



PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN ULAR TANGGA TEMATIK (UTATIK) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP TEMA 8 SUBTEMA 3 KELAS V SEKOLAH DASAR

Anis Febriana¹, Fina Fakhriyah², Sekar Dwi Ardianti³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muria Kudus

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:
 Diterima: 4 Januari 2024
 Revisi: 14 Maret 2024
 Diterima: 27 Maret 2024
 Diterbitkan: 30 April 2024

Keywords:
 Problem based learning,
 UTATIK, concept

Kata Kunci:
 Problem based learning, ular
 tangga tematik, pemahaman
 konsep

DOI :
 10.31932/jpdp.v10i1.3144

Surel Korespondensi:
 201933227@std.umk.ac.id

Abstract

The research aims to find out whether there is an influence of using the problem based learning model assisted by thematic snakes and ladders (UTATIK) on understanding the concept of theme 8 subtheme 3 at class V SD 4 Karangbener. Experimental research was conducted at SD 4 Karangbener with 20 students at class V as the research subjects. The data collection technique is a test technique with pretest and posttest instruments. The data analysis technique is a paired sample t-test using SPSS16. The research results show that the sig.(2-tailed) value of 0.000 is less than the significance level of 0.05 with an average pretest value of 42.38 and posttest 79.43, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that there is a significant influence of the problem based learning model assisted by thematic snakes and ladders (UTATIK) on understanding the concept of theme 8 subtheme 3 at class V SD 4 Karangbener.

Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan ular tangga tematik (UTATIK) terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 kelas V SD 4 Karangbener. Penelitian eksperimen dilakukan di SD 4 Karangbener dengan subjek penelitian kelas V sebanyak 20 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu teknik tes dengan instrumen pretest dan posttest. Teknik analisis data menggunakan uji paired sample t-test menggunakan SPSS16. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai sig.(2-tailed) 0,000 kurang dari taraf signifikansi 0,05 dengan rata-rata nilai pretest 42,38 dan posttest 79,43 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model problem based learning berbantuan ular tangga tematik (UTATIK) terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 kelas V SD 4 Karangbener.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Era globalisasi memberikan dampak dalam segala sektor tak terkecuali dunia pendidikan dasar. Hidayat (2019: 24) mengungkapkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan

terencana untuk memberikan bimbingan dalam mengembangkan potensi peserta didik baik rohani maupun jasmani. Tantangan nyata dalam dunia pendidikan adalah kemajuan teknologi yang kurang diimbangi dengan Sumber Daya

Manusia (SDM) yang berkualitas, salah satunya dengan menguasai Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) agar mampu bersaing di tengah gempuran era globalisasi. Tujuan pendidikan Nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diimplementasikan kedalam hasil belajar siswa. Hal tersebut memiliki kaitan erat dengan pemahaman konsep siswa.

Pemahaman konsep memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Radiusman (2020: 2) pemahaman terhadap suatu konsep pembelajaran membantu siswa untuk menyederhanakan, merangkum, dan mengelompokkan informasi. Memahami konsep pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk memperoleh konsep yang permanen sehingga siswa mampu menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lain. Apabila suatu konsep telah kuasai dan dipahami oleh siswa, maka hal tersebut akan berpengaruh pada aspek lain termasuk juga hasil belajar siswa, sependapat dengan ini Fitria, Nursupiamin, & Wicaksono (2023: 27) menyatakan bahwa pemahaman

konsep merupakan dasar dari pemahaman prinsip dan teori, sehingga terlebih dahulu siswa harus memahami konsep sebelum prinsip dan teori. Pemahaman konsep dibutuhkan dalam semua mata pelajaran tak terkecuali Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional bangsa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Agar mempermudah dalam mencapai tujuan tersebut menurut Oktaviani & Nursalim (2021: 8) perlu menerapkan 4 (empat) prinsip pembelajaran bahasa Indonesia, prinsip konseptual, prinsip integrative, prinsip fungsional, dan prinsip apresiatif. IPA merupakan muatan pembelajaran dari alam, oleh alam, dan untuk alam. Tujuan pembelajaran IPA di SD adalah agar siswa memiliki gagasan, pengetahuan, dan konsep yang berorientasi pada alam sekitar. Dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran IPA terdapat 4 syarat menurut Linasari & Arif (2022: 187), (1) perasaan ingin tahu, (2)

memecahkan masalah dengan metode ilmiah, (3) menghasilkan produk berupa fakta, teori, prinsip, (4) mengaplikasikan pengetahuan dan ketrampilan kedalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada bulan Januari 2023 ditemukan bahwa pembelajaran masih didominasi dengan metode ceramah dengan model pembelajaran yang belum spesifik. Model pembelajaran yang pernah digunakan adalah model pembelajaran *talking stick* namun belum diterapkan secara maksimal. Media yang digunakan sudah mengikuti perkembangan teknologi yaitu *youtube* dan *quizziz*, tetapi lebih didominasi dengan penayangan video pembelajaran dari *youtube* yang membuat siswa mudah bosan.

Kemampuan dan minat akan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia di kelas V SD 4 Karangbener berbeda-beda, ada yang menyukai keduanya ada yang menyukai salah satunya bahkan tidak kedua-duanya. Menurut penuturan dari wali kelas V SD 4 Karangbener mengenai pemahaman konsep siswa dapat dilihat dari kognitif siswa, dari

pembelajaran yang telah berlangsung yaitu tema 6 subtema 2 muatan IPA dan Bahasa Indonesia masih terdapat siswa yang memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) <70. Dari 20 siswa masih terdapat 9 siswa yang nilainya <70, jadi pemahaman konsep siswa masih dikategorikan kurang.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan model pembelajaran yang dikombinasikan dengan media pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran lebih berkesan dan memiliki kebermaknaan. Maka dari itu, solusi yang dianjurkan adalah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Ular Tangga Tematik (UTATIK). Syamsidah (2018: 10) mengungkapkan model PBL bertujuan untuk melatih siswa menjadi pribadi yang tangguh, mandiri, memiliki inisiatif dan terampil dalam berpikir kritis untuk memecahkan suatu permasalahan. Hal itu senada dengan penelitian Irmawati, dkk., (2020) dengan hasil penelitian bahwa model PBL berpengaruh terhadap kemampuan

menyelesaikan soal cerita matematika siswa SD kelas V SD Negeri 1 Saribaya, ditunjukkan dengan hasil Uji t diperoleh nilai sig. 0,000 kurang dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), artinya H_a diterima dan H_o ditolak.

Media pembelajaran berbasis permainan ular tangga bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif-konduusif sehingga konsep pembelajaran lebih mudah dipahami. Selaras dengan penelitian Anisa, dkk., (2023) dengan memperoleh hasil, media ular tangga berpengaruh meningkatkan pemahaman konsep Matematika kelas IV SD Negeri Lebaksiu Kidul 04 dengan kriteria baik, hal ini ditunjukkan dengan nilai t_{hitung} sebesar 20,82742 dan t_{tabel} sebesar 2,08, sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya H_o ditolak dan H_a diterima. Dalam penelitian ini akan menggunakan media UTATIK atau Ular Tangga Tematik berbasis kearifan lokal kota Kudus yang dikemas dalam sebuah permainan ular tangga ukuran

200x300cm. Selain untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa, media UTATIK merupakan suatu bentuk pelestarian kebudayaan lokal dengan memperkenalkan berbagai kearifan dan keunggulan lokal kota Kudus.

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dijabarkan maka akan dilakukan pengkajian mendalam untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan model problem based learning berbantuan ular tangga tematik (UTATIK) terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 kelas V SD 4 Karangbener.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan metode *pre-experimental design*. Menurut Rukminingsih, dkk., (2020: 46) *Pre-experimental design* adalah eksperimen yang hanya melibatkan satu kelompok dan tidak ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol. Adapun desain penelitian, terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre -Test	Treatment	Post - Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Keterangan:

X : Perlakuan (model PBL berbantuan utatik)

O₁ : Pemberian *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Pemberian *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Desain penelitian pada Tabel 1. menunjukkan bahwa desain penelitian *pre-experimental design one group pretest and posttest* hanya terdapat satu kelas yaitu kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan ular tangga tematik. Sebelum diberikan perlakuan terlebih dahulu siswa diberikan tes awal (*pretest*) bertujuan untuk mengetahui pemahaman konsep siswa sebelum diberikan perlakuan. Setelah diberikan perlakuan siswa diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui pemahaman konsep siswa setelah diberi perlakuan.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD 4 Karangbener sebanyak 20 siswa dengan 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Muhyi, dkk., (2018: 45) mengungkapkan teknik sampling

jenuh adalah teknik penentuan sampel apabila semua populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data yaitu teknik tes. Teknik tes meliputi *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data melalui uji prasarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi uji normalitas dan uji homogenitas sedangkan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

Proses penelitian meliputi beberapa tahapan, antara lain: (1) tahap persiapan yaitu kegiatan pra-penelitian, meliputi observasi, wawancara, penyusunan instrument, validasi soal dan media dengan *Experts Judgment*. (2) tahap pelaksanaan penelitian, meliputi *pretest*, perlakuan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan UTATIK, *posttest*. (3) tahap akhir yaitu mengolah dan menganalisis data penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

Untuk mengetahui pemahaman konsep siswa, maka instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes berupa *pretest* dan *posttest*. *Pretest* diikuti sebanyak 18 siswa, sedangkan

posttest diikuti 16 siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa kelas V SD 4 Karangbener dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Rekapitulasi *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas V SD 4 Karangbener

Ukuran Ranah	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	18	16
Nilai Terendah	26	66
Nilai Tertinggi	57	94
Jumlah Nilai	763	1271
Rata-Rata	42,38	79,43
KKM	70	70

Hasil *pretest* siswa kelas V SD 4 Karangbener menunjukkan bahwa nilai rata-rata 42,38 yang mana nilai rata-rata tersebut masih di bawah KKM <70 dan 18 siswa dikategorikan kurang. Nilai tertinggi adalah 57, sementara nilai terendah adalah 26.

Hasil *posttest* siswa kelas V SD 4 Karangbener menunjukkan nilai rata-rata 79,43 yang mana nilai rata-rata tersebut sudah diatas KKM >70. Nilai tertinggi adalah 94 yang diraih sebanyak 1 siswa dengan kategori sangat baik, sementara nilai terendah

adalah 66 yaitu sebanyak 1 siswa dengan kategori kurang. Siswa lainnya mendapatkan nilai dengan kategori baik sebanyak 5 siswa dan 9 siswa dengan kategori cukup.

Hasil Uji Prasyarat

Data yang telah didapatkan dari *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dilakukan uji normalitas data menggunakan aplikasi *SPSS16*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Test of Normality

KELOMPOK	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.	Statisti c	df	Sig.
NILAI PRE-TEST	.195	18	.070	.912	18	.094
POST-TEST	.243	16	.012	.909	16	.112

Hasil uji normalitas data *pretest* menunjukkan nilai sig. 0,070 > 0,05 maka dapat diketahui bahwa nilai sig.

pretest lebih besar dari taraf sig. 0,05 atau data berdistribusi normal. Hasil uji normalitas data *posttest*

menunjukkan nilai sig. $0,012 > 0,05$ jadi dapat diketahui bahwa nilai sig. *posttest* lebih besar dari taraf sig. 0,05 atau data berdistribusi normal.

Data yang telah dinyatakan berdistribusi normal, selanjutnya

dilakukan uji homogenitas untuk mencari tahu apakah dari beberapa kelompok data memiliki varian yang sama atau tidak. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Test Of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
NILAI	Based on Mean	1.620	1	32	.212
	Based on Median	1.064	1	32	.310
	Based on Median and with adjusted df	1.064	1	31.358	.310
	Based on trimmed mean	1.611	1	32	.214

Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sig. pada *based on mean* $0,212 > 0,05$ jadi dapat diketahui bahwa nilai sig. tersebut lebih besar dari nilai taraf sig. 0,05 atau data *pretest* dan *posttest* homogen.

Hasil Uji Hipotesis

Analisis data akhir untuk mengetahui apakah terdapat

pengaruh penggunaan model *problem based learning* berbantuan ular tangga tematik terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 kelas V SD 4 Karangbener dengan uji *paired sample t-test* menggunakan *SPSS16*. Hasil uji *paired sample t-test* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRE-TEST - POST-TEST	-36.938	10.736	2.684	-42.658	-31.217	-13.762	15	.000

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ jadi diketahui bahwa nilai

sig. (2-tailed) lebih kecil dari nilai taraf sig. 0,05 atau terdapat perbedaan

rata-rata nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Pembahasan

Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata nilai 42,38 yang diikuti 18 siswa dengan kategori kurang, sementara itu hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai 79,43 yang diikuti 16 siswa dengan nilai tertinggi 94 sebanyak 1 siswa dan nilai terendah 66 sebanyak 1 siswa. Uji *paired sample t-test* dari data *pretest* dan *posttest* menunjukkan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dari itu, *H₀* ditolak dan *H_a* diterima. Hasil ini menunjukkan terdapat pengaruh model *problem based learning* berbantuan ular tangga tematik terhadap pemahaman konsep tema 8 subtema 3 muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia kelas V SD 4 Karangbener. Sejalan dengan penelitian oleh Simanjuntak, dkk., (2022) menunjukkan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *problem based learning* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, selain itu juga berpengaruh pada keaktifan siswa yang menjadikan

pembelajaran memiliki kebermaknaan.

Penggunaan model *problem based learning* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep siswa. Hal ini senada dengan pendapat Ikstanti & Yulianti (2023: 42) menyatakan bahwa model *problem based learning* merupakan solusi dari permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya pemahaman konsep siswa. Penggunaan model *problem based learning* menuntut siswa untuk aktif mencari pemahaman konsep melalui permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Menurut Fina, dkk., (2016) mengungkapkan bahwa *problem based learning* atau *problem based instruction* merupakan serangkaian pembelajaran yang lebih ditekankan pada proses penyelesaian masalah. Penekanan pada proses penyelesaian masalah menjadikan siswa dapat mengembangkan potensi diri, seperti halnya Ndraha & Juwita (2023: 7766) menyatakan bahwa model *problem based learning* membantu siswa dalam mengembangkan kecakapan penyelesaian masalah, pemahaman

konsep, dan keaktifan dalam menggali pengetahuan.

Model *problem based learning* juga dapat dikolaborasikan dengan media pembelajaran. Seperti halnya penelitian oleh Andreani, dkk., (2021) yang mengkolaborasikan media *problem based learning* dengan media PARI (papan pecahan dan geometri). Kolaborasi tersebut berpengaruh pada pemahaman konsep matematika siswa, hal ini ditunjukkan dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Penelitian oleh Anggraeni, dkk (2023) memperoleh hasil uji *Wilcoxon* dengan nilai sig. $0,00 < 0,05$ menunjukkan bahwa model *problem based learning* berbantuan *powerpoint* interaktif integrasi *GeoGebra* berpengaruh terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa. Lebih dari itu, siswa memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan berbagai permasalahan yang dihadirkan. Apabila siswa sudah dilatih dalam memecahkan permasalahan, maka mereka akan terbiasa dan mudah dalam menghadapi permasalahan nyata dalam kehidupan.

Menghadapi permasalahan dibutuhkan konsentrasi yang tinggi, hal ini selaras dengan penelitian oleh Wahyuni & Shilochah (2022) memperoleh hasil penelitian adanya pengaruh model *problem based learning* berbantuan *kahoot* terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas XI MA Mu'alimat NU Kudus. Hal ini ditunjukkan dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain berpengaruh pada pemahaman konsep siswa, juga dapat mengasah kemampuan siswa untuk lebih berkonsentrasi baik dalam pembelajaran maupun sehari-hari. Penelitian oleh Martiasari & Kelana (2022) memperoleh hasil penelitian adanya peningkatan pemahaman konsep matematis dengan ruang menggunakan media manipulative melalui model pembelajaran *problem based learning* dengan rata-rata 89 dengan kategori baik sekali. Penelitian oleh Amalia, dkk., (2020) memperoleh hasil adanya peningkatan kemampuan berpikir kritis melalui model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media kotak kehidupan di SD 1 Barongan Kudus dengan

perolehan nilai rata-rata siklus I 73,2 menjadi 86,8 pada siklus II.

Penggunaan model PBL berbantuan media pembelajaran ular tangga tematik (UTATIK) merupakan wujud dari belajar sambil bermain. Sependapat dengan Lestari (2021: 81) dengan menggunakan media permainan ular tangga siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran dikemas menjadi lebih aktif, menyenangkan dan lebih bervariasi. Media ular tangga juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini senada dengan Setiani, dkk (2022: 263) yang menyatakan bahwa media ular tangga merupakan media yang layak untuk digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga berpengaruh pada hasil belajar dan minat belajar siswa. Mendukung hal itu penelitian oleh Izzati & Cahyono (2022) dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan permainan ular tangga menunjukkan ketuntasan secara klasikal.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan

bahwa Model *Problem Based Learning* Berbantuan Ular Tangga Tematik (UTATIK) berpengaruh terhadap Pemahaman Konsep Tema 8 Subtema 3 muatan pembelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan Uji *Paired Sample T-test* dengan nilai sig. (2-tailed) 0,000 yang mana nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikan 0,05. Perlakuan dengan Model *Problem Based Learning* berbantuan Ular Tangga Tematik (UTATIK) selama 3 kali pertemuan dapat meningkatkan rata-rata nilai dari 42,34 menjadi 79,43

Daftar Pustaka

- Amalia, S. R., Fakhriyah, F., & Ardiati, S. D. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Kotak Kehidupan pada Tema 6 Cita-Citaku. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(1), 7-13. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id>
- Andreani, R. V., Supriyatna, A., & Istiningsih, G. (2021, Mei). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Papan Pecahan dan Geometri (Pari) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas IV. *HOLISTIKA (Jurnal Ilmiah PGSD)*, 5(1), 34-40. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika>

- Anggraeni, E. D., Kriswandani, Deswita, Y., & Robithoh, S. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan PowerPoint Interaktif Terintegrasi GeoGebra Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*, 4(1), 432-445. doi:10.46306/1b.v4i1
- Anisa, W. N., Cahyadi, F., & Rahmawati, I. (2023). Pengaruh Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar dan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDN Lebaksiu Kidul 04. *Wawasan pendidikan*, 3(1), 427-439. doi:10.26877/wp.v3i1.11936
- Fakhriyah, F., Sumaji, & Roysa, M. (2016). Pengaruh Model Problem Based Instruction dalam Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 2(1), 74-80. Retrieved from <https://jurnal.umk.ac.id>
- Fitria, Nursupiamin, & Wicaksono, A. (2023). Ability of Conceptive Understanding of Junior High School Students in the Material Relations and Functions Viewed from the Category of Mathematics Anxiety. *Integral: Journal of Mathematics Education and Learning*, 2(1), 16-35. Retrieved from <https://jurnal.iainambon.ac.id/>
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori dan Aplikasinya* (1 ed.). (C. Wijaya, & Amiruddin, Penyunt.) Medan: LPPPI (Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia. Retrieved from <https://respository.uinsu.ac.id/>
- Ikstanti, V. M., & Yulianti, Y. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa. *PJMSR: Papanda Journal of Mathematics and Sciences Research*, 2(1), 40-48. Retrieved from <https://ejournal.papanda.org/index.php/pjmsr/article/view/303/211>
- Irmawati, Gunayasa, I. B., & Turmuzi, M. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Kelas V . *Pendas: Primary Education Journal*, 104-112. Retrieved from <http://journal.unram.ac.id/index.php/jiwpp>
- Izzati, G. N., & Cahyono, A. N. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Divergen Berdasarkan Math Anxiety Siswa: Tinjauan pada Penggunaan Model Problem Based Learning Berbantuan Permainan Ular Tangga. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 270-282. Retrieved from <https://ejournal.unkhair.ac.id>
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata

- Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *MAHAGURU: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 79-87. Retrieved from <https://ummapsul.e-journal.id>
- Linasari, R., & Arif, S. (2022). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Minat Belajar IPA Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Tadris IPA Indonesia*, 2(2), 186-194. Retrieved from <http://journal.iainponorogo.ac.id/index.php/jtii>
- Martiasari, A., & Kelana, J. B. (2022). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Manipulatif untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPP: Jurnal Profesi Pendidikan*, 1(1), 1-10. Retrieved from <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id>
- Muhyi, M., Hartono, Budiyono, C. S., Setianingsih, R., Sumardi, Rifai, I., . . . Fitriati, S. R. (2018). *Metodologi Penelitian*. (L. Nugraheni, Penyunt.) Surabaya: Adi Buana University Press. Retrieved from <https://unipasby.ac.id>
- Ndraha, M. V., & Juwita, P. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Tema 7 Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III di Sekolah Dasar 105332 SEI Blumai Tanjung Morawa. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7765-7770. Retrieved from <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP>
- Oktaviani, R. E., & Nursalim. (2021). Prinsip-Prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia SD/MI. *PENTAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 1-9. Retrieved from <https://e-jurnal.unisda.ac.id/>
- Radiusman. (2020). Studi Literai: Pemahaman Konsep Siswa Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 6(1), 1-8. Retrieved from <https://jurnal.umj.ac.id/>
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas* (1 ed.). (E. Munastiwi, & H. Ardi, Penyunt.) Yogyakarta: Erkana Utama.
- Setiani, G. A., Agustiana, I. G., & Handayani, D. A. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 262-269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49218>
- Simanjuntak, R. F., Tambunan, L. O., & Sauduran, G. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa di SMP Negeri 2 Tapian Dolok. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 6802-6810.

Retrieved from
<https://journal.universitaspahlan.ac.id>

Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan* (1 ed.). (H. Rahmadhani, & N. F. Subekti, Penyunt.) Yogyakarta: Deepublish (CV Budi Utama). Retrieved from <http://eprints.unm.ac.id>

Wahyuni, F. T., & Shilochah, N. M. (2022). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas XI MA Mu'alimat Nu Kudus. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(2), 1-8. doi.org/10.59818/jpi.v1i3.273.