

(Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Konkret Papan Ludo Kelas 5 SD Negeri Sendangmulyo 02 Semarang)

Ahmad Asyrof Al Fadli^{1,*}, Husni Wakhyudin², Suherni³.

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

*E-mail koresponden

aasyrof88@gmail.com

ABSTRAK

Problem Based Learning adalah suatu model pembelajaran untuk memecahkan masalah yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi Belajar merupakan kemampuan perubahan tingkah laku yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Papan ludo adalah permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur dan mudah dilakukan oleh siswa dengan menggunakan papan yang cocok untuk pembelajaran yang aktif secara berkelompok dengan menjawab soal bergambar. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan subjek penelitian 28 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri atas empat tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan penelitian tindakan kelas dengan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan terjadi peningkatan pada Motivasi Belajar siswa tema Indonesiaku Kaya Raya. Motivasi Belajar aspek pengetahuan mengalami peningkatan pada muatan IPAS siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 59,25% dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 88,88%. Pada muatan IPAS siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 55,55% dan siklus II memperoleh 85,18%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan pada siswa kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang, dapat disimpulkan bahwa dengan melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kata kunci: Model Problem Based Learning, Motivasi Belajar, Media konkret papan ludo

ABSTRACT

Problem Based Learning is a learning model for solving problems that involves students in learning activities. Learning Motivation is the ability to change behavior that is obtained after going through learning activities. Ludo board is a traditional game that is fun, entertaining and easy for students to play using a board that is suitable for active learning in groups by answering picture questions. Classroom action research was carried out in class 5 of SDN Sendangmulyo 02 Semarang with research subjects of 28 students. This research was conducted in two cycles, namely cycle I and cycle II. Each cycle consists of four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. Data collection techniques in this research are tests, interview guidelines, observation guidelines, and documentation. The data analysis technique uses classroom action research with quantitative and qualitative analysis. The results of research conducted by researchers show that there has been an increase in students' learning motivation with the theme Indonesiaku Kaya Raya. Learning Motivation in the knowledge aspect increased in the science content of cycle I, obtaining classical completeness of 59.25% and cycle II experienced an increase of 88.88%. In the IPAS content, cycle I obtained classical completeness of 55.55% and cycle II obtained 85.18%. Based on the results of classroom action research that was carried out on grade 5 students at SDN Sendangmulyo 02 Semarang, it can be concluded that through the application of the Problem Based Learning model assisted by the concrete media of the ludo board, students' learning motivation can be increased.

Keywords: Problem Based Learning Model, Learning Motivation, Ludo board concrete media

1. PENDAHULUAN

Kondisi di lapangan dalam proses pembelajaran kurikulum merdeka masih terdapat berbagai permasalahan yang belum dapat dipecahkan. Salah satu yang harus dimiliki adalah dengan berbagai macam tipe model pembelajaran dengan media pembelajaran atau dengan menggunakan strategi pembelajaran maupun dengan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Pada kurikulum merdeka terdapat muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Bahasa Indonesia. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan pelajaran itu. Jelaslah bahan pelajaran itu mempengaruhi belajar siswa (Slameto 2013:65-66).

Berdasarkan hasil dari wawancara peneliti pada Selasa, 8 April 2022 dengan guru Kelas 5c SDN Sendangmulyo 02 Semarang Semarang. Bahwa dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa masih belum bisa menyelesaikan permasalahan yang diberikan, oleh sebab itu masih ada siswa yang gaduh/rame sendiri, usil dan jail dengan temannya. Ketika saat diberikan materi yang diajarkan terkadang juga siswa tidak memperhatikan dan masalah asik dengan sendirinya. Karena banyak siswa yang tidak memperhatikan, hampir tidak pernah bertanya dengan materi pembelajaran yang belum dipahami. Saat mengerjakan soal evaluasi yang diberikan ketika diakhir pembelajaran juga belum sepenuhnya baik dan berdampak pada nilai siswa yang kurang memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal itu disebabkan banyak siswa yang kurang menyimak saat proses pembelajaran berlangsung, rasa ingin tahu siswa terlalu rendah dengan materi apa yang telah disampaikan, tidak ada semangat belajar dalam kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, observasi yang dilakukan pada Selasa, 8 April 2024 di kelas 5c SDN Sendangmulyo 02 Semarang Semarang. Pada materi Indonesiaku Kaya Raya pembelajaran muatan IPAS, bahwa peneliti menemukan suatu permasalahan bahwa ketika proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk perhatian siswa. Sehingga guru belum bisa menarik perhatian siswa untuk lebih aktif belajar dan di dalam pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan kurangnya aktifitas siswa yang membuat proses pembelajaran kurikulum merdeka belum dapat berjalan dengan baik di dalam kelas. Contoh soal seperti saat siswa berdiskusi belum sepenuhnya berjalan dengan baik, karena siswa kurang fokus terlihat masih ada yang asik berbicara sendiri dan dengan temannya saat berdiskusi, siswa juga masih ada yang mondar-mandir kesana-kesini, siswa jail dan bermain dengan teman sebangku. Ini menjadi siswa yang ingin mengikuti diskusi dengan sungguh-sungguh menjadi terganggu dengan ulah temannya yang tidak menyimak atau tidak bekerjasama saat proses diskusi berlangsung. Selain itu, saat selesai menjelaskan materi apa yang sudah disampaikan oleh guru siswa dibimbing dan diajak merangkum atau menyimpulkan materi pembelajaran tersebut. Kemudian siswa diberikan soal evaluasi, umpan balik terhadap proses pembelajaran dan dapat melihat Motivasi Belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas yang diperoleh dari hasil wawancara maupun hasil observasi. Bahwa untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat diterapkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam kurikulum merdeka agar pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak terlalu membosankan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum merdeka adalah model pembelajaran kooperatif tipe Problem Based Learning (PBL). Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Sarah (2021) bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) meningkatkan motivasi belajar siswa. Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Indriana 2011:15). Sedangkan 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)

2. METODE PELAKSANAAN

Metode teknik Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang dengan subjek penelitian 28 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri atas empat tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan penelitian tindakan kelas dengan analisis kuantitatif dan kualitatif.

Kariadinata dan Abdurrahman (2015:16) menyatakan bahwa data berdasarkan sifatnya dibedakan menjadi 2 yaitu data kualitatif dan data kuantitatif adalah data berbentuk kategori atas atribut sedang data kuantitatif data yang berbentuk bilangan. Pada penelitian ini teknik analisis data adalah keefektifan penerapan model pembelajaran dapat diketahui dengan analisis data. Pada penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan memperoleh data kuantitatif dan data kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada materi Indonesiaku kaya rayapada muatan mata pelajaran IPAS Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Motivasi Belajar pada kurikulum merdeka melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo. Dengan subjek penelitian ini dilakukan pada Kelas 5 dengan jumlah siswa 28. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus.

Kondisi awal sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan wawancara dan observasi pada hari Selasa, 8 April 2024 untuk dapat mengetahui permasalahan pada pembelajaran kurikulum merdeka yang terkait dengan guru dan siswa. Bahwa hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan guru masih belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Serta masih banyak siswa yang kurang kreatif dan belum aktif dalam menggunakan media pembelajaran. Sehingga kondisi pembelajaran tersebut mengakibatkan kurang efektif sehingga Motivasi Belajar siswa masih rendah.

Motivasi Belajar siswa pada materi Indonesiaku kaya rayapada muatan IPAS Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan dikarenakan sebagian siswa masih ada yang belum mencapai ketuntasan belajar. Pada penelitian ini peneliti melakukan tahapan prasiklus dengan mengumpulkan nilai pada muatan IPAS sebagai nilai prasiklus. Peneliti memperoleh data nilai melalui guru kelas 5c dengan jumlah siswa 28 terdapat 15 siswa pada muatan IPAS yang belum memenuhi KKM. Sedangkan pada Muatan IPAS terdapat 16 siswa juga belum memenuhi KKM. Data dari nilai prasiklus dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai Hasil Ranah Pengetahuan Prasiklus Muatan Bahasa Indoneisa dan PPKn Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang

No	Nama Siswa	PPKN		Keterangan	IPAS	
		KKM	Nilai		Nilai	Keterangan
1.	AAA	75	70	Tidak Tuntas	70	Tidak Tuntas
2.	AHA	75	50	Tidak Tuntas	80	Tuntas
3.	AAD	75	70	Tidak Tuntas	45	Tidak Tuntas
4.	AKA	75	77	Tuntas	50	Tidak Tuntas
5.	ASS	75	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
6.	ADR	75	66	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
7.	AKR	75	86	Tuntas	50	Tidak Tuntas
8.	ADAZ	75	87	Tuntas	75	Tuntas
9.	BCP	75	50	Tidak Tuntas	89	Tuntas
10.	DFA	75	75	Tuntas	50	Tidak Tuntas
11.	EJ	75	48	Tidak Tuntas	48	Tidak Tuntas
12.	FK	75	50	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
13.	HAR	75	75	Tuntas	70	Tidak Tuntas
14.	KAG	75	88	Tuntas	88	Tuntas
15.	KKP	75	89	Tuntas	89	Tuntas
16.	KNP	75	74	Tidak Tuntas	50	Tidak Tuntas
17.	KWL	75	70	Tidak Tuntas	88	Tuntas
18.	MP	75	75	Tuntas	89	Tuntas
19.	MHA	75	89	Tuntas	90	Tuntas
20.	MAN	75	50	Tidak Tuntas	45	Tidak Tuntas
21.	MEA	75	45	Tidak Tuntas	45	Tidak Tuntas
22.	NFA	75	72	Tidak Tuntas	89	Tuntas
23.	NKW	75	50	Tidak Tuntas	45	Tidak Tuntas
24.	NAK	75	88	Tuntas	75	Tuntas
25.	NAM	75	78	Tuntas	82	Tuntas
26.	SNQ	75	70	Tidak Tuntas	72	Tidak Tuntas
27.	TLD	75	82	Tuntas	70	Tidak Tuntas
28.	VEM	75	88	Tuntas	88	Tuntas
Tuntas			12		11	
Tidak Tuntas			15		16	
Jumlah Nilai			1874		1794	
Rata-rata Kelas			69,40		66,44	

Sumber: Nilai Motivasi Belajar Ranah Pengetahuan Prasiklus Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang (22 April 2024)

Data tabel di atas, dapat diketahui bahwa Motivasi Belajar tema Indonesiaku Kaya Rayayang terdapat pada muatan IPAS Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang dapat dinyatakan tuntas jika siswa memperoleh nilai ≥ 75 KKM dari Motivasi Belajar. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Penelitian tindakan kelas ini menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas 5

pada muatan IPAS. Sebelum pelaksanaan siklus I diadakan terlebih dahulu Prasiklus, kemudian di lanjutkan siklus I dan siklus II. Pelaksanaan penelitian ini dibantu oleh teman sejawat dalam proses pengamatan berjalannya PTK di Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

Penelitian tindakan ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar pada muatan IPAS siswa Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang, dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning berbantu media konkret papan ludo. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, dengan alokasi waktu 4 jam pelajaran 2 x 35 menit pada setiap tatap muka. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus, adapun pemaparan tentang pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

Hasil pelaksanaan penelitian diuraikan dalam kegiatan tahapan siklus I dan siklus II pembelajaran yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran di Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang.

1. Data Siklus I

a)Perencanaan

Peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan dengan materi pembelajaran pada muatan IPAS melalui model Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo. Perencanaan disusun oleh peneliti untuk mempersiapkan instrumen yang akan diperlukan dalam melaksanakan penelitian.

b)Pelaksanaan

Siklus I dilaksanakan pada Senin, 22 April 2024 dengan alokasi waktu dengan 2 x 35 menit yang sudah ditentukan. Muatan pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan memberikan materi Indonesiaku kaya raya, sedangkan pada muatan pembelajaran IPAS. Guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan MODUL AJAR yang sudah dipersiapkan dan menyiapkan alat yang digunakan yakni media konkret papan ludo, bahan ajar. Pelaksanaan kegiatan pada siklus I terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup dengan langkah-langkah yang sudah disesuaikan dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

c)Observasi

Pada tahap observasi siklus I dilaksanakan bersama dengan berlangsungnya proses pembelajaran pada pertemuan siklus I. Peneliti melakukan pengamatan keterampilan mengajar guru dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo Materi Indonesiaku Kaya Raya. Peneliti melibatkan 2 orang observer dalam penelitian yakni guru Kelas 5 dan teman sejawat. Observer pada penelitian ini bernama Indra Maulana, S.Pd selaku guru Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang dan teman sejawat yang bernama Aan Zuliana, S.Pd. Peneliti melibatkan guru Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang untuk mengamati keterampilan mengajar guru (peneliti) saat mengajar dalam menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo pada Materi Indonesiaku Kaya Raya.

d)Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan pengambilan data yang akan digunakan sebagai bahan refleksi. Setelah mendapatkan data penilaian keterampilan mengajar guru, dan Motivasi Belajar siswa aspek pengetahuan pada siklus I. Kemudian peneliti melakukan analisis dengan hasil data tersebut. Refleksi di siklus I yakni untuk memperjelas dalam mengambil kesimpulan terhadap hasil proses pembelajaran melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo berdasarkan indikator keberhasilan peneliti.

Berdasarkan dari praktik yang sudah dilaksanakan menyatakan bahwa Motivasi Belajar siswa Kelas 5 siklus I sudah menunjukkan peningkatan dari nilai prasiklus. Pembelajaran IPAS Kelas 5 dinyatakan tuntas apabila siswa dapat memperoleh nilai ≥ 75 KKM. Bahwa hasil tes siklus I menunjukkan nilai rata-rata 74,03 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 59,25% atau sebanyak 17 siswa sudah mencapai KKM yaitu 75 untuk pelajaran PPKN.

Sedangkan jumlah persentase ketidak tuntasan klasikal sebesar 40,75% atau sebanyak 11 siswa belum mencapai KKM. Dan pada pelajaran IPAS menunjukkan bahwa nilai rata-rata 74,44 dengan persentase 55,55% sebanyak 15 siswa sudah mencapai KKM yaitu 75. Persentase ketidak tuntasan klasikal sebesar 44,45% dengan jumlah siswa sebanyak 12 belum mencapai KKM.

2. Data Siklus II

a) Perencanaan

Peneliti melakukan langkah-langkah perencanaan dengan materi pembelajaran pada muatan IPAS melalui model Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo. Perencanaan disusun dengan mempersiapkan instrumen yang akan diperlukan dalam melaksanakan penelitian.

b) Pelaksanaan

Siklus II dilaksanakan pada Senin, 6 Mei 2024 dengan alokasi waktu 2 x 35 menit yang telah ditentukan. Pada muatan pembelajaran dilaksanakan dengan memberikan materi pada muatan IPAS tentang materi Indonesiaku kaya raya, dan materi PPKn tentang simbol pancasila. Guru kemudian melaksanakan pembelajaran sesuai dengan MODUL AJAR yang sudah dipersiapkan dengan menyiapkan media pembelajaran yakni media konkret papan ludo, dan bahan ajar. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Dengan langkah-langkah yang sudah disesuaikan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

c) Observasi

Tahap observasi siklus II dilaksanakan pada pembelajaran pada pertemuan siklus II. Peneliti melakukan pengamatan keterampilan mengajar guru dalam mengajar dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo Materi Indonesiaku Kaya Raya. Peneliti melibatkan 2 orang observer yakni dengan guru Kelas 5 dan teman sejawat. Observer pada penelitian ini bernama Purwanti, S.Pd selaku guru Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang dan teman sejawat yang bernama Dyah Saraswati, S.Pd. Untuk mengamati keterampilan mengajar guru (peneliti) saat sedang mengajar dalam menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo pada Materi Indonesiaku Kaya Raya. Observer juga mengambil dokumentasi ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hasil dari observasi dapat digunakan untuk bahan perbaikan dipertemuan berikutnya.

d) Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan setelah pelaksanaan tindakan dan pengambilan data akan digunakan sebagai bahan refleksi. Setelah mendapatkan data penilaian keterampilan mengajar guru, dan Motivasi Belajar siswa ranah pengetahuan pada siklus II. Setelah itu peneliti melakukan analisis dengan hasil data tersebut. Refleksi di siklus II yakni untuk memperjelas dalam mengambil kesimpulan terhadap hasil dari proses pembelajaran melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media konkret papan ludo berdasarkan indikator keberhasilan peneliti. Pada kegiatan refleksi dilakukan peneliti bersama observer yaitu guru Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang (Purwanti, S.Pd.) dan teman sejawat (Dyah Saraswati, S.Pd.). Kegiatan refleksi ini menjadi bahan pertimbangan atau masukan untuk tidakn perbaikan.

Berdasarkan dari praktik yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar siswa Kelas 5 siklus II sudah menunjukkan peningkatan dari nilai siklus I. Pembelajaran IPAS Kelas 5 dinyatakan tuntas apabila siswa dapat memperoleh nilai ≥ 75 KKM. Bahwa Motivasi Belajar siklus II menunjukkan nilai rata-rata 80 dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 88,88% atau sebanyak 25 siswa sudah mencapai KKM. Sedangkan jumlah persentase ketidak tuntasan klasikal sebesar 11,12% atau sebanyak 3 siswa belum mencapai KKM pada muatan Bahasa Indonesia. Pada Muatan IPAS menunjukkan nilai rata-rata 79,44 dengan persentase ketuntasan klasikal 85,18% atau sebanyak 23 siswa sudah mencapai KKM. Persentase ketidak tuntasan klasikal 14,82% atau sebanyak 4 siswa belum mencapai KKM. Siswa yang belum tuntas karena gaduh ketika proses pembelajaran dan seandainya sendiri saat mengerjakan soal evaluasi akhir siklus II.

Berdasarkan penjelasan diatas, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran yang sudah dilakukan pada siklus II sudah baik dan harapan sudah tercapai. Keterampilan mengajar guru, dan Motivasi Belajar siswa dapat meningkat dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning. Sehingga pada penelitian ini tidak dilanjut siklus berikutnya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan di Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang bahwa adanya peningkatan motivasi disetiap siklusnya. Dengan hasil penelitian tindakan kelas ini bahwa dapat disimpulkan dengan penerapan model PBL berbantuan papan ludo dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tema Indonesiaku Kaya Raya Kelas 5 SDN Sendangmulyo 02 Semarang. Peningkatan penelitian tindakan kelas dapat dilihat berdasarkan CP keberhasilan sebagai berikut. Ketuntasan meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan model PBL berbantuan media konkret papan ludo pada tema Indonesiaku Kaya Rayapada muatan IPAS. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan Motivasi Belajar siswa aspek pengetahuan pada muatan IPAS dari siklus I ke siklus II. Ranah pengetahuan muatan IPAS pada siklus I mendapat 59,25% kriteria cukup. Siklus II mendapat 88,88% kriteria sangat baik. Sedangkan ranah pengetahuan Muatan IPAS pada siklus I dengan memperoleh 55,55% kriteria cukup. Siklus II dengan memperoleh 85,18% kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amkas, S. I. M., dkk. 2017. Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas 5 SDN Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha. (Vol: 8 No: 2).
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Jabar. 2010. Evaluasi Program Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aqib, Zaenal. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung; Yrama Widya.
- Aqib, Zaenal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Ashar. 2014. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Anugraheni, I. 2018. Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. Polyglot: Jurnal Ilmiah, 14(1), 9. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>
- Fathurrohman, M. (2017) Model-Model Pembelajaran Inovatif. Ar-ruzz Media.
- Herminarto Sofyan, Wagiran, Kokom Komariah, dan E. T. 2017. Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013. UNY Press.
- Indriana, Diana. 2011. Ragam Alat Bantu Media Pengajaran. Jogjakarta: Diva Press.
- Jannah, M. M., Wiyatmo, Yusman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Siswa SMA. Jurnal Pendidikan Fisika. 240-248.
- Kunandar. 2015. Penilaian Autentik (Penilaian Motivasi Belajar Siswa Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai dengan Contoh. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Kariadinata, Rahayu dan Abdurrahman, Maman. 2015. Dasar-Dasar Statistik Pendidikan. Bandung: Pustaka Setia.
- Murtono. 2017. Merencanakan dan Mengelola Model-Model Pembelajaran Inovatif. Ponorogo: WADE Group.

- Ningsih, S. A., Pritandhari, Meyta. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. e- ISSN 2442-9449. Vol. 7 No. 1, 50-59.
- Pertiwi, M. D., Suhabuddin, E. S., Latif, R. A. 2022. Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan motivasi belajar Siswa Kelas VI SDN 3 Bulusan. Pinisi Journal PGSD. Vol. 2, No. 1, 298-306. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/29005>
- Pebry Yusita, N. K., Rati, N. W., Pajarastuti, D. P. 2021. Model Problem Based Learning Meningkatkan motivasi belajar Tematik Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia. Journal for Lesson and Learning Studies. Vol. 4, No. 2, 174-182. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JLLS>
- Slameto. 2013. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sarah, S.N. 2021. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan motivasi belajar IPS SD. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Vol. 7, No. 1. 2089-5364. <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>
- Suyono, Hariyanto. 2011. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Setiani, Wina. Wijayanti, Arfilia. Kiswati. 2022. Peningkatkan Motivasi Belajar Tema Indonesiaku Kaya Raya Melalui Model PBL Berbantuan Media Kuis Interaktif Kelas 5 Sdn Sidalang 01. International Journal of Elementary School. Vol. 2, No. 2, 2580-6513 <http://journal.upgris.ac.id/index.php/ijes>