

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS 3 SDN TLOGOMAS 2 MALANG MELALUI MODEL PBL BERBANTUAN
SENI PERMAINAN ULAR TANGGA**

Amiirohana Mayasari¹, Trisakti Handayani¹, Arina Restian¹, Tri Susilowati²

¹Universitas Muhammadiyah Malang, Malang, Indonesia

²SDN Tlogomas 2 Malang, Malang, Indonesia

Diterima : 20 Juni 2023

Disetujui : 15 Juli 2023

Dipublikasikan : Juli 2023

Abstrak

Pembelajaran sebaiknya menjadi kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik. Pembelajaran yang membosankan dapat berdampak pada hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman karakteristik individu melalui model Problem Based Learning dengan media seni permainan. Metode pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui dua siklus di kelas 3 SDN Tlogomas 2 Malang. Peserta didik pada kelas 3 terdiri 28 peserta didik diantaranya 10 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Permainan ular tangga digunakan sebagai media pembelajaran pada penelitian ini. Pre test dan Post Test digunakan untuk membandingkan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media ular tangga. Observasi juga dilakukan untuk mendukung hasil penelitian. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah penggunaan media ular tangga. Nilai rata-rata kelas pada pre test sebesar 78,21. Adapun saat post test nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 87,86. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan media ular tangga meningkatkan antusiasme peserta didik saat pembelajaran berlangsung dan materi dapat tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci: Problem based learning, media ular tangga, pendidikan pancasila, hasil belajar, kelas 3

Abstrak

Learning should be a fun activity for students. Boring learning can have an impact on student learning outcomes. Therefore, the purpose of this study is to improve student learning outcomes in the Pancasila Education subject with the diversity of individual characteristics through the Problem-Based Learning model with game art media. The method in this study was to use a class action research method which was carried out through two cycles which were carried out in grade 3 at SDN Tlogomas 2 Malang. Students in grade 3 consisted of 28 students including 10 male students and 18 female students. The snakes and Ladders game is used as a learning medium in this study. The pre-test and post-test are used to compare student learning outcomes before and after using snakes and ladders media. Observations were also made to support the research results. Based on the research that has been done, the learning outcomes of students have increased after using The Snakes and ladders media. The class average value on the pre-test was 78.21. As for the post-test, the class average value increased to 87.86. The observation results also show that the use of snakes and ladders media increases the enthusiasm of students when learning takes place and the material can be conveyed properly.

Keywords: problem based learning, the snakes and ladders, pancasila education, learning outcome, grade 3

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin maju membutuhkan metode pembelajaran yang perlu disesuaikan berdasarkan zamannya. Tak terkecuali pada anak-anak di usia berkembang, yaitu menginjak bangku sekolah Dasar. Upaya guru untuk mendekatkan peserta didik dengan kondisi nyata di luar sekolah juga perlu disesuaikan dengan metode belajar yang digunakan. Oleh karena itu, kurikulum Pendidikan menjadi hal yang krusial untuk terus dikembangkan (Fadhli, 2017). Kurikulum Pendidikan seharusnya bersifat dinamis, yaitu menyesuaikan perkembangan zaman (Ariandy, 2019).

Dari beberapa tahun terakhir, terjadi beberapa perubahan kurikulum yang melatarbelakangi peran siswa dan guru dalam proses pembelajaran di kelas. KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang diluncurkan pada tahun 2006 menonjolkan sifat desentralistik (Dewi, 2014). Hal tersebut berarti bahwa segala tata aturan yang dicantumkan dalam kurikulum, diserahkan untuk dikembangkan dan diputuskan oleh pemerintah daerah atau sekolah. Walaupun ada kebebasan untuk melakukan pengembangan pada KTSP, namun pengembangan kurikulum harus mengacu pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) (BSNP, 2006). Ketentuan ini tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 23 tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan pada Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006, 2003).

Kurikulum 2013 mengubah model KTSP ya semula sesuai dengan mata pelajaran menjadi tergabung satu sama lain. Sebenarnya, kedua kurikulum tersebut serupa, namun pada kurikulum 2013 tidak terdapat mata pelajaran yang spesifik, semua berdasarkan tema (Hakim, 2017; Uce, 2016; Zaini, 2015). Hal tersebut tentu saja menuai pro dan kontra. Di satu sisi pembelajaran berlangsung riil (sesuai

realita), namun mempersulit pengajar dalam memberikan materi. Guru juga dituntut untuk memahami semua mata pelajaran. Pada kondisi saat ini, guru memiliki basic keilmuan spesifik sesuai yang dikembangkan selama bangku perkuliahan.

Saat ini, kurikulum sudah berubah ke bentuk semula, yaitu kurikulum Merdeka, dimana pembelajaran lebih terpusat pada peserta didik dan sesuai dengan kondisi serta kemampuan peserta didik (Alimuddin, 2023; Inayati, 2022). Bila dahulu guru bertindak sebagai main focus, saat ini guru lebih berperan sebagai fasilitator. Hal tersebut terlihat dari kurikulum terbaru ini. Permasalahan timbul pada kurangnya media pembelajaran yang diacu (Aprima & Sari, 2022). Pada beberapa mata pelajaran, hal tersebut sulit untuk diterapkan.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Supriyono, 2018). Penggunaan media pembelajaran menjadi penting karena penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran sendiri memiliki berbagai macam yaitu media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, dan juga media pembelajaran audio visual (Rumidjan et al., 2017). Pada penentuan media pembelajaran, guru perlu memahami kebutuhan dan kodrat peserta didik agar pembelajaran tetap terpusat pada peserta didik. Pada penelitian ini, peserta didik merupakan siswa yang duduk di kelas III. Peserta didik kelas III merupakan anak yang berusia rata-rata 9 tahun. Pada usia tersebut, anak suka bermain dan bekerjasama dengan teman seusianya (Hijriati, 2021). Sehingga, pembelajaran yang terpusat pada peserta didik perlu dikolaborasi dengan permainan. Hal tersebut perlu dilakukan agar pembelajaran

menjadi suatu hal yang menyenangkan bagi peserta didik.

Selain media pembelajaran, model pembelajaran yang digunakan guru juga perlu dipertimbangkan untuk dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan abad-21. Keterampilan abad 21 sendiri terdiri dari keterampilan berkolaborasi, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berpikir kritis, dan kreatifitas (Chalkiadaki, 2018). Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mengembangkan keterampilan abad 21 yaitu model pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning (PBL). Model pembelajaran PBL merupakan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik membentuk pengetahuannya dari pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Adapun sintaks dari model pembelajaran PBL yaitu (1) mengorientasikan peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan kerja peserta didik, (3) melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan, (4) menyusun hasil karya dan mempresentasikannya, dan (5) serta melakukan evaluasi dan refleksi proses dan hasil penyelesaian masalah (Anazifa & Djukri, 2017). Melalui model PBL ini peserta didik berlatih untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan juga kemampuan untuk berbicara di depan publik. Kolaborasi antara model pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning dengan pembelajaran berbasis permainan dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan yang diperlukan pada abad 21. Selain itu pembelajaran yang dilakukan dengan berbasis permainan terbukti efektif daripada pembelajaran yang dilakukan dengan tidak berbasis permainan (Qian & Clark, 2016).

Setelah melakukan kegiatan observasi pada kelas III SDN Tlogomas 2 Malang, ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar masih berpusat pada guru.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila juga masih menggunakan metode ceramah. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran dengan maksimal.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa permainan ular tangga. Media ini akan digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman karakteristik individu. Pada media tersebut, terdapat berbagai permasalahan yang berkaitan dengan keberagaman karakteristik individu yang perlu dipecahkan oleh peserta didik secara berkelompok. Secara bergantian peserta didik akan memainkan ular tangga dan juga memecahkan permasalahan yang ada pada papan ular tangga.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode harus ditulis singkat, padat, jelas, tetapi mencukupi sehingga dapat direplikasi. Bagian ini berisi pendekatan penelitian, subjek, prosedur pelaksanaan, penggunaan alat, bahan, dan instrumen, serta teknik pengumpulan dan analisis data, namun bukan berupa teori. Jika dipandang perlu, ada lampiran mengenai kisi-kisi instrumen atau penggalan bahan yang digunakan. Jika ada rumus-rumus statistik yang digunakan, rumus yang sudah umum digunakan tidak perlu ditulis. Seluruh ketentuan spesifik yang ditetapkan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan dan menganalisis data dijelaskan pada bagian metode ini. Bagian ini ditulis sebanyak maksimum 10% (untuk penelitian kualitatif) atau maksimum 15% (untuk penelitian kuantitatif) dari badan artikel.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang merupakan bagian dari action research (Clark et al., 2020). Penelitian dilakukan melalui 2 siklus yang setiap siklusnya merupakan proses pembelajaran yang dilakukan dalam 2 kali pertemuan. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti mengkolaborasi dengan metode eksperimen yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode eksperimen digunakan

untuk membandingkan dua variabel sebagaimana yang dikemukakan oleh (Rahi, 2017) bahwa metode eksperimen melibatkan proses pengujian variabel dimana pengaruh satu variabel dapat dilihat dengan variabel lainnya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes berupa soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Tujuan pelaksanaan tes yaitu

untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Peneliti menggunakan dua siklus pembelajaran. Siklus pertama dilaksanakan tanpa menggunakan media ular tangga dan siklus kedua menggunakan media ular tangga. Komponen dalam media ular tangga terdiri dari papan ular tangga, dadu, kartu soal, dan pion pemain



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 1. Media permainan ular tangga terdiri dari beberapa komponen meliputi (a) papan, (b) dadu, (c) kartu pertanyaan, dan (d) pion

Selain menggunakan tes, peneliti juga melakukan observasi pada peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung dalam semua siklus. Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengamati keaktifan dan pemusatan perhatian dalam proses pembelajaran baik sebelum menggunakan media ular tangga maupun sesudah menggunakan media ular tangga.

Peneliti juga mengumpulkan dokumentasi untuk memperkuat data yang peneliti dapatkan selama penelitian berlangsung. Dokumentasi ini dapat berupa foto pelaksanaan pembelajaran kedua siklus dan juga hasil belajar peserta didik pada semua siklus.

Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas III A SD Negeri Tlogomas 2 tahun ajaran 2022/2023 yang

berjumlah 28 peserta didik, yang terdiri dari 10 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Februari hingga 10 Maret 2023.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Tes Sebelum Perlakuan

Peneliti melakukan pre test pada peserta didik untuk mengetahui tingkat

pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman individu pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Perneger et al., 2015) bahwa tujuan utama dari pre test adalah untuk memverifikasi bahwa peserta tes memahami pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Soal pre test terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda. Setiap jawaban benar akan mendapatkan 1 poin dan akan dikalikan 10 pada setiap jawaban benar. Hasil dari tes sebelum adanya perlakuan ada pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Nilai Pre-test

HASIL PRETEST					
NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI	NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI
1.	ANA	60	15.	LZR	60
2.	AKAR	80	16.	MMI	90
3.	AZT	80	17.	MTS	80
4.	ABZM	70	18.	MNA	70
5.	ADP	70	19.	MAF	100
6.	BPS	80	20.	NSHAR	70
7.	CPW	70	21.	NAY	80
8.	CACP	80	22.	NNS	60
9.	CNSN	90	23.	NAIO	90
10.	DFW	70	24.	QAAP	90
11.	FF	90	25.	RFA	80
12.	HSR	80	26.	RNH	80
13.	KARPY	90	27.	SASA	60
14.	KSR	90	28.	ZSKN	80
NILAI TERTINGGI					100
NILAI TERENDAH					60
RATA-RATA					78.21

Berdasarkan hasil pre test terlihat pada tabel bahwa nilai tertinggi yang diperoleh peserta didik adalah 100 dan nilai terendah yang diraih peserta didik adalah 60. Peserta didik yang mendapatkan nilai 100 hanya ada satu orang. Pada tabel tersebut juga terdapat empat peserta didik yang mendapat nilai 60, enam peserta didik yang mendapat nilai 70, sepuluh peserta didik yang mendapat nilai 80, dan tujuh peserta didik yang mendapatkan nilai 90. Kesimpulan dari tabel tersebut nilai yang

diperoleh peserta didik paling banyak adalah 80. Nilai rata-rata yang diperoleh kelas III dari pre test ini adalah 78,21. Perlu diketahui bahwa nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) di kelas 3 adalah 75. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas 3 terdapat 10 peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM.

2. Hasil Tes Setelah Perlakuan

Peserta didik menerima tes setelah melaksanakan pembelajaran dengan

menggunakan media ular tangga. Pelaksanaan post tes ini bertujuan untuk melihat perubahan hasil tes setelah mendapatkan perlakuan berupa penggunaan media ular tangga saat pelaksanaan pembelajaran. Soal post tes terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Hanifah (2014) menjelaskan bahwa model soal pilihan ganda tersebut dapat mencakup

banyak pokok bahasan dan memudahkan penyekoran (Nani Hanifah, 2014). Penilaian post tes sama dengan pre test yang mana setiap soal benar akan diberi poin 1 dan dikalikan 10. Hasil dari tes setelah adanya perlakuan ada pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Nilai Post-test

HASIL POSTTEST					
NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI	NO.	NAMA PESERTA DIDIK	NILAI
1.	ANA	60	15.	LZR	80
2.	AKAR	80	16.	MMI	80
3.	AZT	100	17.	MTS	90
4.	ABZM	60	18.	MNA	80
5.	ADP	90	19.	MAF	80
6.	BPS	100	20.	NSHAR	80
7.	CPW	90	21.	NAY	90
8.	CACP	100	22.	NNS	80
9.	CNSN	100	23.	NAIO	100
10.	DFW	80	24.	QAAP	80
11.	FF	90	25.	RFA	100
12.	HSR	90	26.	RNH	90
13.	KARPY	100	27.	SASA	90
14.	KSR	100	28.	ZSKN	100
NILAI TERTINGGI					100
NILAI TERENDAH					60
RATA-RATA					87,86

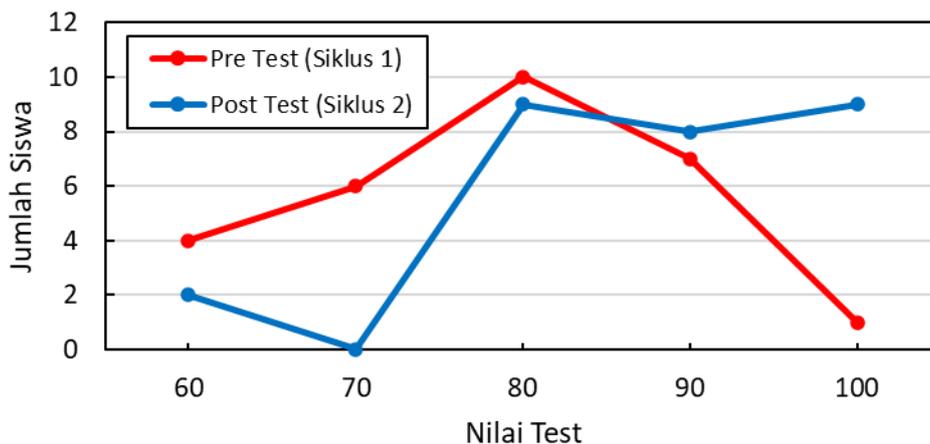
Berdasarkan hasil post test terlihat pada tabel bahwa nilai tertinggi yang diraih oleh peserta didik adalah 100. Nilai terendah yang diraih peserta didik adalah 60. Perolehan nilai tertinggi dan terendah yang diraih peserta didik sama dengan ketika mengerjakan pre tes. Namun, jumlah peserta didik yang mendapatkan 60 lebih sedikit dibandingkan pada pre test. Pada post tes ini jumlah peserta didik yang mendapat nilai 60 sejumlah dua orang. Tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai 70. Peserta didik yang mendapat nilai 80 sejumlah sembilan orang. Peserta didik yang mendapat nilai 90 sebanyak delapan orang dan peserta didik yang mendapat nilai 100 sebanyak sembilan orang. Nilai

rata-rata yang diperoleh kelas III dari post tes ini adalah 87,86. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada post test ini terdapat dua peserta didik yang tidak memenuhi KKM.

Merujuk pada hasil pre test dan post test, terlihat adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dengan bertambahnya peserta didik yang memperoleh nilai sempurna, dimana pada hasil pretest hanya ada satu peserta didik yang mendapat nilai 100 sedangkan pada hasil post test terdapat sembilan peserta didik yang mendapat nilai 100. Hal ini juga terlihat pada menurunnya jumlah peserta didik yang mendapat nilai 60. Saat pre test terdapat empat peserta

didik yang memperoleh nilai 60 sedangkan saat post test hanya ada 2 peserta didik yang memperoleh nilai 60. Selain itu, pada post test tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai 70. Hal ini menunjukkan peningkatan karena pada pre test terdapat enam peserta didik yang memperoleh nilai 70. Secara umum, nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan. Selain itu, perolehan hasil belajar peserta didik yang

dibawah KKM juga mengalami penurunan. Pada pre test terdapat sepuluh peserta didik yang nilainya tidak memenuhi KKM, sedangkan pada post test hanya terdapat dua peserta didik yang tidak memenuhi KKM. Berikut grafik perbandingan hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan media ular tangga (pre test) dan setelah menggunakan media ular tangga (post test)



Gambar 2. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test peserta didik

Berdasarkan hasil belajar peserta didik mulai dari pre test hingga post test dapat dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan berbantuan media berbasis permainan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut diperkuat oleh (Wati, 2021) bahwa penggunaan media permainan ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Selain melakukan tes, peneliti juga melakukan observasi selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 yang tidak menggunakan media permainan ular tangga, terdapat beberapa peserta didik yang tidak ikut bekerjasama dalam kegiatan berkelompok. Peserta didik yang tidak ikut bekerjasama tersebut hanya duduk diam dan menyandarkan kepala di atas meja.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2, terlihat peserta didik antusias dan merasa tertarik untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga. Peserta didik pada setiap kelompok ikut aktif berkolaborasi dan tidak ada yang duduk diam saat pelaksanaan kerja kelompok berlangsung. Hal tersebut diperkuat oleh (Maulida et al., 2020) bahwa penggunaan model PBL saat pembelajaran secara berkelompok dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama peserta didik. Selain itu sebagian besar peserta didik menunjukkan ekspresi senang saat bermain ular tangga bersama dengan teman satu kelompok. Hal ini didukung pula dengan adanya beberapa peserta didik yang ingin memainkan kembali permainan ular tangga.



(a)

(b)

Gambar 3. (a) Peneliti menjelaskan tata cara penggunaan media ular tangga dan (b) Suasana permainan ular tangga oleh peserta didik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan media permainan ular tangga dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri Tlogomas 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pada hasil pretest rata-rata kelas yang didapat yaitu 78,21, sedangkan rata-rata kelas pada hasil post test yaitu 87,86. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar saat menggunakan permainan ular tangga sebagai media pembelajaran. Selama pelaksanaan pembelajaran berlangsung, peserta didik merasa antusias dan senang dengan adanya permainan ular tangga. Peserta didik juga aktif saat kegiatan berkelompok dan tidak ada peserta didik yang pasif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, J. (2023). *IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR IMPLEMENTATION OF KURIKULUM MERDEKA IN ELEMENTARY*. 4(02), 67–75.
- Anazifa, R. D., & Djukri. (2017). Project-based learning and problem-based learning: Are they effective to improve student's thinking skills? *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 346–355. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.11100>
- Aprima, D., & Sari, S. (2022). Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pelajaran Matematika SD. *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(1), 95–101.
- Ariandy, M. (2019). Kebijakan Kurikulum dan Dinamika Penguatan Pendidikan Karakter di Indonesia. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(2), 137–168. <https://doi.org/10.32533/03201.2019>
- BSNP. (2006). *Profil dan Pencapaian BSNP Tahun 2005-2012*.
- Chalkiadaki, A. (2018). 21st Century Skills Journal. *International Journal of Instruction*, 11(3), 1–16.
- Clark, J. S., Porath, S., Thiele, J., & Jobe, M. (2020). *New Prairie Press Action Research*.
- Dewi, Y. A. S. (2014). Analisis Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di Sekolah Dasar Negeri Pisang Candi 1 Malang. *Modeling: Jurnal Program Studi PG*, 1(2), 94–109.
- Fadhli, M. (2017). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *TADBIR : Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(02).
- Hakim, L. (2017). Analisis Perbedaan

- Kurikulum KTSP dengan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(1), 129.
<https://doi.org/10.22373/jid.v16i1.5905>
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152.
<https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Inayati, U. (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Abad-21 di SD/MI. *2st ICIE: International Conference on Islamic Education*, 2, 293–304.
- Maulida, Y. N., Eka, K. I., & Wiarsih, C. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Kerjasama di Sekolah Dasar. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(1), 16–21.
<https://doi.org/10.30743/mkd.v4i1.1521>
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2006, Kementerian Pendidikan Nasional (2003).
- Nani Hanifah. (2014). Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi. *SOSIO E-KONS*, 6(1), 46.
- Perneger, T. V., Courvoisier, D. S., Hudelson, P. M., & Gayet-Ageron, A. (2015). Sample size for pre-tests of questionnaires. *Quality of Life Research*, 24(1), 147–151.
<https://doi.org/10.1007/s11136-014-0752-2>
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.05.023>
- Rahi, S. (2017). Research Design and Methods: A Systematic Review of Research Paradigms, Sampling Issues and Instruments Development. *International Journal of Economics & Management Sciences*, 06(02).
<https://doi.org/10.4172/2162-6359.1000403>
- Rahmadanti, M., Lusa, H., & Tarmizi, P. (2022). Penerapan Model PjBL Berbantuan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan kreativitas dan Kerjasama Peserta Didik Kelas V Sdn 171 Rejang Lebong. *5(2)*, 247–255.
- Rumidjan, Sumanto, Sukanti, & Sugiharti, S. (2017). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Abdimas Pedagogi*, 1(1), 77–81.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Pendidikan Dasar, II*, 43–48.
- Uce, L. (2016). REALITAS AKTUAL PRAKSIS KURIKULUM: Analisis terhadap KBK, KTSP dan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 16(2), 216.
<https://doi.org/10.22373/jid.v16i2.596>
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68–73.
<https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1728>
- Zaini, H. (2015). Karakteristik Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Ktsp). *El-Idare: Journal of Islamic Education Management*, 1(01), 15–31.
<http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/El-idare/article/view/288>