

Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas V Melalui Model *PBL* Berbantu Media *Board Game*

Sri Murni^{1,*}, Husni Wakhyudin², Rafika Nuriafuri³, Suprpto⁴

^{1,2}Universitas PGRI Semarang

^{3,4}SDN Sendangmulyo 02

*murniunii@gmail.com

ABSTRAK

Masih rendahnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*. Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data penelitian melalui observasi aktivitas peserta didik dan dokumentasi. Berdasarkan paparan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap peserta didik kelas V-A di SDN Sendangmulyo 02 diketahui adanya peningkatan aktivitas belajar peserta didik dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar dari kondisi awal, siklus I, dan siklus II terus meningkat. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas V meningkat dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantu media *Board Game*.

Kata kunci: Aktivitas belajar, *Problem Based Learning*, Media *Board Game*

ABSTRACT

The low involvement of students in learning is the background of this research. The purpose of this study was to increase the learning activity of V class students of SDN Sendangmulyo 02 Semarang by applying the Problem Based Learning model assisted by Board Game media. The type of research is Classroom Action Research which is carried out with the stages of planning, implementation, observation, and reflection. Data collection techniques through observation of learner activity and documentation. Based on the exposure of the results of research that has been conducted on VA class students at SDN Sendangmulyo 02, it is known that there is an increase in student learning activities by applying the Problem Based Learning model assisted by Board Game media. The results of this study indicate that activities from initial conditions, cycle I, and cycle II continue to increase. Based on the results of the study, it can be concluded that the learning activities of grade V students increased by applying the Problem Based Learning model assisted by Board Game media.

Keywords: Learning activity, *Problem Based Learning*, Board Game media

1. PENDAHULUAN

Belajar merupakan salah satu cara untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan bagi peserta didik. Belajar merupakan suatu proses dimana seseorang dapat mendapatkan perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2010). Hal tersebut selaras dengan pendapat Suprijono (2013) yang mengatakan bahwa salah satu dari prinsip belajar yaitu bentuk pengalaman yang merupakan hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya. Namun kenyataan di dunia pendidikan sekarang, penerapan belajar

pada peserta didik yang aktif dan efektif masih sulit diterapkan karena peserta didik masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran. Faktor penyebab kurang aktifnya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yaitu karena pembelajaran masih berpusat pada guru. Guru lebih banyak menyampaikan materi melalui ceramah sehingga peserta didik kurang memiliki kesempatan ikut terlibat aktif dalam pembelajaran. Peserta didik cenderung lebih banyak diam dan belum dapat memahami materi secara optimal.

Aktivitas belajar peserta didik menjadi salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar karena aktivitas merupakan pergerakan berkala yang

dilakukan peserta didik agar kegiatan pembelajaran menjadi aktif dan tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal (Suwarno et al., 2022). Aktivitas peserta didik akan tercipta jika seorang guru juga melakukan aktivitas di dalam kelas. Aktivitas tersebut seperti menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menciptakan pembelajaran yang bervariasi, guru banyak melibatkan peserta didik untuk melakukan aktivitas saat pembelajaran sehingga peserta didik akan menjadi lebih aktif dan semangat dalam pembelajaran, guru juga mengurangi penyampaian materi dengan cara ceramah karena hal tersebut membuat peserta didik kurang aktif dalam belajar (Devi & Arwin, 2020).

Menentukan strategi dan model pembelajaran yang sesuai sangat diperlukan guru agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran. Tujuan yang ingin dicapai guru antara lain yaitu menciptakan suasana aktif dan partisipatif dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu sebagai seorang guru kita dituntut agar dapat melakukan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan peserta didik dapat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat maka akan tumbuh semangat dari peserta didik untuk lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti saat observasi di kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 terkait proses pembelajaran diperoleh masalah pada rendahnya aktivitas belajar peserta didik di kelas seperti pembelajaran masih berpusat pada guru, penggunaan media pembelajaran belum maksimal, aktivitas belajar peserta didik belum terlihat pada saat terjadi pembelajaran sebagian besar peserta didik hanya duduk diam dan kurang adanya aktivitas fisik seperti menulis hal-hal penting yang disampaikan guru, aktivitas mental seperti peserta didik tidak berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru, kemudian aktivitas emosional seperti peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Peserta didik tidak dipancing untuk

berpikir kritis mengenai materi yang dipelajari, serta peserta didik kurang berani tampil kedepan kelas untuk menyampaikan laporan hasil diskusinya, juga kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyampaikan pendapat, dimana peserta didik lebih banyak diam daripada menyampaikan pendapatnya.

Masalah tersebut dapat disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam mencocokkan model pembelajaran dengan materi yang dipelajari, kurangnya kemampuan memberi variasi dalam pembelajaran, kurangnya pengetahuan guru dalam memahami karakteristik peserta didik dimana peserta didik tingkat Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu ingin mencoba dan merasakan sendiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas peserta didik masih kurang tampak saat pembelajaran karena saat pembelajaran peserta didik dituntut aktif dan kreatif dalam pembelajaran, baik dalam aktivitas fisik, aktivitas mental, maupun aktivitas emosional.

Agar dapat mengatasi permasalahan tersebut, salah satu cara yang dapat dilakukan guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi dan tepat. Salah satu model yang dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik adalah model *Problem Based Learning (PBL)* karena model *Problem Based Learning (PBL)* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran, dengan mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keaktifan peserta didik dalam mencari dan menggali informasi agar dapat memecahkan masalah baik secara individu ataupun berkelompok serta aktif membangun pengetahuannya sendiri. Ada lima tahapan pembelajaran (sintaks) dari model *Problem Based Learning (PBL)* yaitu: (1) orientasi peserta didik pada masalah, (2) pengorganisasian peserta didik untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, (4) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, serta (5) mengevaluasi proses pemecahan masalah (Sukrotin et al., 2023). Model *Problem*

Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran dimana peserta didik dituntut untuk dapat menemukan masalah, meneliti, menguraikan, dan menyelesaikan masalah tersebut (Bhoko et al., 2023). Ciri-ciri *Problem Based Learning (PBL)* yaitu pembelajaran berbasis masalah untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis serta pemecahan masalah peserta didik sehingga peran guru hanya sebagai tutor dan fasilitator dalam kegiatan pembelajaran (Hasanah et al., 2019). Sedangkan menurut Hasibuan (2021), pada model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)*, guru berperan sebagai penggerak atau pembimbing dan peserta didik sebagai penerima atau yang dibimbing sehingga proses interaksi akan berjalan dengan baik jika peserta didik aktif saat pembelajaran.

Untuk menyampaikan rangsangan serta interaksi secara lebih menarik kita dapat menggunakan alat bantu berupa media. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu yang mempermudah guru dalam kegiatan pembelajaran (Kurniasih et al., 2020). Media *Board Game* atau papan permainan adalah sebuah media pembelajaran yang diharapkan dapat memberikan motivasi dan menarik minat peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. *Board Game* dapat dibuat secara sederhana yang fungsinya sebagai wadah tempat kartu soal atau kartu perintah. Media *Board Game* dapat digunakan secara fleksibel untuk kegiatan berkelompok, misalnya *Board Game* ini kita isi dengan kartu soal dengan setiap kotaknya berisi kartu soal dengan nilai skor yang berbeda-beda. Cara memainkannya yaitu setiap kelompok mengutus satu anggota kelompoknya untuk mengambil kartu soal dan anggota yang lain mencatat dan mencari jawaban dari soal-soal tersebut. Atau diisi dengan kartu perintah dimana setiap kelompok nanti dapat mencari soal dan jawaban yang berada pada *Board Game* (mencari harta karun). Dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* yang akan dipadukan dengan media *Board Game* diharapkan dapat meningkatkan aktivitas belajar

peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian oleh Bhoko et al., (2023) yang berjudul “Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran *PBL (Problem Based Learning)* Tema Cita-citaku” menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar sebesar 6,3% dan hasil belajar sebesar 19% dari siklus I ke siklus II. Selain itu, penelitian oleh Suwarno et al., (2022) dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik dengan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Materi Perkembangan Tumbuhan” menunjukkan bahwa aktivitas belajar peserta didik pada materi sistem perkembangbiakan tumbuhan di kelas IX Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Rabbani Sintang mengalami peningkatan dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, dan diperkuat dengan adanya penelitian terdahulu yang relevan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Kelas V Melalui Model *PBL* Berbantu Media *Board Game*”.

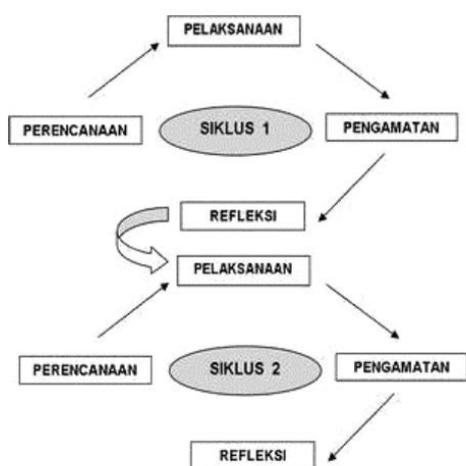
Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah secara umum dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 dengan menerapkan model *PBL* berbantu media *Board Game*?”.

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian secara umum adalah untuk mendeskripsikan “peningkatan aktivitas belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 dengan menerapkan model *PBL* berbantu media *Board Game*”.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran

sebagai respon atas permasalahan pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sendangmulyo 02 Semarang pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu bulan Juli sampai dengan September 2023. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulo 02 Semarang Tahun 2023/2024 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 perempuan. Berikut deskripsi siklus penelitian tindakan kelas menurut Kemmis & Mc Taggart (Arikunto, 2009) yang menggambarkan perjalanan berulang dari berbagai siklus kegiatan. Langkah-langkah dalam kegiatan ini dijelaskan secara grafis dalam gambar berikut:



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Model Mc Taggart ini setiap tahapan siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan pembelajaran dan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengamatan dan pengumpulan data, serta refleksi penelitian untuk melakukan perencanaan siklus berikutnya.

Adapun jumlah siklus Penelitian Tindakan Kelas dilakukan tergantung pada situasi kondisi disesuaikan dengan kebutuhan. Jika dirasa belum optimal maka bisa dilanjutkan pada siklus berikutnya tetapi jika sudah memuaskan maka dua siklus sudah cukup.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik non tes antara lain yaitu observasi langsung dan dokumentasi. Lembar observasi digunakan

untuk mengetahui kondisi awal yang ada pada kelas dan mengetahui apakah ada peningkatan aktivitas peserta didik setelah dilakukan tindakan. Dokumentasi digunakan untuk mendokumentasikan bukti berupa foto dan video ketika pembelajaran serta foto-foto suasana kelas. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik. Aktivitas belajar yang diobservasi berorientasi pada tahapan *Problem Based Learning* yang berfokus pada tahapan kerjasama kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi. Data hasil observasi aktivitas peserta didik dengan model *Problem Based Learning* dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Data hasil observasi aktivitas peserta didik dianalisis dengan menggambarkan tahapan pembelajaran *Problem Based Learning* menggunakan rumus persentase yang diuraikan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P=Nilai persen yang dicari atau diharapkan

F= Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

100% = Bilangan tetap

Penggolongan kriteria aktivitas belajar dapat digunakan berdasarkan skala lima teoritik. Penggolongan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Penggolongan Aktivitas Belajar Peserta Didik

No	Interval	Kriteria aktivitas belajar
1	80% - 100%	Sangat aktif
2	60% - 79%	Aktif
3	40% - 59%	Cukup aktif
4	20% - 39%	Kurang aktif
5	0% - 19%	Sangat tidak aktif

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan deskriptif komparatif yaitu membandingkan hasil hitung dan statistik deskriptif, misalnya hasil persentase pada satu siklus dengan siklus berikutnya. Sedangkan data kualitatif dianalisis dengan analisis kritis dengan mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan aktivitas belajar peserta didik selama proses penerapan tindakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas adalah karya tulis ilmiah guna memperbaiki mutu pembelajaran (Jagad A. & Nurgiansah, 2021). Karya tulis ini dihasilkan dari tindakan perlakuan yang berbeda dengan perlakuan sehari-hari yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan yang ada di kelas tersebut. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dimana setiap siklus dilaksanakan dalam dua kali pembelajaran dengan empat tahapan.

Data variabel aktivitas belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 diperoleh dari hasil observasi aktivitas peserta didik dengan empat komponen aktivitas yaitu visual activities, oral activities, mental activities dan emotional activities. Observasi aktivitas belajar dilakukan kepada 28 peserta didik kelas VA SDN Sendangmulyo 02 sebagai sampel penelitian. Pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dilakukan dalam dua waktu, pada siklus I dan siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 selama bulan September 2023 dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Board Game* yang berfokus pada aktivitas belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS materi Harmoni dalam Ekosistem, diperoleh hasil sebagai berikut ini.

Temuan Data Awal

Pada tahap awal observasi untuk mengetahui adanya masalah pembelajaran di kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 Semarang, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas mengenai aktivitas pembelajaran. Dari kegiatan tersebut diperoleh informasi bahwa pembelajaran di kelas masih berpusat pada guru dan peserta didik belum terlibat aktif dalam pembelajaran seperti saat kegiatan diskusi, tanya jawab, serta peserta didik masih kurang percaya diri untuk berani maju di depan kelas untuk menyajikan hasil kerja kelompoknya. Selain itu juga strategi pembelajaran masih bersifat konvensional yang masih didominasi oleh metode

ceramah dan kurangnya kegiatan belajar yang bersifat kontekstual serta belum menggunakan media yang dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti akan melakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang berpihak pada peserta didik dalam aktivitas belajar yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Board Game* pada pembelajaran IPAS kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

Siklus I

Pada pembelajaran siklus I, materi yang disampaikan tentang rantai makanan. Pada pembelajaran siklus I ini, peneliti telah merumuskan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantu media *Board Game*. Skenario pembelajaran pada tahap ini meliputi pembagian kelompok belajar, presentasi kelompok, dan kesimpulan. Persiapan media *Board Game* yaitu menyiapkan soal dan jawaban. Peserta didik mencari soal dan jawaban yang ada pada *Board Game* dan mencocokkan antara soal dan jawabannya sebagai permainan mencari harta karun. Selanjutnya masing-masing peserta didik dalam kelompok harus mencatat pada bukunya masing-masing dan mengemukakan hasil kerja kelompoknya di depan kelas.

Pada siklus I diperoleh data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2. Hasil observasi aktivitas belajar siklus I

No	Komponen Aktivitas	Persentase
1	Visual activities	56,42%
2	Oral activities	58,57%
3	Emotional activities	59,28%
4	Mental activities	57,85%
	Rata-rata	58,03%

Berdasarkan data **Tabel 2** diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar peserta didik dari empat komponen

aktivitas yang diamati pada siklus I sebesar 58,03% yang berada pada kategori cukup aktif. Maka disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas V-A termasuk dalam kategori cukup aktif.

Siklus II

Pada pembelajaran siklus II yang dilaksanakan oleh peneliti ini digunakan untuk memperbaiki kelemahan pada pembelajaran sebelumnya dalam siklus I sehingga penelitian dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Tahapan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II ini hampir sama dengan siklus I dengan sedikit perbaikan. Pada siklus II materi yang disampaikan tentang keseimbangan ekosistem. Pada pembelajaran siklus II ini, peneliti telah merumuskan perangkat pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantu media *Board Game*. Skenario pembelajaran pada siklus II ini meliputi pembagian kelompok belajar, presentasi kelompok, dan kesimpulan. Persiapan media *Board Game* yaitu menyiapkan soal soal dengan tingkat kesulitan yang berbeda. Pada siklus II diperoleh data hasil observasi aktivitas belajar peserta didik tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil observasi aktivitas belajar siklus II

No	Komponen Aktivitas	Persentase
1	Visual activities	77,14%
2	Oral activities	72,85%
3	Emotional activities	78,57%
4	Mental activities	75,71%
	Rata-rata	76,07%

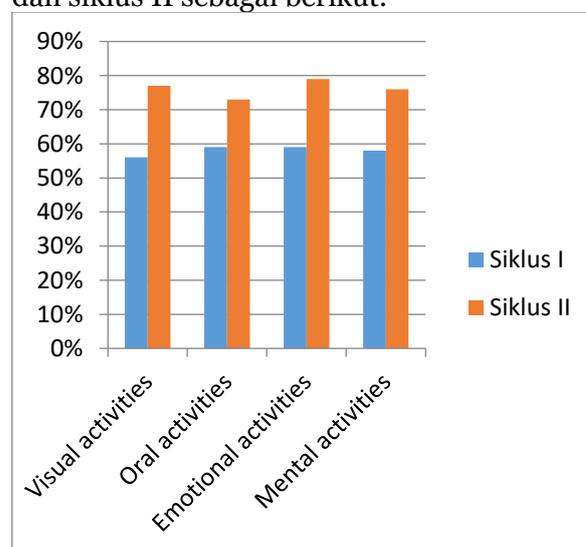
Berdasarkan data **Tabel 3** diperoleh informasi bahwa aktivitas belajar peserta didik dari empat komponen aktivitas yang diamati pada siklus II sebesar 76,07% yang berada pada kategori aktif. Maka disimpulkan bahwa aktivitas belajar peserta didik kelas V-A termasuk sudah aktif.

Tabel 4. Rekap Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik

N	Komponen Aktivitas	Persentase	
		Siklus I	Siklus II
1	Visual activities	56,42%	77,14%
2	Oral activities	58,57%	72,85%
3	Emotional activities	59,28%	78,57%
4	Mental activities	57,85%	75,71%
	Rata-rata	58,03%	76,07%

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami peningkatan yang baik di setiap siklusnya. Pada siklus I aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Board Game* mencapai 58,03% dikategorikan cukup aktif. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan 18,04% menjadi 76,07% dikategorikan aktif. Peningkatan tersebut karena adanya refleksi yang dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas mengajar ataupun dengan memperbaiki kelemahan yang ada pada pertemuan sebelumnya sehingga dapat dijadikan acuan perbaikan dalam proses pembelajaran.

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



Gambar 2. Diagram Hasil Peningkatan Aktivitas belajar

Dari hasil analisis pada diagram diatas tampak bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Board Game* mampu meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* yang tepat dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan berpikir peserta didik (Nurfianti et al., 2019). Berdasarkan analisis hasil observasi aktivitas belajar peserta didik siklus I dan siklus II, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media *Board Game* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian Bhoko et al., (2023) dan Suwarno et al., (2022) yang menyatakan bahwa aktivitas belajar peserta didik dapat meningkat dengan menerapkan model hasil analisis pada diagram diatas tampak bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning (PBL)*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik pada siklus I memperoleh persentase sebesar 58,03% dengan kategori cukup aktif. Pada siklus II memperoleh 76,07% dengan kategori aktif. Hal tersebut berarti terjadi peningkatan aktivitas belajar dari siklus I ke siklus II sebesar 18,04%. Rata-rata keseluruhan persentase aktivitas belajar sudah mencapai lebih dari 76% sehingga peneliti menetapkan bahwa penelitian ini sudah mencapai keberhasilan sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning (PBL)* dengan berbantu media *Board Game* dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti menyampaikan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini dari awal hingga akhir. Terimakasih kepada Bapak Husni Wakhyudin, S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing lapangan yang telah membimbing penulis sampai tersusunnya

artikel in. Terimakasih kepada ibu Rafika Nuriafuri, S.Pd.SD., selaku guru pamong yang telah membimbing penulis dalam pengambilan data. Terimakasih juga pada bapak Suprpto, S.Pd., selaku guru kelas V-A SDN Sendangmulyo 02 Semarang yang telah memberikan masukan dan saran selama kegiatan pembelajaran. Terimakasih sebesar-besarnya juga kepada semua yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhoko, V., Wungo Kaka, P., & Uge Lawe, Y. (2023). UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PBL (Problem Based Learning) TEMA CITA-CITAKU. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(1), 723–733. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i1.1039>
- Devi, M. Y., & Arwin. (2020). Penggunaan Model PBL Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Sekolah Dasar. *E-Journal Pembelajaran Inovasi, Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 11–20. <http://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pgsd>
- Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang, N. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ARTICULATE DALAM METODE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PESERTA DIDIK. *JTEP- Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 826–838. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/viewFile/503/460>
- Hasibuan, T. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Partisipasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Elastisitas di kelas XI MIA SMA Negeri 3 Sibolga Tahun Ajaran 2021-2022. *Jurnal ESTUPRO*, 6(3), 18–27. <http://www.jurnal.ugn.ac.id/index.p>

- hp/ESTUPRO/article/view/825
- Jagad A., D., & Nurgiansah, T. H. (2021). *Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model Picture And Picture Dalam*. 11(3), 234–241.
- Kurniasih, P. D., Nugroho, A., & Harmianto, S. (2020). Peningkatan Higher Order Thinking Skills (Hots) Dan Kerjasama Antar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dengan Media Kokami Di Kelas Iv Sd Negeri 2 Dukuhwaluh. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 4(1), 23–35. <https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.627>
- Nurfiyanti, P. E., Yennita, & Jumiarni, D. (2019). *PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI FOTOSINTESIS SEBAGAI PENDAHULUAN Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2001 mendefinisikan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran ag*. 3(1), 74–80.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sukrotin, P., Wakhyudin, H., & Setyaningsih, A. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 dengan Model Problem Based Learning Berbantuan Quizizz Paper Mode*. 1641–1647.
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar.
- Suwarno, S., Auliah, A., Babay, A., & Yunus, S. R. (2022). Peningkatan Aktivitas Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Materi Perkembang Biakan Tumbuhan. *Jurnal IPA Terpadu*, 6(1), 93. <https://doi.org/10.35580/ipaterpadu.v5i2.31134>