, and documentation. The results of the research show that the thematic learning content of Indonesian, Mathematics and SBdP obtained by 28 class III students of SD N Gayamsari 02 based on the results of the daily test scores for theme 1 subtheme 1 in the pre-cycle were 32.1% (completed) and 67.9% (not completed). The application of the Problem Based Learning learning model assisted by hand puppet media increased cognitive learning outcomes in cycle 1 to obtain completeness of 64.3% (complete) and 35.7% (incomplete). Meanwhile, in cycle II, reflection was carried out so that there was an increase from cycle I to cycle II with completion achievements of 89.3% (complete) and 10.7% (incomplete). It can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by hand puppet media can improve the cognitive learning outcomes of class III students at SD N Gayamsari 02.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Hand Puppet Media, Learning Outcomes

1. PENDAHULUAN

Kurikulum 2013 mengajarkan tentang pendekatan tematik integratif yang di dalamnya terdapat beberapa tema, kemudian di dalam tema terdapat subtema di dalam subtema terdapat beberapa pembelajaran dan mata pelajaran yang diantaranya ada

Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan dari Pengembangan

Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 dan

KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan secara terpadu. Kebijakan ini antara lain memberi ruang gerak yang luas kepada lembaga pendidikan khususnya SD/MI dalam mengelola sumber daya yang ada, dengan cara mengalokasikan seluruh potensi dan prioritas sehingga mampu melakukan terobosan-terobosan sistem pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

Implementasi dari kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan

pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. Menurut Wahyuni et al. (2016) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang didasarkan dari sebuah tema yang digunakan untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga anak akan lebih mudah memahami sebuah konsep, karena hanya berdasarkan dari satu tema untuk beberapa pelajaran yang diajarkan. Maka dari itu, pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang menggabungkan beberapa mata pelajaran sesuai dengan tema melalui pengalaman siswa agar pembelajaran lebih efektif dan efisien. Tematik sebagai model pembelajaran yang menggunakan tema untuk mengkaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran tematik, seperti pada kelas III tema 1 pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang terdapat berbagai subtema dan beberapa

pembelajaran salah satunya muatan Bahasa Indonesia, Matematika dan SBdP.

Proses Pembelajaran tematik tentunya seorang guru harus menggunakan model dan media pembelajaran agar menunjang keberhasilan belajar siswa di kelas. Dengan menggunakan model dan media pembelajaran tentunya guru harus menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Model pembelajaran merupakan sebagai suatu yang berdampak pada kegiatan belajar mengajar yang bisa digunakan guru untuk mencapai sarana-sarana intruksional kedalam kurikulum guna mencapai kemampuan mengajar yang lebih besar (Huda, 2014). Sedangkan menurut media pembelajaran adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keterkaitan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas III SDN Gayamsari 02 pada 28 Juli 2023 dalam pelaksanaan pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, belum menggunakan metode yang inovatif, guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Terlihat banyak siswa yang pasif, kurang fokus, dan cenderung susah berpendapat pada saat proses belajar sehingga hasil belajar rendah. Terdapat siswa nilai ulangan harian pada muatan bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP masih dibawah standart ketuntasan yang diharapkan. Hal ini dapat terlihat dari penilaian harian tema 1 subtema 1 kurang memuaskan. Diketahui bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP tahun Pelajaran 2023/2024 adalah 75 dan 75. Siswa dikatakan mencapai KKM apabila nilainya 75 atau 75 lebih. Data tersebut menjelaskan bahwa dari 28 siswa, terdapat 19 siswa yang mendapatkan nilai dibawah KKM dan 9 Siswa mendapatkan nilai di atas KKM.

Berdasarkan permasalahan diatas guru dapat menggunakan model

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Salah satunya menggunakan model pembelajaran yang cocok sebagai inovasi pada proses pembelajaran yaitu model pembelajaran Problem Based

Learning (PBL). Menurut Saputro & Rahayu (2020) menyatakan bahwa Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang mengajak siswa untuk memecahkan masalah yang kurang terstruktur dalam dunia nyata didalam proses belajarnya.

Project Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata (Amir et al., 2020). Sedangkan, salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu model pembelajaran Project Based Learning (PBL) adalah boneka tangan. Media boneka tangan merupakan media pembelajaran yang sifatnya konvensional untuk memudahkan guru dalam pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia seringkali disampaikan tanpa menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian materi, menjadi salah satu faktor penyebab materi pelajaran tidak dapat diserap seutuhnya. Berdasarkan masalah tersebut, peneliti memilih media pembelajaran boneka tangan pada materi cerita anak. Dasar pemilihan penggunaan media boneka tangan yakni boneka tangan dipandang memiliki kelebihan dan kekhasan yang sesuai dengan kepribadian siswa, karena menurut Desmita (2009:35) "siswa masih senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung". Sudjana & Rivai (2010:156) berpendapat, "boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan". Metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan merupakan cara yang efektif dalam pembelajaran, karena dapat mengembangkan daya imajinasi, daya serap dalam pembelajaran lebih tinggi, mengajarkan siswa untuk bersimpati dan

berempati, memberikan pelajaran budaya dengan menggunakan boneka tangan, dan membantu anak memberikan contoh untuk menanggapi suatu kejadian atau memecahkan masalah berdasarkan apa yang dialaminya, dapat mengambil pesan yang terkandung dalam sebuah cerita. Metode bercerita dengan menggunakan media boneka tangan lebih berkesan daripada nasihat sehingga cerita itu terekam jauh lebih kuat di dalam memori siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar siswa dalam pengajaran (Sudjana, 2007 : 2).

Sejalan dengan penelitian Wijayanti, R. E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). menyatakan bahwa pada aktivitas tindakan pra siklus dengan rata-rata 44,46 memiliki kategori cukup, siklus 1 dengan rata-rata 58,11 memiliki kategori cukup dan siklus 2 dengan rata-rata 80,30 memiliki kategori sangat baik. Mengalami peningkatan aktivitas belajar pada pra siklus ke siklus 1 sebesar 13,65 dan pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 22,19. Adanya peningkatan aktivitas belajar berpengaruh pada hasil belajar terbukti dari perolehan hasil tindakan pra siklus mencapai rata-rata 59,34 menjadi 67,84 pada siklus 1 dan peningkatan pada siklus 2 menjadi 73,26. Terjadi peningkatan hasil belajar pada tindakan pra siklus ke siklus 1 sebesar 5,42%, dan mengalami peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 8,50%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Role Playing berbantuan media boneka wayang dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS pada pembelajaran tematik peserta didik kelas IV SD Negeri Patemon 01.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam "Penerapan Model PBL Berbantuan Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III di SDN Gayamsari 02".

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Kemmis & Taggart dalam Uno (2011)

secara garis besar meliputi 4 tahapan yaitu (1) perencanaan (plan); (2) pelaksanaan (action); (3) pengamatan (observe); dan (4) refleksi (reflect). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III tahun pelajaran 2023/2023 pada semester I sebanyak 28 siswa sebagai subjek penerima tindakan. Sedangkan yang berperan sebagai subjek pemberi tindakan adalah peneliti yang bekerjasama dengan guru kelas. Waktu penelitian dilaksanakan pada pertengahan bulan agustus s.d september. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan tes setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berawal dari permasalahan mengenai hasil analisis ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP di kelas III yang tergolong rendah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti menggunakan model pembelajaran.

Project Based Learning (PBL) berbantuan media pembelajaran Boneka Tangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Gayamsari 02. Hasil belajar dalam penelitian memfokuskan pada hasil belajar kognitif saja. Hasil belajar kognitif ialah pencaapaian tujuan pembelajaran yang berada pada pengetahuan meliputi kemampuan memahami, mengetahui, menghadal, menafsirkan, menterjemahkan, membedakan, menyusun serta memberi penilaian (evaluasi).

Hasil belajar siswa kegiatan pengetahuan (kognitif) diperoleh dari tes evaluasi pada setiap siklus I pertemuan 2 dan Siklus II pertemuan 2. Tes diberi soal uraian sebanyak 10 soal dari 5 soal Bahasa Indonesia dan 5 soal Matematika. Soal evaluasi setiap siklus diberikan seluruh siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa dengan tingkat ketuntasan sesuai KKM yaitu 75.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh dari observasi, wawancara dan hasil tes evaluasi setiap siklus siswa. Berikut merupakan pemaparan hasil belajar kognitif dari prasiklus, siklus I dan

siklus II yang diperoleh dalam bentuk tabel 1, sebagai berikut.

Tabel 1 Hasil Belajar Kognitif Kelas II Muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP

Nilai Ketuntasan Belajar		Pra Siklus I		Siklus I		Siklus II	
		Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%	Jumlah Siswa	%
≥ 70	Tuntas	9	32,1%	18	64,3%	25	89,3%
< 70	Belum Tuntas	19	67,9%	10	35,7%	3	10,7%
Jumlah		28	100%	28	100%	28	100%

Berdasarkan pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa ketuntasan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP yang diperoleh 28 siswa kelas III SDN Gayamsari 02 berdasarkan hasil nilai ulangan harian tema 1 subtema 1 pada prasiklus 32,1% (tuntas) dan 67,9% (tidak tuntas). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media boneka tangan hasil belajar kognitif meningkat siklus 1 memperoleh ketuntasan sebesar 64,3% (tuntas) dan 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan siklus II dengan capaian ketuntasan sebesar 89,3% (tuntas) dan 10,7% (tidak tuntas). Perbandingan hasil belajar siswa kognitif pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat diagram batang sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar Kognitif Siswa.

Dari diagram di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP dari pra siklus, siklus I, dan siklus II mengalami peningkatan, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III di SDN Gayamsari 02. Model dan media pembelajaran yang lebih bervariasi ini dapat meningkatkan semangat dan motivasi siswa dalam belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP.

Pembahasan

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan oleh peneliti, didapatkan hasil peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP kelas III SDN Gayamsari 02 Semarang.

Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa tersebut dapat dilihat pada tabel yang berada pada hasil penelitian. Pada hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada pra siklus hanya 9 siswa dari 28 yang berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum dengan presentase 32,1% (tuntas) dan 19 siswa dari 28 dengan presentase 67,9% (tidak tuntas). Siklus I menunjukkan peningkatan 18 siswa dari 28 yang berhasil mencapai ketuntasan minimum dengan presentase 64,3% (tuntas) dan 10 siswa dari 28 dengan

presentase 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan, siklus II 25 siswa dari 28 berhasil mencapai kriteria ketuntasan minimum dengan presentase 89,3% (tuntas) dan 2 dari 28 siswa dengan presentase 10,7% (tidak tuntas).

Hal itu dikarenakan dengan adanya penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan media kotak misteri yang didalam kartu tersebut terdapat soal-soal yang harus dikerjakan secara berkelompok. Menurut Istiatutik (2017) menyatakan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran PBL siswa lebih aktif dalam berfikir dan memahami materi secara berkelompok dengan melakukan investigasi dan inquiri terhadap permasalahan yang real di sekitarnya sehingga mereka mendapatkan kesan yang mendalam dan lebih bermakna tentang apa yang dipelajari. Dengan adanya penerapan model Problem Based Learning (PBL) sebagai model pembelajaran yang inovatif, peran guru harus bisa membangkitkan motivasi belajar siswa dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa akan mengalami peningkatan dibandingkan dengan sebelumnya yang masih menerapkan metode konvensional ceramah. Penggunaan model PBL akan lebih efektif apabila dimulai dengan aktifitas yang dapat membuat suasana menjadi lebih menyenangkan.

Aktivitas yang telah digunakan dalam penelitian ini, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran kotak misteri yang bertujuan untuk menarik siswa dalam proses pembelajaran sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dimengerti dan menyenangkan.

Sejalan dengan penelitian Wijayanti, R. E., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). menyatakan bahwa pada aktivitas tindakan pra siklus dengan rata-rata 44,46 memiliki kategori cukup, siklus 1 dengan rata-rata 58,11 memiliki kategori cukup dan siklus 2 dengan rata-rata 80,30 memiliki kategori sangat baik. Mengalami peningkatan aktivitas belajar pada pra siklus ke siklus 1 sebesar 13,65 dan pada siklus 1 ke siklus 2 mengalami peningkatan sebesar 22,19. Adanya peningkatan aktivitas belajar berpengaruh pada hasil belajar terbukti

dari perolehan hasil tindakan pra siklus mencapai rata-rata 59,34 menjadi 67,84 pada siklus 1 dan peningkatan pada siklus 2 menjadi 73,26. Terjadi peningkatan hasil belajar pada tindakan pra siklus ke siklus 1 sebesar 5,42%, dan mengalami peningkatan pada siklus 1 ke siklus 2 sebesar 8,50%.

Kemudia diperkuat penelitian menurut Silvia & Jarnawi (2021) menyatakan bahwa Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada kegiatan pretest (tanpa menggunakan media), terdapat 11 siswa atau sebesar 73 % yang berada pada kategori tidak tuntas dan 4 orang siswa atau 27 % yang mengalami ketuntasan. Adapun rata-rata hasil belajar yang diperoleh siswa saat pretest hanya mencapai 57,33. Secara klasikal belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Sedangkan pada kegiatan posttest dengan menggunakan media boneka tangan, terdapat 14 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan rata-rata nilai 83,33. Hal ini menandakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan (treatment). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media boneka tangan memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar menyimak dongeng siswa Kelas II SD Negeri 88 Lonrong Kabupaten Soppeng

Berdasarkan uraian diatas dapat dikatakan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas III SDN Gayamsari 02 Semarang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media boneka tangan pada pembelajaran tematik muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP dapata meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Gayamsari 02 Semarang semester 2 tahun pelajaran 2023/2024. Hal ini dapat dibuktikan bahwa pada pembelajaran

tematik muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP yang diperoleh 28 siswa kelas III SDN Gayamsari 02 berdasarkan hasil nilai ulangan harian tema 1 subtema 1 pada prasiklus 32,1% (tuntas) dan 67,9% (tidak tuntas). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media kotak misteri hasil belajar kognitif meningkat siklus 1 memperoleh ketuntasan sebesar 64,3% (tuntas) dan 35,7% (tidak tuntas). Sedangkan pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan siklus II dengan capaian ketuntasan sebesar 89,3% (tuntas) dan 10,7% (tidak tuntas). Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media kotak misteri terlaksana dengan baik dan layak digunakan.

1. DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. Y. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Boneka Tangan Terhadap Hasil Belajar Menyimak Dongeng Siswa Kelas II SDN 88 Lonrong Kabupaten Soppeng. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 5(1), 876-885.
- Alfarizi, M. (2021). Penerapan Model Means-Ends-Analysis Dengan Berbantuan Media Kotak Kartu Misteri (KOKAMI) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Kuala Kabupaten Nagan Raya. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 6 (4), 191200.
- Amir et al., (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematiksiswa Sekolah Dasar. *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 22-34.
- Huda,M.(2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Istiatutik. (2017). Penerapan Metode Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Riset & Konseptual*, 1(1), 45-51.
- Nurwidyaningrum et al., (2023). Penggunaan Model Pembelajaran PBL Melalui Media Kotak Kartu

- Misterius Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN Bogorejo. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1955-1965.
- Saputro, O.A., & Rahayu, T.S.(2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(1), 185-193.
- Uno, H. (2011). *Menjadi Peneliti PTK yang Profesional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni *et al.* (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas I SD. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 129-136.
- Wijayanti, R. E., Kristin, F., & Anugraheni, I.(2019). Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Kelas IV Melalui Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Role Playing Berbantuan Boneka Wayang. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 50-65
- Wulandari *et al.* (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), 3929- 3936.