

**PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN
PERMAINAN EDUKATIF UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN BERHITUNG SISWA KELAS V
SDN 096758 TARATAK NAGODANG**

SKRIPSI

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi
Syarat-syarat guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh

YASHA ZABRIANA

NPM. 2202090085



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 09 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

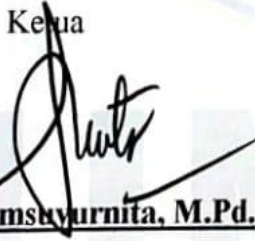
Nama Lengkap : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : (**A**) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Jurnal
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Sekretaris



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.
2. Mawar Sari, S.Pd., M.Pd., AIFO Fit.
3. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.



1. _____



2. _____



3. _____



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang.

Nama Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum

Tanggal	Bimbingan Skripsi	Paraf	Ket
14 Feb 2020	Pertajam Analisis.	th	
20 Feb 2020	Deskripsi tentang siklus PTK	if	
24 Feb 2020	Perbaiki Hasil edgar Sim.	f	
28 Feb 2020	Daftar pustaka	f	
3 Maret 2020	Lampiran	f	
7 Maret 2020	Perhatikan penulisan & Ejaan	f	
5 Maret 2020	Acc Sidang		

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, 5 Maret 2020
Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama Lengkap : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang

Sudah Layak untuk disidangkan :

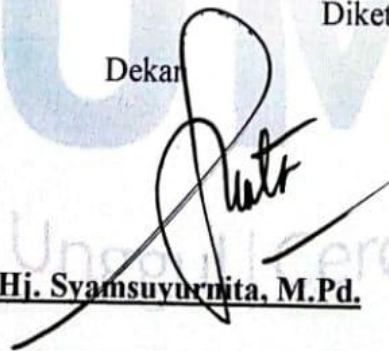
Medan, Maret 2026
Disetujui oleh:
Pembimbing



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum.

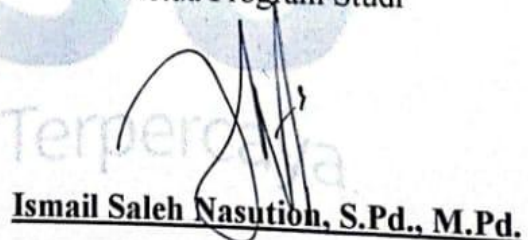
Diketahui oleh:

Dekan



Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang**" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, Maret 2026

Hormat saya

Yang membuat pernyataan,



YASHA ZABRIANA
NPM. 2202090085

Unggul | Cerdas | Terpercaya

ABSTRAK

Yasha Zabriana, 2202090085, Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan.

Penelitian ini berawal dari kurangnya kemampuan siswa dalam berhitung pada pelajaran matematika, terutama dalam materi perkalian di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang. Data menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana dari 20 siswa, 11 siswa (55%) belum memenuhi kriteria dan hanya 9 siswa (45%) yang sudah memenuhi KKM. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa dengan menerapkan model Problem Based Learning yang didukung oleh permainan edukatif ular tangga. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan dan tes belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pada hasil belajar siswa di setiap siklus. Pada awal, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 58,2% dengan kategori kurang. Setelah siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi 58,3% dengan kategori baik, dan pada siklus II menjadi 78,35% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning yang didukung oleh permainan edukatif ular tangga mampu meningkatkan kemampuan berhitung siswa dalam mata pelajaran matematika pada materi perkalian di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang.

Kata Kunci: Problem Based Learning, permainan edukatif ular tangga, keterampilan berhitung, hasil belajar matematika, sekolah dasar.

ABSTRACT

Yasha Zabriana, 2202090085, Application of Problem Based Learning Assisted by Educational Games to Improve the Numeracy Skills of Class V Students at SDN 096758 Taratak Nagodang, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of North Sumatra, Medan.

This research began with students' lack of ability to calculate in mathematics lessons, especially in multiplication material in class V at SDN 096758 Taratak Nagodang. Data shows that student learning outcomes are still below the Minimum Completeness Criteria (KKM), where out of 20 students, 11 students (55%) have not met the criteria and only 9 students (45%) have met the KKM. The aim of this research is to improve students' numeracy skills by applying the Problem Based Learning model which is supported by the educational game Snakes and Ladders. The research method used was Classroom Action Research (PTK) which was carried out in two cycles. Each cycle includes planning stages, implementing actions, observing and reflecting. The research subjects consisted of 20 fifth grade students at SDN 096758 Taratak Nagodang. Data collection techniques are carried out through observation and learning tests. The research results show an increase in student learning outcomes in each cycle. At the start, the average student learning outcome score was 58.2% in the poor category. After cycle I, the average score increased to 58.3% in the good category, and in cycle II it became 78.35% in the very good category. Based on these findings, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model supported by the educational game Snakes and Ladders is able to improve students' numeracy skills in mathematics in multiplication material in class V at SDN 096758 Taratak Nagodang.

Keywords: Problem Based Learning, educational game snakes and ladders, counting skills, mathematics learning outcomes, elementary school

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi penelitian, pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan judul **“Penerapan Problem Based Learning Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang”**. merupakan sebuah rancangan karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini mengalami banyak hambatan serta kemampuan dan pengamalan penulis dalam penyajiannya. Namun dengan kerja keras dan bantuan dari beberapa pihak hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Ayahanda tercinta **Innu Murti Meiantoro** dan Ibunda tercinta **Wiwin Lindya**. Terimakasih atas dukungan dan untuk namaku yang selalu di doa kalian.

Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu **Dra. Hj. Syamsyurnita, S.Pd., M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, SS., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara sekaligus Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution S.Pd., M.Pd.**, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.**, selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera.
7. Para Dosen serta Staf Pegawai yang banyak membantu penulis dalam memberikan informasi akademik dan membantu penulis selama menjalankan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Ibu **Salome Bakara, S.Pd.SD** selaku Kepala Sekolah SDN 096758 Taratak Nagodang yang telah menerima dan mengizinkan penulis untuk melakukan riset.
9. Ibu **Masdiana Sinaga, S.Pd** selaku Guru Pamong Saat melakukan riset dan observasi dalam bidang Studi Ilmu Pengetahuan Alam yang telah menerima penulis untuk menelaah dan meneliti kinerja penulis.
10. Seluruh keluarga penulis terkhusus Kakek **Sarman**, Nenek **Kartiningsih**, Bunda penulis **Noviyanti**, Ibu Angkat **Desi**, Ayah Angkat **Zikri**, adek **Verlo &**

Verrel dan Sepupu **Ikhsan & Aira** yang mendukung dan terus memberikan semangat tanpa henti kepada penulis selama pembuatan Proposal ini.

11. Kepada seseorang yang tidak kalah penting dalam mensupport saya yaitu **DimasArya Wiguna**, terimakasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini yang senantiasa menemani, meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran, sekaligus telah memberi semangat untuk terus maju dan tak kenal lelah dalam meraih apa yang menjadi impian saya.
12. Kepada para sahabat penulis **Nazwa, Marsya, Aliyah, Armila, Syarifah, Indah, Mita** serta teman seperjuangan **Anisah Wardah** yang telah memberi semangat kepada penulis hingga pembuatan proposal ini selesai.
13. Para teman di kelas B PGSD Pagi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Akhir kata penulis sampaikan dan sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis serta bagi para pembaca dan semoga dapat penambahan ilmu pengetahuan. Penulis sangat sadar bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka daripada itu sangat dibutuhkan kritik dan saran bagi para pembaca. Semoga Allah SWT. Selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semuanya. Amiin Ya Robbal Alamin.

Wassalamua'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Medan, 5 Januari 2026

Penulis



Yasha Zabriana
2202090085

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian	9
1.6 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Model Pembelajaran	11
2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran.....	11
2.1.1.2 Tujuan Model Pembelajaran.....	13
2.1.1.3 Strategi Pembelajaran.....	14
2.1.1.4 Langkah – Langkah Model Pembelajaran.....	16
2.1.1.5 Peran Guru dan Siswa dalam Model Pembelajaran	19
2.1.1.6 Metode Evaluasi dalam Model Pembelajaran	22
2.1.1.7 Macam – Macam Model Pembelajaran.....	24
2.1.2 Pengertian Problem Based Learning.....	26
2.1.2.1 Tujuan Problem Based Learning	28
2.1.2.2 Karakteristik Problem Based Learning	30
2.1.3 Pengertian Permainan Edukatif.....	33
2.1.4 Pengertian Keterampilan Berhitung.....	42
2.2 Penelitian Yang Relevan	47
2.3 Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN	53
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian.....	53

3.1.1 Tempat Penelitian	53
3.1.2 Waktu Penelitian.....	53
3.2 Subjek dan Objek Penelitian	54
3.2.1 Subjek Penelitian	54
3.2.2 Objek Penelitian	54
3.3 Instrumen Penelitian	54
3.3.1 Observasi (Pengamatan)	54
3.4 Prosedur Penelitian.....	57
3.5 Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	68
4.1.1 Deskripsi Kondisi Awal Subyek Penelitian.....	68
4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	70
4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II	76
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian	53
Tabel 3.2 Ranah Psikomotorik Guru.....	55
Tabel 3.3 Ranah Psikomotorik Siswa	56
Tabel 3.4 Aspek Penilaian Observasi Pada Guru.....	59
Tabel 3.5 Aspek Penilaian Observasi Pada Siswa	60
Tabel 3.6 Skor Aspek Siswa	61
Tabel 3.7 Skala Penilaian.....	66
Tabel 4.1 Aspek Penilaian Observasi Siswa Kondisi Awal	68
Tabel 4.2 Aspek Penilaian Observasi Guru Pada Siklus I	72
Tabel 4.3 Aspek Penilaian Observasi Siswa Pada Siklus I.....	73
Tabel 4.4 Aspek Penilaian Observasi Guru Pada Siklus II.....	78
Tabel 4.5 Aspek Penilaian Observasi Siswa Pada Siklus II.....	79
Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa, Kondisi Awal, Sikul I dan Siklus II.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	52
Gambar 3.2 Diagram Alir Penelitian Tindakan Kelas	61
Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Persentase Hasil Menganalisis.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan dengan sengaja dan dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, agar siswa dapat dengan aktif mengasah kemampuan intelektual, emosional, sosial, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam hal ini, pendidikan tidak hanya menitikberatkan pada aspek pemahaman, tetapi juga pada pengembangan karakter, nilai-nilai moral, dan tanggung jawab sosial, sehingga individu dapat menghadapi tantangan di masyarakat dengan penuh keyakinan dan kemandirian.

Pendidikan adalah sebuah proses yang melibatkan penyampaian bimbingan secara mendalam oleh pengajar kepada siswa dengan tujuan untuk mendukung mereka mencapai tujuan yang telah ditentukan, melalui penggunaan alat atau media pendidikan dengan cara yang terarah, selektif, dan efisien, serta dilakukan dalam suasana lingkungan belajar yang mendukung, seimbang, dan harmonis. (Srihartanti & Hidayati, 2025)

Dalam zaman digital dan kemajuan teknologi, pendekatan yang inovatif terhadap pembelajaran matematika menjadi semakin penting. Upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa tetap menjadi tantangan bagi guru untuk terus berkreasi dalam menerapkan metode baru. Pemanfaatan media ular tangga sebagai

alat bantu dalam pendidikan muncul sebagai sebuah strategi menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika di kalangan siswa. Menurut Askalin, media ular tangga adalah salah satu alat yang populer di seluruh Nusantara, yang melibatkan penggunaan dadu, bidak, dan papan permainan yang khusus. Permainan ini biasanya dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan untuk meningkatkan partisipasi siswa, semangat belajar, serta mendukung proses pengajaran guru. Diharapkan media ini mampu mengatasi permasalahan minimnya pemahaman kosakata siswa dan rendahnya minat belajar mereka, berkat sifatnya yang menghibur dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, media ular tangga juga berpotensi untuk mengembangkan keterampilan siswa. Keterampilan yang dimaksud meliputi kreativitas, kemampuan berpikir kritis, berkomunikasi, dan bekerja sama. (Kharismatika et al., 2024)

Pelajaran matematika merupakan komponen pendidikan yang harus diajarkan kepada anak-anak di sekolah. Namun, banyak siswa di tingkat sekolah dasar yang merasa cemas menghadapi pelajaran matematika karena mereka berpendapat bahwa pelajaran ini sulit dimengerti, tidak menarik, membosankan, dan menyusahkan. Tantangan dalam membaca, menulis, dan berhitung adalah masalah yang sering dialami oleh siswa, guru, dan orang tua. (Miza Anniza et al., 2024)

Salah satu bidang studi yang sering dianggap menantang oleh murid, khususnya di level sekolah dasar, adalah matematika. Materi tentang perkalian, yang merupakan salah satu jenis operasi dasar dalam aritmatika, menjadi kendala besar bagi banyak siswa. Proses perkalian yang sebenarnya adalah penjumlahan

berulang seringkali tidak dipahami secara mendasar, tetapi hanya dihafal tanpa pemahaman yang lebih dalam.(Rowina et al., 2025)

Perkalian dapat diartikan sebagai penjumlahan yang dilakukan secara berulang dengan angka yang sama. Konsep ini menjadi landasan dalam bidang matematika dan biasanya diajarkan kepada siswa setelah mereka menguasai penjumlahan dan pengurangan. Perkalian berfungsi untuk memecahkan berbagai masalah yang melibatkan pengulangan suatu bilangan. Selain itu, perkalian juga bisa dipahami sebagai tindakan menggandakan satu angka dengan angka lainnya. Proses ini termasuk dalam dasar aritmetika dalam pembelajaran matematika.(Widayati et al., 2025)

(Di & Karang, 2023) menyatakan bahwa peran seorang guru tidak hanya sebatas mengajar, melainkan juga mencakup mendidik murid serta membimbing mereka dalam proses belajar. Salah satu permasalahan yang muncul di SDN Taratak Nagodang adalah bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam mengingat hasil belajar matematika, khususnya pada materi perkalian. Menurut banyak peneliti, hal ini disebabkan oleh pandangan siswa yang menganggap matematika sebagai subjek yang menakutkan dan sulit dipahami, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam belajar matematika. Akibatnya, terjadi penurunan dalam hasil belajar matematika di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan Bruner selama pembelajaran berlangsung, siswa perlu diarahkan untuk menemukan jawaban sendiri agar dapat membangun pemahaman yang mudah mereka cerna. Siswa diberikan kesempatan untuk menjelajah dan memahami materi pelajaran sesuai dengan konsep dan cara mereka sendiri dalam menggunakan Bahasa.

Ketidaktepatan seorang guru dalam merancang dan menerapkan proses pembelajaran, dimana guru masih menggunakan metode pembelajaran yang cenderung tradisional. Dalam situasi ini, guru mengambil peran yang lebih besar dalam proses belajar, sementara siswa hanya berfungsi sebagai penerima informasi secara pasif. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi kurang terlibat secara aktif, kurang terdorong untuk belajar, dan merasa tidak tertarik saat mengikuti pelajaran matematika. Sementara itu, partisipasi aktif siswa sangat penting untuk memperdalam pemahaman konsep dan meningkatkan hasil belajar. (Pratiwi et al., 2021)

Di SDN 096758 Taratak Nagodang, khususnya di kelas V, cara belajar yang digunakan dalam pelajaran Matematika masih relatif tradisional. Para pengajar lebih cenderung memberikan penjelasan lisan dengan memanfaatkan papan tulis dan buku pelajaran sebagai alat utama, sementara para siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menyelesaikan latihan di buku mereka. Selain itu, siswa jarang mendapatkan kesempatan untuk berkolaborasi dalam kelompok, yang merupakan metode yang efektif dalam mengasah kemampuan bekerja sama dan berkomunikasi. Dalam kondisi ini, banyak siswa merasa tidak tertarik, kurang termotivasi, dan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa dari mereka bahkan menunjukkan tingkat ketergantungan yang tinggi pada arahan guru, tanpa berani untuk mengeksplorasi pemahaman mereka sendiri atau berkolaborasi dengan teman-teman di kelas. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang, di mana mayoritas siswa belum mencapai standar ketuntasan minimal (KKM) dalam pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil pemantauan, peneliti melihat bahwa hasil nilai ujian Matematika siswa kelas V semester ganjil ternyata masih rendah. Dapat diketahui bahwa siswa di kelas V berjumlah 20 orang, siswa yang belum memenuhi KKM ≤ 70 yaitu sebanyak 11 orang dengan persentase 55% sedangkan yang memenuhi nilai KKM ≥ 70 sebanyak 9 orang dengan persentase 45%. Jadi dapat diketahui Nilai Matematika siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang masih belum memenuhi syarat nilai KKM.

Mengacu pada masalah yang telah diidentifikasi, penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah yang didukung dengan Permainan Edukatif (misalnya, Ular Tangga) di SDN 096758 Taratak Nagodang dapat menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa, khususnya dalam pelajaran Matematika. Permainan edukatif berfungsi sebagai sarana berteknologi yang mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan penuh dinamika. Dengan memanfaatkan media permainan edukatif, siswa dapat terlibat lebih aktif dalam proses belajar melalui simulasi dan percobaan virtual yang mendorong mereka berpikir secara kritis dan kreatif. Mereka juga dapat berkolaborasi dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, sehingga kemampuan kolaboratif dan komunikasi mereka akan meningkat. Dengan menggunakan permainan edukatif, siswa akan diberikan tugas yang mendorong kerja kelompok, berdiskusi satu sama lain, dan mencari solusi bersama untuk mencapai sasaran pembelajaran Zahra et al., dalam (Azzahra, 2025).

Dalam kegiatan pembelajaran matematika, penting sekali bagi seorang guru untuk memiliki kreativitas dalam memilih model pengajaran, agar siswa tidak mengalami gangguan yang dapat mengalihkan perhatian mereka dari belajar. Di

samping itu, penggunaan media pembelajaran juga sangat diperlukan sebagai alat yang menyediakan informasi, pengetahuan, dan pengalaman baru dalam interaksi antara guru dan siswa, serta memudahkan guru dalam menciptakan komunikasi yang lebih baik agar pelajaran menjadi menarik. Pembelajaran yang dilakukan dengan baik dapat menghasilkan kegiatan belajar yang efisien, bermanfaat, dan menyenangkan. Salah satu strategi untuk menciptakan suasana belajar yang positif dan menyenangkan bagi siswa Sekolah Dasar adalah dengan mengajak mereka bermain sambil belajar, sehingga mereka merasakan pengalaman belajar yang menggembirakan. Metode ini adalah cara yang efektif, menyenangkan, dan interaktif untuk membangun serta memperkuat pemahaman dan penguasaan tentang konsep, prinsip, atau prosedur matematika di sekolah. Belajar dengan cara bermain adalah metode yang efektif dan tidak membosankan dalam proses belajar, karena bermain adalah bagian dari dunia anak-anak. (Ismawati Haris & Nurjannah, 2022).

Media pembelajaran adalah alat yang dimanfaatkan oleh pengajar guna memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran dengan harapan tercapainya hasil belajar yang optimal. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang bisa diimplementasikan untuk mendukung pemahaman konsep dalam materi perkalian angka dalam matematika. Salah satu jenis media yang bisa diterapkan adalah kantong perkalian. (Mainda et al., 2024)

Media ular tangga adalah suatu bentuk media visual yang bisa dilihat, diraba, dan diamati dengan indra manusia, khususnya mata, dan juga memiliki bentuk tiga dimensi karena ada panjang dan lebar. Ratnaningsih mengungkapkan bahwa permainan ular tangga adalah sebuah permainan yang memanfaatkan dadu

untuk menentukan seberapa jauh bidak pemain akan melangkah (dalam Trisnani et al., 2003). Permainan ini dilakukan di atas selembar kertas berbentuk persegi panjang yang sudah dihias dengan berbagai pola, gambar, angka, dan grafik, serta terdapat ilustrasi tangga dan ular di tengahnya. Umumnya, dua orang pemain atau lebih menggunakan dadu untuk menentukan jumlah langkah yang akan diambil oleh bidak dalam permainan ular tangga. Papan ular tangga umumnya terdiri dari kotak-kotak yang terorganisir dalam sepuluh baris dan sepuluh kolom, dengan angka yang berurutan dari 1 sampai 100.

Peneliti menemukan bahwa penelitian tentang penerapan media permainan edukatif ular tangga, terutama yang berkaitan dengan berhitung belum banyak dilakukan dan digunakan. Berdasarkan situasi ini, peneliti berpendapat bahwa penelitian berbasis media permainan edukatif salah satunya ular tangga harus dilakukan dan diterapkan dalam pembelajaran. Jadi, “Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang” adalah judul penelitian yang dimaksudkan oleh peneliti.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1.2.1 Kurangnya strategi guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar sehingga siswa hanya berperan sebagai penerima informasi tanpa aktif berpartisipasi.

1.2.2 Hasil belajar Matematika siswa yang masih rendah khususnya pada materi operasi hitung perkalian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

1.2.3 Media dan metode pembelajaran yang dipakai oleh guru dalam pembelajaran Matematika masih cenderung monoton misalnya hanya menggunakan metode ceramah sehingga siswa kurang tertarik dengan pelajaran Matematika.

1.3 Batasan Masalah

Untuk meminimalkan luasnya penelitian, peneliti membatasi masalah penelitian dengan menerapkan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V di SD Negeri Taratak Nagodang pada materi perkalian.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang masalah dan identifikasi diatas, masalah yang akan ditangani melalui penelitian ini adalah:

1.4.1 Bagaimana guru menerapkan model Problem Based Learning berbantuan permainan edukatif ular tangga dalam proses pembelajaran Matematika materi perkalian di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang?

1.4.2 Bagaimana keterampilan menghitung siswa sebelum diterapkannya model Problem Based Learning berbantuan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran matematika mengenai perkalian di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang?

1.4.3 Bagaimana peningkatan keterampilan berhitung siswa setelah guru menerapkan model Problem Based Learning berbantuan permainan edukatif ular tangga dalam pembelajaran Matematika materi perkalian di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1.5.1 Untuk meningkatkan keterampilan menghitung siswa, khususnya pada aspek perkalian, melalui penerapan metode Problem Based Learning yang didukung oleh permainan edukatif ular tangga di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang.

1.5.2 Untuk menggambarkan penerapan metode Problem Based Learning yang didukung oleh permainan edukatif ular tangga dalam pengajaran matematika mengenai perkalian pada siswa kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang.

1.5.3 Untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar matematika dengan menggunakan metode Problem Based Learning yang berbantuan permainan edukatif ular tangga.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme dalam belajar karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Bagi Guru

Untuk memudahkan guru dalam membimbing siswa menguasai kemampuan berhitung siswa karena bisa berinteraksi dengan dua arah dan suasana kelas yang lebih hidup. Selain itu, dapat memberikan kesempatan kepada guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mengelola pembelajaran serta variasi metode dan media pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

1.6.3 Bagi Sekolah

Sebagai referensi untuk lembaga pendidikan dalam upaya meningkatkan kualitas dan standar sekolah secara keseluruhan, karena media permainan edukatif bisa menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan dapat mendukung pengembangan karakter siswa secara menyeluruh.

1.6.4 Bagi Peneliti

Penelitian ini bisa menjadi kan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif sesuai dengan kebutuhan siswa masing-masing sehingga dapat membuat kelas tampak aktif dan menyenangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran mencakup elemen-elemen penting seperti sasaran pembelajaran, cara pengajaran, fungsi guru dan siswa, serta cara penilaian, semuanya berdasarkan teori tertentu. Contohnya termasuk model Kooperatif, Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), Penemuan Belajar, dan Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL), yang masing-masing memiliki tahapan tertentu untuk mencapai hasil belajar yang maksimal.

2.1.1.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mencakup pola prosedur terencana yang dibentuk berdasarkan teori dan digunakan untuk mengatur proses pengajaran serta pembelajaran demi mencapai sasaran pendidikan. Model ini berhubungan dengan pemilihan strategi dan penyusunan metode, keahlian, serta aktivitas para peserta didik. Karakteristik utama dari sebuah model pembelajaran adalah adanya tahap atau sintaks saat proses belajar. Namun, terdapat beberapa prinsip yang perlu dipatuhi agar skema tersebut dapat dianggap sebagai sebuah model pembelajaran Sani (dalam Guntur et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan sebuah perencanaan atau struktur yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun kegiatan belajar di kelas atau dalam sesi tutorial serta untuk menentukan alat-alat pembelajaran seperti buku, film, perangkat komputer, kurikulum, dan sebagainya. Selain itu, mereka menegaskan bahwa

setiap model pembelajaran memberikan panduan bagi guru atau pengajar dalam merancang proses pembelajaran untuk mendukung siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jadi, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan langkah-langkah sistematis dalam mengatur pengalaman belajar guna mencapai tujuan tertentu, dan berfungsi sebagai panduan bagi para perancang pembelajaran dan pengajar dalam menyiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Muhammad Afandi, S.Pd. et al., 2022).

Model pembelajaran merupakan elemen krusial dalam pengajaran di kelas. Abas Ayafah menjelaskan beberapa alasan mengapa penggunaan model pembelajaran itu penting di dalam kelas, yaitu: 1) Memilih model pembelajaran yang sesuai dapat mendukung proses belajar mengajar yang efektif sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai, 2) Dengan menerapkan model pembelajaran, peserta didik dapat mengakses informasi yang bermanfaat, 3) Proses pembelajaran memerlukan variasi model yang mampu membangkitkan motivasi belajar pada siswa, sehingga mereka terhindar dari perasaan jenuh, 4) Mengingat adanya perbedaan dalam kebiasaan belajar, karakter, serta kepribadian setiap peserta didik, diperlukan pengembangan aneka model pembelajaran Asyafah dalam (Albina et al., 2022).

Model pengajaran adalah suatu kerangka konseptual yang menunjukkan suatu proses yang terstruktur dalam mengelola sistem pembelajaran untuk mencapai sasaran pembelajaran tertentu, serta berperan sebagai panduan bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan menjalankan aktivitas pembelajaran Fajriah & Sari (dalam Alfrid Sentosa & Norsandi, 2022).

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah sebuah kerangka kerja atau rencana yang terorganisir yang digunakan sebagai acuan dalam merencanakan, melaksanakan, serta mengelola proses belajar untuk mencapai berbagai sasaran pendidikan. Model ini mencakup berbagai tahapan atau langkah-langkah pembelajaran, pilihan strategi, metode, media, dan aktivitas siswa yang disusun berdasarkan dasar-dasar teori pendidikan. Penggunaan model pembelajaran memainkan peran krusial dalam menciptakan kegiatan belajar yang efektif, terencana, dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memenuhi perbedaan karakter, kebiasaan belajar, dan kebutuhan setiap peserta didik. Oleh karena itu, model pembelajaran berfungsi sebagai referensi bagi para pendidik dan perancang pembelajaran untuk menyiapkan pengalaman belajar yang berarti dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dengan maksimal.

2.1.1.2 Tujuan Model Pembelajaran

Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Putra dalam (Gulo, 2022) yang menyatakan bahwa secara umum, sasaran pembelajaran dengan pendekatan Problem Based Learning adalah sebagai berikut:

1. Mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir, menyelesaikan masalah, serta kemampuan intelektual mereka.
2. Mempelajari berbagai fungsi orang dewasa melalui partisipasi siswa dalam pengalaman nyata atau simulasi.

Tujuan dari model pembelajaran adalah memberikan arahan dan panduan bagi para pendidik dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif. Model

pembelajaran diciptakan tidak hanya untuk mentransfer materi, tetapi juga untuk seimbang dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, diharapkan siswa dapat memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam, terlibat aktif dalam proses belajar, serta mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis, kreatif, dan memecahkan masalah.

Di samping itu, model pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang terstruktur, terarah, dan sesuai dengan karakter peserta didik. Dengan adanya model pembelajaran, para guru bisa mengelola aktivitas belajar mengajar dengan lebih efisien, serta menyesuaikan strategi, metode, dan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Model pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan motivasi belajar, kemandirian, kemampuan berkolaborasi, dan rasa tanggung jawab siswa selama proses pembelajaran, sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik dan berkelanjutan.

2.1.1.3 Strategi Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1980), (dalam Lamatenggo, 2020) mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran adalah metode yang dipilih untuk menyajikan cara belajar dalam konteks tertentu. Mereka juga menjelaskan bahwa strategi yang dimaksud mencakup karakteristik jangkauan dan urutan aktivitas pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa.

Secara etimologis, istilah strategi berasal dari kata "stratos" dalam bahasa Yunani yang mengacu pada tentara. Pada umumnya, strategi dapat dipahami melalui sudut pandang klasik, yaitu sebagai suatu rencana yang memiliki visi jauh ke depan, Ahmad (dalam Imel Ahmarita Meliana & Marsofiyati Marsofiyati, 2024).

Strategi pengajaran merupakan bagian penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan karakter yang berhasil di sekolah. Aktivitas belajar yang dilakukan di kelas bukan hanya sekedar untuk menyampaikan informasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk menanamkan nilai-nilai baik kepada siswa, Zakariyah dan Hamid dalam (Nisa, 2025)

Strategi di bidang pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah rencana yang terdiri dari serangkaian langkah untuk meraih tujuan akademis tertentu. Dari pengertian ini, sangat penting untuk disadari bahwa strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (kumpulan aktivitas) yang mengandung metode serta penggunaan berbagai sumber daya dan kemampuan dalam mengajar. Dengan kata lain, sebelum rencana kerja disusun sepenuhnya, strategi baru belum dapat dibuat. (Nurhayani et al., 2024)

Berdasarkan pengertian strategi pembelajaran di atas peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran adalah sebuah rencana aksi yang disusun dengan sistematis dan terarah untuk mengelola serangkaian kegiatan belajar guna mencapai sasaran pendidikan yang telah ditetapkan. Pendekatan ini meliputi pemilihan teknik, urutan aktivitas, penggunaan sumber belajar, serta pengaturan pengalaman belajar siswa sesuai dengan situasi pembelajaran yang dihadapi. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai karakter serta membentuk sikap dan perilaku positif pada peserta didik. Dengan perencanaan yang seksama dan visi yang jelas, pendekatan pembelajaran menjadi dasar yang krusial dalam menciptakan proses belajar yang efektif, berarti, dan berfokus pada pencapaian sasaran akademik serta pengembangan karakter siswa.

2.1.1.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran

Langkah-langkah dalam pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan atau prosedur yang dibuat untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Proses ini dapat berbeda-beda tergantung pada konteks dan tipe pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, langkah-langkah ini juga disesuaikan dengan level peserta didik, materi ajar, dan tujuan spesifik yang ingin dicapai. Penyusunan langkah-langkah pembelajaran sangat penting dalam proses pengajaran dan pembelajaran Majid dalam (Daulae, 2023). Langkah-langkah ini memberikan kesempatan kepada pengajar untuk merancang, mengatur, dan mengelola proses belajar mengajar dengan cara yang efisien.

Langkah-langkah model Problem Based Learning dari beberapa ahli yaitu terdiri dari 5 langkah diantaranya (1) Orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan kegiatan pembelajaran, (3) membimbing penyelidikan individu dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, (5) menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dipaparkan oleh ahli dengan kode K-14, J-19, dan F-08 dalam (Sukma, 2021).

Dalam pendekatan PBL (Pembelajaran Berbasis Masalah) terdapat 5 tahap atau sintaks, yaitu: 1) Memperkenalkan siswa agar mulai belajar; 2) Mengatur peserta didik agar dapat berproses; 3) Membimbing penyelesaian secara individu maupun kelompok; 4) Melakukan pengembangan dan menampilkan hasil kelompok; dan 5) Menganalisis serta mengevaluasi cara pemecahan masalah Pramesti et al, (dalam Nur Aini, 2025)

Menurut (Veronika Tiara et al., 2024) berikut adalah Sintaks atau langkahlangkah Pembelajaran Berbasis Masalah:

a. Memperkenalkan siswa pada permasalahan

Dalam sesi ini, guru akan mengarahkan peserta didik untuk memahami tujuan pendidikan serta melakukan apersepsi untuk mengetahui pengetahuan awal dari peserta didik. Guru berusaha memberikan semangat kepada siswa agar terlibat dalam kasus yang telah diajukan, sehingga siswa memiliki dorongan untuk menyelesaikannya.

b. Mengatur siswa untuk belajar

Pada tahap ini, guru akan mengatur atau memfokuskan siswa pada penyelesaian tugas yang dihadapi. Dalam sesi ini, juga akan dilakukan diskusi tanya jawab antara siswa dengan guru atau sebaliknya. Peran guru adalah memberikan informasi kepada siswanya.

c. Membimbing siswa dalam penelitian individu dan kelompok

Di sesi ini, guru akan membantu siswa untuk menyampaikan informasi yang telah mereka peroleh dari masing-masing individu kepada rekan satu kelompoknya dan juga akan membimbing siswa dalam mencari solusi dari permasalahan yang telah diberikan sebelumnya. Dalam momen ini, tugas guru adalah mendorong semua siswanya untuk aktif terlibat dalam menemukan dan menguraikan masalah.

d. Meningkatkan dan mempresentasikan hasil karya siswa

Sesi ini memberikan kesempatan kepada kelompok lain untuk memberikan tanggapan terhadap hasil diskusi yang telah disajikan. Selain itu, guru juga memberikan penguatan dan penjelasan yang cukup terkait hasil diskusi tersebut. Guru akan menjelaskan tata cara penyampaian hasil diskusi antar kelompok, di mana beberapa kelompok akan dapat menyampaikan hasil diskusi mereka. Di sisi siswa, mereka tetap dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru.

e. Menganalisis dan mengevaluasi proses penyelesaian masalah

Pada sesi ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa guru melakukan refleksi atau menyempurnakan ringkasan pembelajaran, serta membimbing siswa dalam menyusun ringkasan dari hasil pembelajaran. Siswa juga diperhatikan saat memahami ringkasan dan refleksi yang diberikan oleh guru, serta diajak untuk menganalisis masalah dan merangkum hasil pembelajaran.

Berdasarkan pengertian langkah-langkah model pembelajaran di atas peneliti menyimpulkan bahwa, proses pembelajaran terdiri dari serangkaian kegiatan yang dirancang secara terstruktur dan sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, materi yang diajarkan, serta konteks pelaksanaan pembelajaran. Penataan langkah-langkah pembelajaran sangat krusial karena menjadi acuan bagi pendidik dalam merancang, mengatur, dan mengelola proses belajar agar dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dalam model Pembelajaran Berbasis Masalah, langkah-langkah pembelajaran dipahami sebagai tahapan yang saling terhubung, dimulai dari membiasakan peserta didik dengan masalah yang ada, pengaturan kegiatan pembelajaran, bimbingan dalam penyelidikan baik secara individu maupun

kelompok, pengembangan serta penyajian hasil kerja, hingga tahap analisis dan penilaian terhadap proses penyelesaian masalah. Dengan mengikuti tahapan ini, diharapkan pembelajaran dapat mendorong partisipasi aktif peserta didik dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta kemampuan memecahkan masalah.

2.1.1.5 Peran Guru dan Siswa dalam Model Pembelajaran

1. Peran Guru

Wajdi dalam (Putri et al., 2025) Tugas seorang pendidik bukan hanya menjelaskan materi, tetapi juga berkontribusi secara aktif dalam menyediakan berbagai rangsangan yang bisa memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan mencari pengetahuan mereka sendiri. Dengan cara ini, siswa diberi kesempatan untuk menjelajahi ide-ide mereka, mendalami pengetahuan lebih lanjut, dan mengasah keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang kreatif. Selain itu, pendidik juga berfungsi sebagai fasilitator untuk mendorong siswa berkolaborasi, sehingga mereka dapat bertukar pandangan, saling belajar, dan meningkatkan kemampuan kerja tim. Dalam suasana seperti ini, siswa tidak hanya memahami materi, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif yang sangat penting untuk menghadapi tantangan di dunia nyata. Oleh karena itu, peran pendidik sangat krusial dalam mengarahkan siswa untuk mencapai potensi terbaik mereka, baik dalam aspek individu maupun kelompok.

Aspek lain yang sangat penting adalah bagaimana para guru menetapkan harapan yang positif dan realistis untuk para siswa. Sering kali, anak-anak perlu didorong dengan keyakinan dari orang dewasa bahwa mereka dapat mencapai tujuan tertentu. Guru yang menyampaikan harapan dengan cara yang mendukung, tanpa menekan atau menghadapi intimidasi, membantu siswa melihat tantangan

sebagai peluang, bukan sebagai hal yang menakutkan. Harapan yang positif dapat memotivasi siswa untuk berusaha lebih keras dan berani keluar dari kenyamanan mereka. Penelitian oleh Firdaus et al, (dalam Fitrianti & Hidayati, 2025) menunjukkan bahwa siswa yang merasakan keyakinan dari guru terhadap kemampuan mereka lebih bersedia untuk terlibat dalam proses belajar dan tidak cepat menyerah saat menghadapi kesulitan.

Berdasarkan pengertian peran guru dalam model pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tugas pendidik dalam proses pembelajaran tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, melainkan juga mencakup peran sebagai fasilitator, motivator, pembimbing, dan pengarah yang secara aktif terlibat dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung. Pendidik memiliki tanggung jawab untuk merancang, melaksanakan, dan menilai kegiatan pembelajaran, serta memberikan dorongan yang dapat mendorong siswa agar berpikir kritis, kreatif, dan secara aktif mencari serta mengembangkan pengetahuan mereka sendiri. Di samping itu, pendidik turut berkontribusi dalam membangun kerjasama antarsiswa lewat aktivitas kolaborasi, serta menanamkan harapan yang positif dan realistis agar siswa dapat meyakini kemampuan diri mereka. Dengan sikap yang mendukung dan konstruktif, pendidik dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar, melihat tantangan sebagai kesempatan belajar, serta mengoptimalkan potensi terbaik mereka, baik secara individual maupun dalam kelompok.

2. Peran Siswa

Peserta didik memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Mohammad Mustari & Askhabul (dalam Febri Dwi Yanti & Wikanta,

2025) menyatakan bahwa peserta didik adalah individu yang menerima layanan pendidikan sesuai dengan minat, bakat, dan kemampuannya agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik serta merasakan kepuasan dalam proses belajar dari guru mereka. Mereka bukan hanya sekadar penerima informasi yang pasif, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan dalam kehidupan. Peran peserta didik dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada kehadiran di kelas atau mengikuti instruksi guru, akan tetapi mencakup keterlibatan yang lebih mendalam seperti kemampuan berpikir kritis, membuat pertanyaan, melakukan eksplorasi, dan mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah tidak muncul dengan sendirinya; hal ini memerlukan dukungan dari pengalaman belajar yang aktif dan berorientasi pada siswa. Diperlukan suatu metode yang dapat secara efektif meningkatkan kemampuan tersebut. PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara mandiri menemukan solusi atas masalah yang dihadapi serta mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengetahuan yang terlibat, sehingga menciptakan pemahaman yang signifikan dan berarti Azizi (dalam Limbong, 2024).

Fredricks dan McColskey, (dalam Indramayanti et al., 2024) menyatakan bahwa partisipasi siswa dalam proses belajar adalah usaha mereka untuk belajar yang ditunjukkan melalui perubahan dalam perilaku, kemampuan berpikir, serta emosi yang ditujukan oleh siswa di dalam kelas.

Berdasarkan pengertian peran siswa dalam model pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa siswa memiliki peran yang sangat krusial dan sentral

dalam proses pendidikan sebagai individu aktif yang terlibat sepenuhnya dalam kegiatan belajar. Mereka tidak hanya berperan sebagai penerima informasi dari pengajar, tetapi juga sebagai orang yang secara aktif membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan minat, bakat, serta kemampuan yang dimiliki. Peran ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, melakukan eksplorasi, berpartisipasi dalam penyelesaian masalah, serta menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Melalui pengalaman belajar yang aktif dan berfokus pada siswa, seperti dalam model Problem Based Learning, siswa didorong untuk mencari solusi secara mandiri dan dengan cara ini menciptakan pemahaman yang signifikan. Keterlibatan aktif ini juga tercermin dalam perubahan sikap, kemampuan berpikir, dan emosi siswa selama proses pembelajaran, menunjukkan keterlibatan penuh dalam belajar.

2.1.1.6 Metode Evaluasi dalam Model Pembelajaran

Evaluasi Pembelajaran merupakan proses penting dalam pendidikan yang bertujuan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran dan menjamin efektivitas pengajaran. Pada tingkat dasar, penilaian berperan penting dalam menentukan kemajuan belajar siswa, memahami pemahaman, dan memberikan umpan balik untuk membantu meningkatkan pengajaran Wijayanto dalam (Mubarok et al., 2024).

Evaluasi merupakan proses untuk memahami bagaimana suatu hal berfungsi, yang kemudian informasi ini dimanfaatkan untuk memilih opsi yang paling sesuai dalam membuat keputusan Rohman dalam (L, 2024).

Evaluasi pembelajaran adalah langkah vital dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk menilai pencapaian tujuan belajar dan memastikan pengajaran berjalan dengan baik. Di tingkat pendidikan dasar, evaluasi pembelajaran sangat penting untuk mengetahui kemajuan siswa, memahami sejauh mana mereka menguasai materi, serta memberikan umpan balik yang dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran Akhyak, (dalam Resya Kusuma N P, 2023).

Berdasarkan evaluasi dalam model pembelajaran di atas, peneliti menyimpulkan bahwa, penilaian dalam pembelajaran adalah suatu tahap yang sangat krusial dalam dunia pendidikan karena berfungsi untuk mengukur sejauh mana sasaran pembelajaran telah tercapai serta memastikan bahwa proses pengajaran berlangsung dengan baik. Lewat penilaian, para pengajar dapat melihat kemajuan belajar siswa, sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, serta mendapatkan informasi yang berguna untuk membuat keputusan dalam meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Penilaian juga membantu dalam mengenali kendala yang dihadapi siswa, menentukan penempatan dan pemilihan peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka, serta menilai hasil akhir belajar melalui penilaian sumatif. Dengan demikian, penilaian dalam pembelajaran tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga menjadi alat untuk refleksi dan perbaikan yang berkelanjutan dalam proses pendidikan, terutama di tingkat pendidikan dasar.

Jenis penilaian pembelajaran dibagi menjadi lima kategori berikut:

1. Penilaian Diagnostik

Tujuan utamanya adalah untuk menemukan penyebab dasar dari masalah atau rintangan yang dihadapi oleh siswa, bersama dengan faktor-faktor yang mungkin berpengaruh.

2. Penilaian Penempatan

Kategori penilaian ini bertujuan untuk menentukan penempatan siswa dalam program pendidikan tertentu, berdasarkan karakteristik dan kebutuhan individual mereka.

3. Penilaian Selektif

Ini merujuk pada proses penilaian yang dirancang untuk memilih siswa yang paling tepat sesuai dengan standar program tertentu.

4. Penilaian Sumatif

Dilakukan untuk menilai pencapaian akhir siswa serta hasil dari program atau tahap pendidikan tertentu Zikri Al faruq (dalam Laila Laila et al., 2024)

2.1.1.7 Macam-Macam Model Pembelajaran

Macam-Macam Model Pembelajaran:

1. Problem Based Learning (PBL)

Pendekatan pembelajaran yang menjadikan situasi nyata sebagai titik awal untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan kemandirian dalam belajar siswa.

2. Project Based Learning (PjBL)

Pendekatan pembelajaran yang terfokus pada proyek atau tugas konkret yang menghasilkan produk tertentu melalui proses penyelidikan dan kerja sama.

3. Discovery Learning

Pendekatan pembelajaran yang mendorong siswa untuk menemukan sendiri konsep atau prinsip melalui kegiatan mengamati, mengklasifikasi, dan menarik kesimpulan.

4. Inquiry Learning

Pendekatan pembelajaran yang menekankan cara berpikir ilmiah melalui aktivitas bertanya, menyelidiki, dan menemukan jawaban secara sistematis.

5. Cooperative Learning

Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada kerja sama antara siswa dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama.

6. Contextual Teaching and Learning (CTL)

Pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari agar proses belajar menjadi lebih berarti.

7. Direct Instruction (Pembelajaran Langsung)

Pendekatan pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara terstruktur dan sistematis oleh pengajar.

8. Blended Learning

Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan interaksi tatap muka dengan pembelajaran berbasis teknologi atau online.

9. Experiential Learning

Pendekatan pembelajaran yang menekankan pengalaman langsung sebagai sumber utama dalam proses belajar.

10. Game Based Learning

Pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan edukatif untuk meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar.

11. Mastery Learning

Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman materi secara utuh sebelum siswa melanjutkan ke materi berikutnya.

12. Collaborative Learning

Pendekatan pembelajaran yang mendorong kolaborasi aktif antara peserta didik untuk membangun pengetahuan secara bersama-sama.

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran Model Problem Based Learning untuk menciptakan pengalaman belajar yang fokus pada siswa serta mendorong keterlibatan mereka dalam mencari solusi untuk masalah yang telah dihadapi.

2.1.2 Pengertian Problem Based Learning

Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning, PBL) merupakan suatu metode pendidikan yang fokus pada penyelesaian masalah sebagai cara utama untuk mendukung proses belajar. Dalam pendekatan ini, siswa dihadapkan pada situasi atau tantangan yang rumit yang membutuhkan analisis serta penerapan pengetahuan untuk menemukan jalan keluarnya. Tujuan dari

pendekatan ini adalah menjadikan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekadar penerima informasi secara pasif. Ruis (dalam Kusasih et al., 2024) menyatakan bahwa PBL adalah "metode pengajaran yang menekankan pada pengalaman belajar siswa melalui penyelesaian masalah yang nyata" (hal. 25). Oleh karena itu, diharapkan siswa dapat mengasah keterampilan berpikir kritis dan kreatif saat mereka berusaha mencari solusi untuk permasalahan yang dihadapi.

Problem Based Learning atau pembelajaran yang berfokus pada masalah merupakan metode pendidikan yang ditandai dengan adanya isu nyata sebagai latar belakang agar siswa dapat belajar berpikir kritis serta mengasah keterampilan dalam menyelesaikan masalah dan memperoleh ilmu. Problem Based Learning adalah pengembangan kurikulum dan sistem pengajaran yang secara bersamaan mengasah strategi pemecahan masalah serta konsep pengetahuan dan keterampilan, dengan memberikan peran aktif kepada siswa sebagai penyelesai masalah sehari-hari yang tidak terorganisir dengan baik. Dua definisi tersebut menunjukkan bahwa Problem Based Learning adalah setiap situasi pembelajaran yang dipandu oleh sebuah masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. (Primadoniati, 2020)

Kunandar (dalam Ranianisa Rahmi & Erita, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah metode pengajaran yang menggunakan tantangan nyata agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan menyelesaikan masalah, dan memperoleh pengetahuan yang penting. Dengan demikian, melalui model PBL, siswa lebih mudah mengingat dan mengaitkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan serta meningkatkan kemampuan belajar mereka. Model PBL dapat meningkatkan pemahaman konsep dan cara berpikir siswa.

Sulaeman (dalam Galib & Sultan, 2025) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan yang menitikberatkan pada penyampaian belajar melalui penyelesaian masalah yang harus ditangani oleh siswa. Tujuannya adalah untuk memberikan peluang bagi siswa untuk membangun dan memperluas pengetahuan, kemandirian, kemampuan berpikir kritis, analitis, inovatif, serta berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan situasi nyata dari kehidupan sehari-hari sebagai awal dari proses pendidikan, dengan siswa yang berperan secara aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan isu secara sistematis. Dengan menerapkan PBM, siswa tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir secara kritis, analitis, dan ilmiah, serta membangun kemandirian, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pendekatan pembelajaran ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan melalui penyelesaian masalah yang relevan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih berarti dan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan studi siswa.

2.1.2.1. Tujuan Problem Based Learning

Pembelajaran Berbasis Masalah merupakan suatu pendekatan belajar yang fokus pada cara-cara ilmiah untuk mengatasi masalah yang ada Sumantri (dalam Mudrika et al., 2023). Model PBL juga berfungsi sebagai sarana bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan berpikir tingkat lanjut.

Problem Based Learning memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta didik secara menyeluruh melalui pembelajaran yang berfokus pada isu nyata. Secara spesifik, sasaran PBL adalah:

1. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, yaitu kemampuan siswa untuk mendeteksi masalah, mengevaluasi informasi, dan menarik kesimpulan secara logis.
2. Meningkatkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, di mana siswa dilatih untuk mencari solusi atas tantangan yang dihadapi baik secara individu maupun dalam kelompok.
3. Mendorong partisipasi aktif dan kemandirian dalam pembelajaran siswa, karena mereka terlibat langsung dalam proses penemuan, pengolahan, dan penciptaan pengetahuan sendiri.
4. Mengembangkan kemampuan kolaborasi dan komunikasi, melalui aktivitas diskusi, kerja sama kelompok, serta presentasi hasil dari pemecahan masalah.
5. Meningkatkan pemahaman konsep secara mendalam, karena pembelajaran dihubungkan dengan isu-isu kontekstual yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
6. Menumbuhkan sikap bertanggung jawab dan kepercayaan diri, baik saat mengemukakan pendapat maupun ketika membuat keputusan.
7. Melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi, seperti berpikir reflektif, kreatif, dan evaluatif.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) adalah sebuah pendekatan yang memanfaatkan situasi

nyata dari kehidupan sehari-hari sebagai awal dari proses pendidikan, dengan siswa yang berperan secara aktif dalam mengidentifikasi, menganalisis, dan menyelesaikan isu secara sistematis. Dengan menerapkan PBM, siswa tidak hanya mendapatkan ilmu pengetahuan, tetapi juga dilatih untuk berpikir secara kritis, analitis, dan ilmiah, serta membangun kemandirian, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Pendekatan pembelajaran ini menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pendidikan melalui penyelesaian masalah yang relevan, sehingga pengalaman belajar menjadi lebih berarti dan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta kemampuan studi siswa.

2.1.2.2 Karakteristik Problem Based Learning

Karakteristik Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) menurut Aris Shoimin dalam (Husna et al., 2025), metode pembelajaran berbasis masalah memiliki beberapa ciri khas, antara lain:

1. Terfokus pada Siswa

Ciri utama yang pertama adalah terfokus pada siswa. Dalam proses pembelajaran, perhatian utama diberikan kepada siswa. Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam belajar, mengajukan pertanyaan, dan melakukan praktik langsung.

2. Mengarah pada Masalah Nyata

Ciri kedua dari PBL adalah mengarah pada masalah nyata atau isu yang sebenarnya. Oleh karena itu, ketika masalah disajikan kepada siswa, itu bukanlah masalah yang diciptakan, melainkan situasi nyata yang ada di lapangan.

3. Siswa Belajar Secara Mandiri

Dalam penerapan problem based learning, pada akhirnya siswa akan belajar secara mandiri, atau setidaknya lebih mandiri. Mengapa demikian? Karena mereka fokus pada penyelesaian masalah yang diberikan oleh pendidik dan berusaha berpikir sendiri selama proses penyelesaiannya.

4. Pelaksanaan Secara Kelompok

PBL tidak dapat atau kurang efektif jika dilaksanakan secara individual, sebaiknya dilakukan dalam kelompok. Oleh karena itu, pendidik perlu membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk memecahkan satu masalah bersama-sama.

5. Pendidik Sebagai Fasilitator

Ciri terakhir dari PBL adalah pendidik berfungsi sebagai fasilitator. Hal ini berarti pendidik memberikan petunjuk untuk membantu siswa dalam memecahkan masalah. Semua pelaksanaan dilakukan oleh siswa itu sendiri.

PBL mempunyai beberapa ciri khas, yaitu: a. Kegiatan berlandaskan pada pernyataan umum; b. Pembelajaran berorientasi pada siswa; c. Peran pendidik sebagai pengarah; d. Siswa bekerja sama; e. Pembelajaran dipacu oleh konteks masalah; f. Pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu Herminarto, Sofyan dkk. (dalam Putri Rahmadhani *, Neta Dian Lestari, 2022).

Pada pendekatan pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terdapat beberapa ciri khas. Menurut Nur Wahidin dalam (Rambe & Konseling, 2022), ciriciri tersebut meliputi: a) Proses pembelajaran dimulai dari sebuah masalah, b) Masalah tersebut berkaitan dengan kondisi nyata, c) Masalah menawarkan berbagai perspektif, d) Masalah menantang siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap,

dan keterampilan baru, e) Pembelajaran mandiri menjadi prioritas, f) Menggunakan beragam sumber informasi, g) Pembelajaran bersifat kolaboratif, kooperatif, dan komunikatif, h) Kemampuan untuk melakukan inkuiri dan menyelesaikan masalah ditingkatkan, i) Pada akhir pembelajaran terdapat proses elaborasi dan sintesis, j) Penilaian dan ulasan mengenai pengalaman serta proses belajar siswa.

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Barrow sebagaimana yang dikutip oleh Arifudin (dalam Jayanti et al., 2024), karakteristik PBL dijelaskan sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada siswa: proses pembelajaran dalam PBL fokus pada siswa sebagai individu yang belajar; (2) masalah yang realistik menjadi fokus utama untuk pembelajaran: masalah yang dihadapi oleh siswa adalah masalah yang nyata; (3) informasi baru diperoleh melalui pembelajaran mandiri: siswa berupaya mendapatkan informasi melalui sumber-sumber mereka, baik dari buku maupun sumber lainnya; (4) pembelajaran berlangsung dalam kelompok kecil: dilakukan dalam kelompok yang tidak besar; (5) peran guru sebagai fasilitator: guru hanya berfungsi sebagai pendukung.

Berdasarkan karakteristik problem based learning di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang berfokus pada siswa dan dimulai dengan penyajian masalah nyata yang relevan dengan kehidupan mereka. Melalui PBL, siswa diajak untuk berpikir kritis, belajar mandiri, serta berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menemukan dan mengembangkan solusi untuk masalah yang disajikan. Proses pembelajaran ini tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga pengembangan sikap, keterampilan, kemampuan penyelidikan, serta pemecahan masalah. Dalam praktiknya, guru berfungsi sebagai fasilitator dan pembimbing yang mendukung siswa selama proses belajar,

sementara siswa berperan sebagai individu yang aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui diskusi, menjelajahi berbagai sumber, serta melakukan refleksi dan evaluasi atas pengalaman belajar yang telah dilalui.

2.1.3 Pengertian Permainan Edukatif

Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan perangkat yang dimanfaatkan oleh anak-anak untuk bermain sambil belajar. Ini berarti bahwa alat dan aktivitas bermain itu sendiri berfungsi sebagai metode pembelajaran yang menyenangkan. Anak-anak akan tetap tertarik untuk bermain, dan melalui kegiatan tersebut, mereka akan mendapatkan pengalaman positif dalam berbagai aspek, termasuk pengembangan iman dan ketakwaan, kemampuan berpikir, kreativitas, serta keterampilan fisik. APE mencakup semua hal yang bisa digunakan sebagai media atau alat bermain yang memiliki nilai. (Firdaus & Ghonim, 2023)

Permainan yang bersifat edukatif adalah aktivitas yang sangat menarik dan dapat berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Pendekatan ini melibatkan aktivitas yang menyenangkan bagi para siswa, sehingga diharapkan mereka dapat memahami materi ajar dengan lebih baik. Metode permainan edukatif ini lebih menekankan pada interaksi sosial di antara siswa melalui berbagi dengan teman-temannya. Dengan penggunaan metode ini, diharapkan siswa mampu bersosialisasi dan merasakan kebahagiaan saat belajar. Permainan edukatif adalah tipe permainan yang dirancang untuk menciptakan suasana serta jenis kegiatan yang mendidik demi keuntungan para peserta didik. Seorang guru perlu memiliki sikap tulus dan bersedia memahami siswa dengan segala implikasinya saat memilih jenis permainan edukatif. (Fatmawati, 2020)

Permainan pendidikan merupakan jenis permainan yang mengandung aspek pembelajaran yang diambil dari elemen yang ada dan terintegrasi sebagai bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan ini juga memberikan stimulasi atau umpan balik positif terhadap indera yang terlibat. Indera yang dimaksud mencakup pendengaran, penglihatan, suara (berbicara, komunikasi), kemampuan menulis, daya berpikir, keseimbangan kognitif, motorik (keseimbangan gerak, stamina, kekuatan, keterampilan, dan kecepatan), afeksi, serta nilai-nilai sosial dan spiritual (budi pekerti yang baik, cinta, kasih sayang, etika, kejujuran, sopan santun, persaingan yang sehat, serta pengorbanan). Keseimbangan dari berbagai indera ini direncanakan untuk memberikan dampak positif terhadap fisik, pikiran, imajinasi, sikap dan karakter, hingga tujuan pengembangan diri. (Gustari, 2024)

Alat permainan pendidikan adalah benda yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu alat bermain dan alat peraga. Alat bermain merupakan fasilitas yang dirancang sebagai sebuah permainan yang bisa dirakit dan dibongkar, bertujuan agar anak-anak bisa belajar sambil bermain dengan alat tersebut. Alat bantu pembelajaran adalah perangkat yang dapat digunakan untuk menjelaskan beberapa fungsi. Salah satu contoh alat pembelajaran dalam anatomi manusia, di mana anak-anak dapat mengenali dan memahami aspek tersebut melalui aktivitas bermain. (Nuryati, 2022)

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan edukatif adalah media yang diciptakan untuk pengalaman belajar dalam bentuk aktivitas bermain yang menarik, sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif tanpa merasakan tekanan. Permainan edukatif menggabungkan elemen bermain dan pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan, di mana siswa mendapatkan

pengalaman belajar yang signifikan melalui interaksi dengan orang lain, penjelajahan, dan keterlibatan langsung. Dengan permainan edukatif, siswa tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir, inovasi, dan keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan nilai-nilai emosional, sosial, dan spiritual. Oleh karena itu, permainan edukatif berperan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk merangsang perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didik dengan cara yang seimbang, serta menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan berarti.

Berdasarkan kebutuhan belajar, peneliti memutuskan untuk memanfaatkan permainan edukatif ular tangga sebagai alat pembelajaran dalam penelitian ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan membantu pemahaman terhadap materi ajar.

Menurut Middmid (dalam Inayah, 2021), permainan ular tangga merupakan jenis permainan papan yang ditujukan untuk anak-anak, dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan terdiri dari kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak terdapat gambar tangga dan ular yang menghubungkan kotak-kotak tersebut. Permainan ini dapat digunakan untuk berbagai subjek mata pelajaran dan tingkat kelas, karena memiliki berbagai jenis pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sesuai dengan tingkat dan mata pelajaran tertentu. Para guru bisa membuat media permainan ini sendiri dengan menyesuaikan dengan tujuan serta materi pembelajaran yang ingin disampaikan.

Salah satu jenis permainan yang bisa dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran matematika adalah ular tangga. Permainan ular tangga merupakan tipe media yang sesuai dengan sifat bermain siswa. Aktivitas ini cukup menarik

bagi siswa SD karena cara penyajiannya bukan hanya bisa dilihat dan didengar, tetapi juga bisa dimainkan. Dengan mengimplementasikan permainan ular tangga, proses belajar matematika akan menjadi lebih cepat dan mudah untuk menghitung dengan akurat.(Cahyani, S., Nurwati, A., & Nadjamuddin, 2025)

Permainan ular tangga merupakan salah satu tipe permainan papan yang menggunakan dadu serta sebuah papan yang menampilkan ilustrasi ular dan tangga, dilengkapi dengan sekat berbentuk kotak yang berisi angka. (Jamil et al., 2025)

Ular tangga merupakan sebuah permainan klasik yang telah ada sejak zaman dahulu. Dalam kegiatan pengabdian ini, kami menciptakan alat bantu untuk permainan ular tangga dan melakukan pengembangan melalui modifikasi pada permainan ular tangga yang biasa. Permainan ini juga dirancang sesuai dengan karakteristik anak-anak sekolah dasar yang gemar bermain.(Miza Anniza et al., 2024)

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan ular tangga adalah jenis permainan papan yang bersifat edukatif, dirancang untuk dimainkan oleh minimal dua orang dengan menggunakan papan yang memiliki kotak, dadu, serta gambar ular dan tangga, yang dapat disesuaikan dengan tujuan serta materi pembelajaran. Permainan ini sejalan dengan sifat-sifat siswa di tingkat sekolah dasar yang menikmati aktivitas bermain, karena melibatkan elemen visual, suara, dan interaksi langsung. Dalam konteks pendidikan, permainan ular tangga bisa digunakan sebagai sarana edukatif yang mencakup pertanyaan atau tugas yang sesuai dengan level kelas serta mata pelajaran tertentu, terutama matematika, sehingga bisa membantu siswa belajar secara aktif, menyenangkan, dan meningkatkan pemahaman konsep serta keterampilan berhitung.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Edukatif Ular Tangga

Menurut (Kharismatika et al., 2024) ada beberapa kelebihan dan kekurangan Permainan Edukatif Ular Tangga sebagai suatu bentuk pembelajaran.

a. Kelebihan Media Permainan Edukatif Ular Tangga

- 1) Meningkatkan partisipasi peserta didik karena pemanfaatan media ular tangga dapat mendorong partisipasi peserta didik dalam proses belajar matematika berkat format permainan yang interaktif dan menarik perhatian.
- 2) Memperkuat pemahaman matematika dalam media ini dapat mendukung siswa dalam memahami konsep-konsep matematika dengan cara yang lebih visual dan praktis, melalui aktivitas bermain yang menguatkan pemahaman mereka.
- 3) Meningkatkan kemampuan sosial dan kerja sama dalam permainan ular tangga dapat mengasah kemampuan sosial siswa, seperti kolaborasi dan komunikasi efektif.
- 4) Meningkatkan semangat belajar melalui pendekatan yang menyenangkan yang ditawarkan oleh media ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar matematika.

b. Kekurangan Media Permainan Edukatif Ular Tangga

- 1) Keterbatasan materi yang dapat diajarkan melalui media ular tangga mungkin kurang efektif untuk menyampaikan materi matematika yang lebih rumit atau abstrak, yang menyebabkan pembelajaran menjadi terbatas.

- 2) Terbatasnya penggunaan media ini hanya dapat digunakan sebagai alat bantu dalam situasi tertentu dan tidak dapat dijadikan satu-satunya metode dalam pengajaran matematika.
- 3) Siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada media ular tangga, sehingga kurang mampu mengembangkan keterampilan matematika tanpa adanya bantuan visual tersebut.
- 4) Kesulitan dalam penilaian melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa mungkin menjadi tantangan apabila hanya mengandalkan media ular tangga semata.

2. Manfaat Media

Media dalam kegiatan belajar tidak hanya membantu siswa dalam memahami, tetapi juga mempermudah guru dalam menyampaikan informasi atau materi yang ingin disampaikan.

Manfaat media pembelajaran secara umum dan khusus berfungsi sebagai sarana bantu untuk proses belajar mengajar baik bagi pengajar maupun peserta didik. Berikut adalah beberapa keuntungan dari media pembelajaran: (1) Proses pengajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. (2) Isi dari materi ajar menjadi lebih jelas, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif. (3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya terbatas pada komunikasi lisan oleh pengajar, sehingga peserta didik tidak merasa jenuh dan pengajar juga tetap berenergi. (4) Peserta didik lebih aktif dalam kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya. Hujair (dalam Nasron et al., 2024)

Manfaat dari media pembelajaran untuk siswa adalah: (a) mendorong semangat belajar siswa, (b) memberikan dan memperluas variasi dalam proses belajar, (c) mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, (d) menggugah siswa untuk berpikir dan menganalisis, (e) menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan tanpa tekanan, serta (f) siswa bisa memahami materi pelajaran secara terstruktur yang disajikan. Hujair AH Sanaky (dalam Nasron et al., 2024)

Menurut Husna dan Supriyadi (dalam Mahardika, 2024), kelebihan atau manfaat dari media pembelajaran sebagai alat dalam pengalaman yang berkembang adalah sebagai berikut: (1) Mendidik dengan cara yang lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat memicu semangat belajar. (2) Materi pengajaran akan menjadi lebih mudah dipahami, sehingga siswa bisa memahami dengan lebih baik, serta memberdayakan mereka untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif. (3) Perubahan dalam strategi pembelajaran, bukan hanya komunikasi verbal melalui kata-kata dari guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan pengajar tidak kehilangan energi. (4) Siswa lebih aktif dalam melakukan berbagai latihan pembelajaran, yang tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, menyelesaikan tugas, mengilustrasikan, dan lainnya.

Media pembelajaran memberikan keuntungan bagi pendidik dan peserta didik yaitu memperlancar penyampaian serta penerimaan informasi melalui media yang digunakan. Menurut Susanti dalam (Rononi, 2022) manfaat dari media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pendidikan adalah sebagai berikut:

(1) Menjadikan proses belajar lebih menarik bagi siswa sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. (2) Membuat materi pelajaran lebih bermakna sehingga siswa dapat memahami dengan lebih baik dan memudahkan mereka mencapai tujuan pembelajaran. (3) Memungkinkan penerapan metode pengajaran yang bervariasi agar siswa tidak merasa bosan dan pendidik tetap bersemangat. (4) Mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar tidak hanya sekadar mendengarkan tetapi juga melakukan aktivitas seperti mendemonstrasikan, mengamati, dan mempraktikkan.

Berdasarkan manfaat media dari berbagai pandangan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang sangat signifikan sebagai alat bantu dalam proses pengajaran yang memberikan keuntungan bagi baik guru maupun siswa. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa karena proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman terhadap materi, menjadikannya lebih jelas, terorganisir, dan meaningful sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efisien. Media pembelajaran juga memungkinkan adanya variasi dalam metode ajar, tidak hanya mengandalkan komunikasi lisan, sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa dan membantu pendidik dalam memberikan pengajaran secara optimal. Lebih jauh, media pembelajaran mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, karena siswa tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga ikut serta langsung dalam berbagai kegiatan seperti observasi, praktikum, demonstrasi, serta berpikir dan menganalisis, yang menciptakan suasana belajar yang nyaman dan mendukung.

3. Langkah-Langkah Pembelajaran

Berikut adalah langkah-langkah yang diambil oleh seorang pendidik ketika mengimplementasikan pembelajaran menggunakan permainan edukatif ular tangga dengan fokus pada materi perkalian.

1. Pendidik memperkenalkan media permainan edukatif ular tangga kepada murid-murid dan menguraikan fungsi serta metode penggunaannya.
2. Pendidik menegaskan tujuan yang ingin dicapai dalam proses belajar terkait materi perkalian.
3. Pendidik memberikan penjelasan singkat mengenai materi perkalian yang akan dipelajari dan hubungannya dengan permainan ular tangga.
4. Pendidik membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil untuk bermain dan menyelesaikan soal-soal perkalian yang tersedia.
5. Setiap kelompok melakukan presentasi atau menyampaikan hasil jawaban dari permainan yang telah mereka lakukan.

Selain langkah-langkah penggunaan media permainan edukatif ular tangga di atas, berikut ini langkah-langkah pelaksanaan media permainan edukatif ular tangga dalam proses pembelajaran:

1. Setelah memberikan klarifikasi kepada siswa, pendidik membagi mereka menjadi kelompok yang terdiri dari tiga hingga empat orang, dengan menekankan pentingnya kolaborasi saat permainan berlangsung.
2. Pendidik meminta satu perwakilan dari setiap kelompok untuk maju ke depan untuk mengambil pion permainan dan menetapkan urutan bermain.

3. Pendidik menginstruksikan semua kelompok untuk memulai permainan dengan melempar dadu secara bergantian dan menggerakkan pion sesuai dengan angka yang muncul.
4. Setiap kali pion berhenti di kotak tertentu, siswa harus menjawab pertanyaan mengenai perkalian yang ada di dalam kotak ular tangga tersebut.
5. Jika jawabannya benar, siswa dapat melanjutkan permainan mengikuti aturan; namun jika jawabannya salah, mereka akan menerima bimbingan dan kesempatan untuk memperbaiki jawaban.
6. Permainan dilaksanakan hingga semua kelompok menyelesaikannya. Kelompok yang paling cepat mencapai garis akhir dengan jawaban yang benar akan diakui sebagai pemenang.
7. Setelah permainan berakhir, pendidik dan siswa akan mendiskusikan jawaban dari soal perkalian serta menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

2.1.4 Pengertian Keterampilan Berhitung

Menurut Ari dalam (Novi et al., 2025) Keterampilan dalam berhitung Adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk mengasah kemampuan, ciri-ciri, dan perkembangannya yang dimulai dari lingkungan terdekat dengan diri mereka, seiring dengan proses pengembangan kemampuan si anak dapat meningkat ke tingkatan pemahaman terhadap angka yang berkaitan dengan proses penjumlahan dan pengurangan.

Berdasarkan Ardianik & Hadi dalam (Dafrinawati et al., 2023), kemampuan untuk berhitung merujuk pada penguasaan aspek dasar ilmu hitung yang merupakan bagian dari matematika, meliputi aktivitas penjumlahan, pengurangan, perkalian, serta pembagian. Kemampuan berhitung adalah sebuah keterampilan yang esensial dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan kemampuan berhitung membutuhkan aspek penalaran dan keterampilan aljabar serta pelaksanaan operasi hitung (aritmatika).

Kemampuan menghitung merupakan keterampilan fundamental yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat Sekolah Dasar (SD). Sidik dalam (Kholif, 2025) Menyatakan bahwa dalam matematika terdapat empat jenis operasi hitung, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keempat operasi tersebut sangat berkaitan dengan aktivitas sehari-hari, sehingga kemampuan menghitung menjadi penting untuk membantu anak-anak menghadapi beragam tantangan yang muncul. Di samping itu, keterampilan ini juga mencakup aktivitas seperti mengurutkan angka dan menghitung, yang mendukung pengembangan keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan menghitung siswa, khususnya di tingkat Sekolah Dasar, sangat dipengaruhi oleh tahap perkembangan dan pendidikan yang telah mereka terima. Faktor kesulitan belajar yang dialami oleh siswa dapat memengaruhi kemampuan menghitung mereka, di mana ada anggapan bahwa materi matematika yang lebih rumit dianggap sulit. Hal ini dapat berdampak pada minat serta hasil belajar mereka Ridho & Danuri dalam (Rikianto & Kusnanto, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan menghitung adalah kemampuan dasar dalam matematika yang perlu dikuasai oleh siswa sejak tingkat pendidikan awal,

yang berkembang secara bertahap sesuai dengan kemajuan dan pengalaman belajar mereka. Keterampilan menghitung mencakup penguasaan operasi dasar, seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi, serta kegiatan tambahan seperti mengurutkan dan mengenal angka yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Keterampilan ini memerlukan kemampuan berpikir, pemahaman mengenai konsep angka, serta ketelitian dalam melakukan operasi aritmatika, sehingga sangat berperan dalam membantu siswa menghadapi berbagai masalah nyata. Di samping itu, kemampuan menghitung siswa juga dipengaruhi oleh aspek pembelajaran dan sulitnya materi, di mana pandangan terhadap kesulitan dalam matematika dapat mempengaruhi minat.

Keterampilan aritmatika di kalangan siswa Sekolah Dasar (SD) mencakup beragam kemampuan dasar matematika yang terkait dan berkembang secara bertahap seiring dengan pertumbuhan usia dan tingkat kelas siswa. Secara umum, kemampuan aritmetika melibatkan pengenalan dan pemahaman angka, termasuk mengenali simbol angka, nilai posisinya, serta membandingkan angka. Selain itu, siswa diharuskan untuk menguasai operasi dasar matematika, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Keterampilan aritmetika juga mencakup kemampuan untuk melakukan perhitungan dengan akurasi, baik secara lisan maupun tertulis, serta menyelesaikan soal cerita yang relevan dengan situasi sehari-hari. Selain itu, keterampilan aritmetika pada siswa SD meliputi kemampuan untuk mengurutkan angka, memperkirakan hasil perhitungan, mengenali pola angka, serta menerapkan strategi dan pemikiran logis untuk memecahkan masalah matematika. Semua keterampilan ini merupakan fondasi penting bagi siswa untuk

memahami konsep matematika yang lebih lanjut dan mendukung penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kebutuhan belajar, peneliti memutuskan untuk memanfaatkan keterampilan berhitung dalam perkalian, karena perkalian adalah salah satu operasi dasar yang sangat krusial untuk dikuasai oleh murid-murid Sekolah Dasar sebagai dasar untuk memahami konsep-konsep matematika yang lebih lanjut serta untuk mengatasi masalah matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Perkalian merupakan bagian dari pelajaran matematika yang diajarkan kepada siswa Sekolah Dasar. Perkalian dapat dianggap sebagai proses penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi perkalian, sementara ada juga yang hanya mengandalkan menghafal tanpa benar-benar mengerti konsepnya. Sebelum bisa memahami perkalian dengan baik, siswa perlu terlebih dahulu menguasai penjumlahan. Jika konsep penjumlahan telah dikuasai, belajar perkalian akan menjadi lebih sederhana. Namun, tetap banyak siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep tersebut. Ini mungkin disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kurangnya minat dan motivasi siswa dalam belajar, kekurangan alat bantu pendidikan yang digunakan oleh guru, atau metode pengajaran yang tidak cocok dengan karakteristik siswa (Farazilla et al., 2024).

Pada dasarnya, mengalikan adalah melakukan penjumlahan berulang dengan nilai yang serupa. Untuk anak-anak yang sedang belajar perkalian, penting untuk menekankan bahwa aset yang sama adalah hasil dari perkaliannya. Definisi atau representasi dari perkalian itu sendiri tetap berbeda Maulana et al, (dalam Djamil et al., 2024) .

Al-Husna dan Mujib (dalam Sukmawati & Siwi, 2025), mengkategorikan perkalian sebagai suatu konsep matematika yang bersifat tidak konkrit serta merupakan salah satu dari empat operasi utama dalam aritmatika, selain dari penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Perkalian bisa dijelaskan sebagai penjumlahan yang dilakukan beberapa kali dengan elemen yang sama, atau penjumlahan yang berulang dengan angka yang identik.

Perkalian merupakan kegiatan matematika yang melibatkan penggandaan satu angka dengan angka lainnya. Kegiatan ini termasuk dalam empat operasi utama dalam aritmatika dasar, bersamaan dengan penjumlahan, pengurangan, dan pembagian. Sesuai dengan penjelasan Djafar (dalam Maulana et al., 2020), perkalian diartikan sebagai "penjumlahan yang dilakukan berulang-ulang atau menambah angka yang sama. " Sebagai contoh, dalam penjumlahan yang melibatkan suku yang sama seperti $5 + 5 + 5 + 5$, ini merupakan penjumlahan yang diulang dan bisa dituliskan dalam bentuk 4×5 , yang disebut sebagai perkalian antara 4 dan 5.

Berdasarkan pengertian perkalian dari berbagai pandangan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa operasi perkalian adalah salah satu dasar dalam matematika yang digunakan untuk menggambarkan proses penjumlahan yang dilakukan berulang kali dengan bilangan yang sama. Perkalian membuat perhitungan dengan jumlah kelompok yang seimbang menjadi lebih sederhana, sehingga membantu siswa untuk lebih mudah memahami hubungan antarangka. Dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, konsep perkalian tidak hanya berfokus pada kemampuan menghitung hasil dengan benar, tetapi juga menekankan pemahaman tentang arti perkalian sebagai proses pengelompokan, pengulangan, serta hubungan

antarbilangan yang berguna untuk menyelesaikan berbagai masalah dalam matematika dan situasi sehari-hari.

2.2 Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan adalah penelitian yang sudah dilakukan peneliti sebelumnya dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul yang diteliti. Penelitian yang menggunakan Media Permainan Edukatif sudah banyak dilakukan dengan peneliti-peneliti sebelumnya. Peneliti menggunakan permainan ular tangga sebagai sarana untuk membantu proses belajar matematika yang diintegrasikan dengan model Problem Based Learning untuk memperbaiki kemampuan menghitung siswa. Dengan adanya penelitian relevan peneliti terbaru bisa melihat apa yang membedakan peneliti terdahulu dengan peneliti yang terbaru. Dengan adanya penelitian relevan dalam penelitian dapat menjadikan perbandingan dengan penelitian yang sedang diteliti peneliti.

2.2.1 Penelitian yang dilakukan oleh (Pratiwi et al., 2021) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Data di Kelas V B SDN 105 Pekanbaru”. Penelitian ini adalah sebuah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan proses belajar mengajar agar hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika pada topik penyajian data menjadi lebih baik dengan penggunaan model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh permainan edukatif. Model penelitian ini mengikuti siklus tindakan kelas yang dikembangkan oleh Kurt Lewin, yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning (PBL)

yang didukung oleh permainan edukatif dapat secara signifikan meningkatkan hasil belajar matematika siswa dalam materi pengolahan data. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 43 pada pra siklus menjadi 83,0 pada siklus I dan 85,5 pada siklus II, dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 90,1% di akhir siklus II. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif, bersemangat, dan mampu bekerja sama dalam proses pembelajaran yang menyenangkan dan penuh makna. Implikasi praktis dari penelitian ini adalah guru dapat menggabungkan model PBL dengan media permainan edukatif untuk menciptakan pembelajaran yang relevan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan permainan yang mengajarkan budaya lokal juga terbukti dapat meningkatkan ketertarikan belajar dan memperkuat rasa cinta terhadap budaya sendiri.

2.2.2 Penelitian yang dilakukan oleh (Safa'ah et al., 2025) yang berjudul "Penerapan Model PBL Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah Matematika Kelas 1C SDN Kauman". Penerapan model pembelajaran berbasis permainan edukatif berjenis Problem Based Learning (PBL) dapat secara signifikan meningkatkan kemampuan siswa kelas 1C di SDN Kauman 1 Kota Malang dalam menyelesaikan masalah matematika, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka. Pendekatan ini juga berguna untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kerja sama, dan mendukung pengembangan karakter siswa lewat kegiatan kelompok yang terdapat dalam tahapan model pembelajaran ini. Permainan edukatif yang dirancang dengan baik dan berkaitan dengan pembelajaran matematika ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika yang relevan dan mendukung teori belajar konstruktivis. Tantangan seperti variasi pemahaman siswa dan keterbatasan waktu

dalam menerapkan model PBL berbasis permainan edukatif dapat diatasi dengan pendampingan intensif dan menyederhanakan permainan tersebut. Oleh karena itu, pendekatan Problem Based Learning berbasis permainan edukatif ini dapat direkomendasikan sebagai metode inovatif di sekolah dasar untuk mengatasi permasalahan siswa yang masih memiliki kekurangan dalam kemampuan menyelesaikan masalah.

2.2.3 Penelitian yang dilakukan oleh (Eriska1 et al., 2023) yang berjudul “Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan Vii”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Matematika. Kesimpulan yang bisa diambil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran PjBL pada pelajaran Matematika lebih menfokuskan pada kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah yang muncul selama proses belajar melalui pembuatan produk atau proyek dalam kelompok. Dengan bantuan permainan digital, pembelajaran Matematika menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat siswa untuk belajar. Dalam penerapan model ini, diketahui bahwa pada siklus I ada 19 siswa (59,38%) yang tuntas belajar dan angka ini meningkat pada siklus II menjadi 28 siswa (87,5%). Hal ini menunjukkan adanya perbaikan sebanyak 9 siswa (28,12%) yang telah mencapai tujuan belajar. Peningkatan ini bisa terlihat dari hasil proses belajar di siklus I dan siklus II. Penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh permainan digital dalam pelajaran Matematika menunjukkan dampak positif, di mana siswa menjadi lebih aktif, antusias dalam mengikuti pelajaran, serta suasana belajar menjadi lebih

menyenangkan, sehingga siswa dapat menyelesaikan tantangan yang ada dalam pembelajaran. Penerapan Project Based Learning (PjBL) dengan dukungan permainan digital di pelajaran Matematika di kelas IV SDN Majalengka Wetan VII telah menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan pada pembelajaran, terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa di setiap siklus. Nilai rata-rata pada siklus I yakni 77,25, meningkat menjadi 84,97 pada siklus II, dengan peningkatan sebesar 7,72. Jika dilihat dari jumlah siswa yang berhasil tuntas belajar di siklus I, mereka berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah dengan membuat produk atau proyek dalam kelompok.

2.2.4 Penelitian yang dilakukan oleh (Darman et al., 2024) yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Game Baamboozle untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa pada materi Sistem Pencernaan Manusia di Kelas V SDN 43 Hulonthalangi”. Pada hasil penelitian tindakan kelas mengenai pembelajaran IPA materi sistem pencernaan manusia di kelas V SDN 43 Hurlonthalangi, penelitian ini berhasil menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL yang didukung oleh media game Baamboozler mampu

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siklus I di mana terdapat 14 siswa (60,9%) yang memenuhi kriteria ketuntasan. Selanjutnya, pada siklus II, jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan meningkat menjadi 19 orang (82,6%). Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa telah memenuhi indikator keberhasilan sehingga penelitian ini dapat dinyatakan berhasil.

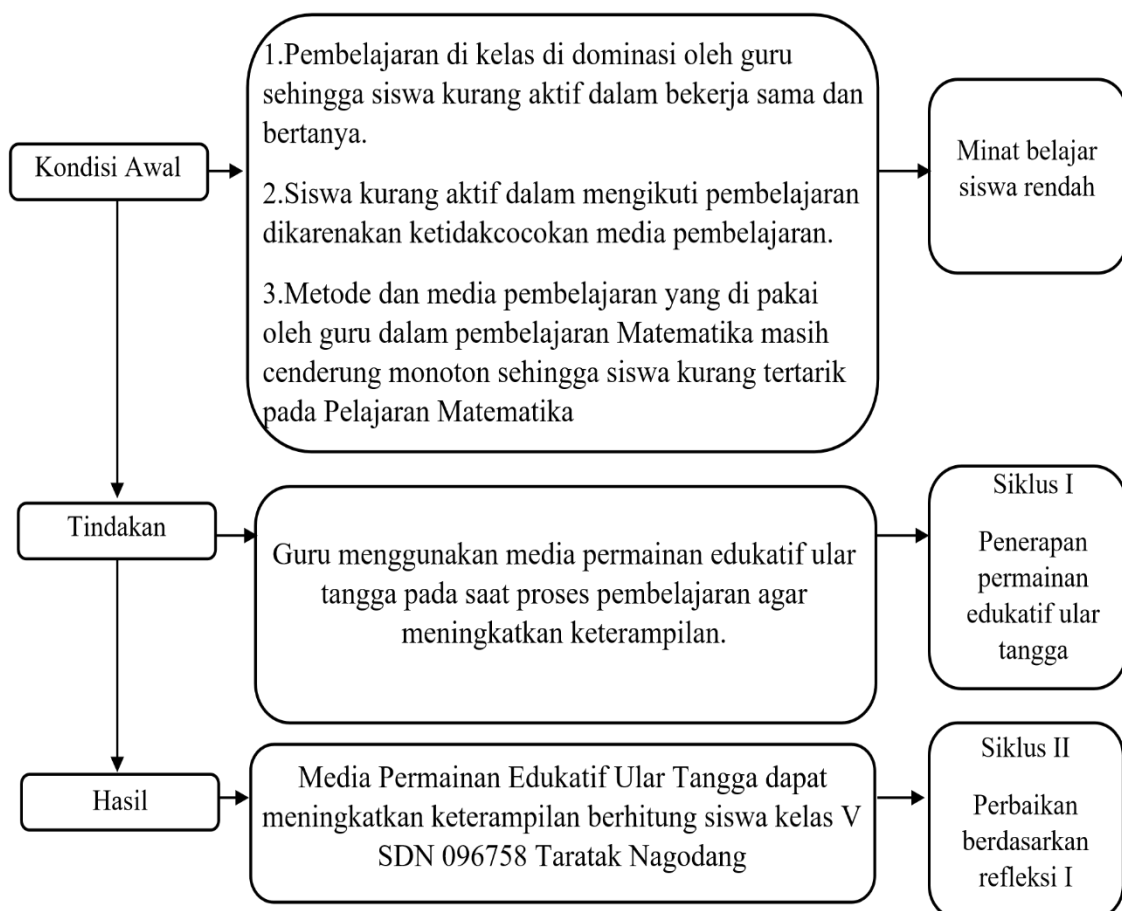
Dalam penelitian terdahulu dengan menggunakan media permainan edukatif dilakukan untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa di kelas atas. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif dengan tujuan yang berbeda yaitu meneliti di kelas atas. Menggunakan media permainan edukatif terhadap keterampilan berhitung siswa dalam permasalahan yang terdapat di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang, yang mana di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang ini masih banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Menggunakan media permainan edukatif sangat berpengaruh terhadap keterampilan berhitung. Dengan ini peneliti memberikan solusi kepada SDN 096758 Taratak Nagodang untuk mengubah siswanya menjadi terampil dengan menggunakan media-media pembelajaran yang salah satunya adalah media permainan edukatif untuk dapat melatih keterampilan siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran merupakan faktor krusial yang digunakan dalam menyusun rencana kegiatan pendidikan. Proses pendidikan akan lebih optimal jika pengajar memanfaatkan metode dan media yang sesuai dengan konten yang diajarkan. Masalah terkait kemampuan berhitung, terutama di Kelas V, terlihat dari minimnya kerjasama antar siswa selama pelajaran berlangsung, serta kurangnya perhatian siswa kepada guru. Di samping itu, metode pengajaran yang monoton dan penggunaan media yang tidak menarik juga berperan dalam permasalahan ini.

Rendahnya partisipasi siswa selama kelas membuat hasil pembelajaran siswa kelas V di SDN 096758 Taratak Nagodang kurang maksimal. Dalam penelitian ini, peneliti akan mengatasi permasalahan tersebut dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga. Melalui media ini, siswa akan dilatih untuk menyelesaikan tantangan secara mandiri. Siswa akan dibagi menjadi kelompok kecil, di mana masing-masing kelompok akan melakukan praktikum dan mencari referensi belajar dari buku, internet, dan sumber lainnya untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dan mampu memahami materi dengan lebih baik sepanjang proses belajar. Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka berpikir untuk penelitian ini dapat digambarkan seperti berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 096758 Taratak Nagodang yang terletak di Desa Bandar Masilam, Kec. Bandar Masilam, Kab. Simalungun.

3.1.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 tepatnya awal september dengan jadwal sebagai berikut:

Tabel 3.1 Rencana Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan									
	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	
Observasi Awal	■									
Pengajuan Judul			■							
Penyusunan Proposal			■							
Bimbingan Proposal			■	■						
Seminar Proposal				■						
Perbaikan Proposal					■					
Penelitian					■					
Penyusunan Skripsi					■	■				
Bimbingan Skripsi						■				
ACC Sidang						■				
Sidang							■			

3.2 Subjek dan Objek Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini Adalah siswa kelas V SD Negeri 096758 Taratak Nagodang Tahun Ajaran 2025/2026, yang berjumlah 20 siswa.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah menggunakan Media Permainan Edukatif Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siwa di Kelas V SD Negeri 096758 Taratak Nagodang.

3.3 Instrumen Penelitian

(Elan et al., 2022) menyatakan bahwa instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini meliputi lembar observasi, kuisisioner atau angket, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini meliputi lembar observasi, kuisisioner atau angket, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

3.3.1 Observasi (Pengamatan)

Observasi atau pengamatan merupakan metode untuk mengumpulkan informasi dengan cara menyaksikan setiap kejadian yang berlangsung dan mencatat menggunakan alat observasi aspek-aspek yang akan diteliti atau diperhatikan. Tahapan pengumpulan informasi dalam sebuah penelitian adalah saat peneliti perlu melihat langsung situasi yang sedang diteliti Hasanah dalam (Elan et al., 2022).

Metode observasi bisa diterapkan dalam penelitian yang menyangkut proses belajar mengajar, perilaku, serta interaksi dalam kelompok, contohnya dalam penelitian tindakan kelas. Mengingat observasi adalah proses yang dilakukan secara langsung.

Tujuan dari observasi ini adalah untuk memahami bagaimana penggunaan media edukatif ular tangga dapat meningkatkan kemampuan berhitung pada siswa kelas V di SD Negeri 096758 Taratak Nagodang.

a. Ranah Psikomotorik Guru

Tabel 3.2 Ranah Psikomotorik Guru

NO	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Pengelolaan media	Menyiapkan media pembelajaran dengan baik
2	Pengelolaan media	Menjelaskan aturan permainan dengan jelas
3	Membimbing siswa	Membimbing siswa saat bermain
4	Membimbing siswa	Membantu siswa dalam berhitung
5	Pengelolaan kelas	Mengatur jalannya pembelajaran dengan tertib
6	Pengelolaan kelas	Mengontrol Keterlibatan siswa
7	Pemberian stimulus	Memberikan pertanyaan pemicu
8	Pemberian stimulus	Memberikan umpan balik kepada siswa

b. Ranah Psikomotorik Siswa

Tabel 3.3 Ranah Psikomotorik Siswa

NO	Aspek yang dinilai	Indikator
1	Keterampilan menggunakan media	Menggunakan papan ular tangga dengan benar
2	Keterampilan menggunakan media	Menggerakkan bidak sesuai aturan permainan
3	Keterampilan menggunakan media	Menggunakan dadu dengan tepat
4	Keterampilan berhitung	Menghitung hasil perkalian saat permainan
5	Keterampilan berhitung	Menentukan langkah sesuai hasil perhitungan
6	Keterampilan berhitung	Menylesaikan soala dengan benar
7	Keterampilan PBL	Aktif dalam diskusi kelompok
8	Keterampilan PBL	Terlibat dalam pemecahan masalah
9	Keterampilan PBL	Menyampaikan hasil diskusi
10	Koordinasi dan ketepatan	Ketepatan dalam mengambil Keputusan saat bermain
11	Koordinasi dan ketepatan	Ketelitian dalam menghitung
12	Kerjasama	Berpartisipasi dalam kelompok
13	Kerjasama	Membantu teman dalam kelompok

3.4 Prosedur Penelitian

Sesuai dengan jenis penelitian ini yang merupakan penelitian tindakan kelas, penelitian ini memiliki beberapa tahapan. Setiap siklus mencakup tahap

perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Prosedur penelitian dijabarkan sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan modul ajar sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Merancang materi pelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga.
- c) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses belajar.
- d) Menyusun pertanyaan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.
- e) Mempersiapkan perangkat perekam seperti kamera untuk dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal pelaksanaan dari tahap perencanaan pembelajaran yang telah dirumuskan sebagai berikut.

- a) Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam dan berdoa.
- b) Guru memeriksa kehadiran siswa dan kesiapan untuk belajar.
- c) Menyampaikan apersepsi (mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya melalui tanya jawab) untuk membantu siswa mempersiapkan diri dalam proses belajar.

- d) Guru memberikan motivasi seperti ice breaking kepada siswa dengan memberikan dorongan agar mereka lebih aktif mengikuti pelajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai.
- e) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- f) Guru menjelaskan secara singkat model Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan media permainan ular tangga.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru menyampaikan permasalahan terkait perkalian.
- b) Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.
- c) Guru menjelaskan aturan permainan ular tangga.
- d) Guru menguraikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- e) Guru memberi arahan kepada masing-masing kelompok.
- f) Siswa berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi, dan memikirkan konsep jawaban mereka.
- g) Setiap kelompok menjawab soal hasil diskusinya yang sudah ditetapkan dalam media permainan edukatif ular tangga.
- h) Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa dengan memberikan pemahaman tambahan dan penguatan kepada mereka.

3. Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun kesimpulan atau ringkasan dari hasil pembelajaran.
- b) Guru memberikan peluang kepada siswa untuk berbagi pendapat mengenai proses belajar yang telah mereka jalani.
- c) Sesi kelas diakhiri dan dipimpin oleh salah satu siswa untuk memimpin doa.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada fase ini, dilakukan pengamatan atau observasi mengenai proses pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran PBL berbasis media permainan edukatif ular tangga melalui lembar observasi. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai proses pembelajaran. Lembar observasi yang disiapkan mencakup lembar aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

Tabel 3.4 Aspek Penilaian Observasi Pada Guru

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik				
2	Guru menjelaskan materi dengan jelas				
3	Guru menggunakan media ular tangga dengan tepat				
4	Guru menerapkan Langkah PBL dengan benar				
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi				

6	Guru mengelolah kelas dengan baik				
7	Guru memberi kesempatan siswa aktif				
8	Guru menutup pembelajaran dengan baik				

Setelah penerapan model pembelajaran PBL berbasis media permainan edukatif ular tangga telah dilakukan oleh guru, peneliti akan membuat lembar observasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan model pembelajaran PBL berbasis media permainan edukatif ular tangga untuk melihat aktivitas guru dan siswa.

Tabel 3.5 Aspek Penilaian Observasi Pada Siswa

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar				
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik				
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat				
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar				
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok				
6	Siswa berani menjawab/bertanya				
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok				
8	Siswa teliti dalam menghitung				

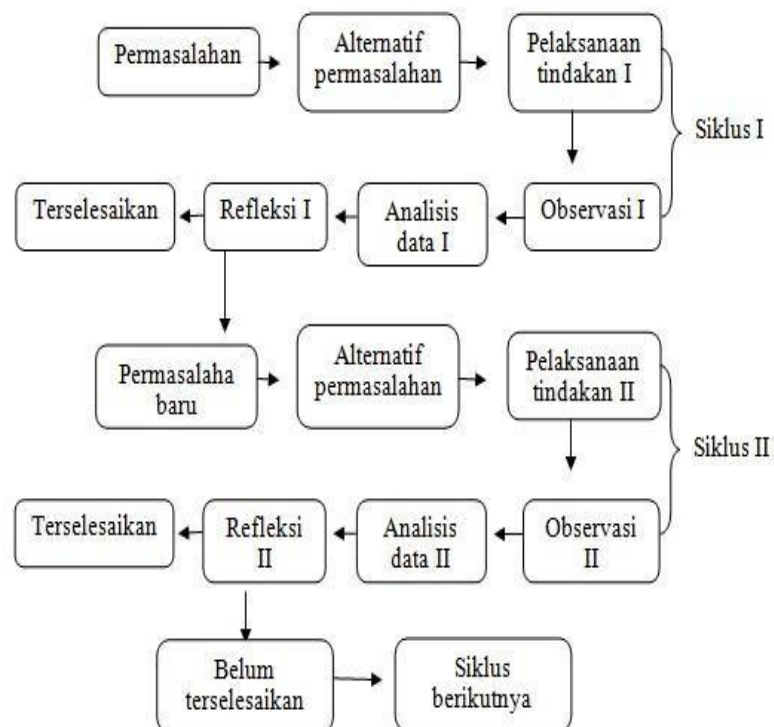
Tabel 3.6 Skor Aspek Sikap

Skor	Keterangan
1	Kurang
2	Sedang
3	Baik
4	Sangat baik

d. Tahap Refleksi

(Lina, n.d.) setelah menganalisis informasi dari pengamatan dan penilaian, apakah aktivitas yang dilakukan mampu meningkatkan semangat dan pencapaian akademik siswa. Jika hasil belajar yang diperoleh masih belum memuaskan, maka perlu ada langkah-langkah dan tindakan untuk mengatasi serta meningkatkan motivasi dan pencapaian akademik siswa pada siklus berikutnya. Di bawah ini adalah diagram alir dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

Gambar 3.3 Diagram alir penelitian tindakan kelas diadaptasi dari Suharjono dalam (Lina, n.d.)



2. Siklus II

Tahap Perencanaan

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan modul ajar sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Merancang materi pelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga.
- c) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama proses belajar.
- d) Menyusun pertanyaan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.
- e) Mempersiapkan perangkat perekam seperti kamera untuk dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Kegiatan awal

Kegiatan awal pelaksanaan dari tahap perencanaan pembelajaran yang telah dirumuskan sebagai berikut.

- a) Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam dan berdoa.
- b) Guru menyiapkan murid-murid agar siap untuk belajar.
- c) Menyampaikan apersepsi (mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya melalui tanya jawab) untuk membantu siswa mempersiapkan diri dalam proses belajar.

- d) Guru memberikan motivasi seperti ice breaking kepada siswa dengan memberikan dorongan agar mereka lebih aktif mengikuti pelajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok
- b) Guru menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari tersebut.
- c) Guru menggunakan soal dan jawaban dari materi untuk mengukur kemampuan siswa.
- d) Guru menguraikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- e) Guru memberi arahan kepada masing-masing kelompok.
- f) Siswa berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi, dan memikirkan konsep jawaban mereka.
- g) Setiap kelompok menjawab soal hasil diskusinya yang sudah ditetapkan dalam media permainan edukatif ular tangga.
- h) Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa dengan memberikan pemahaman tambahan dan penguatan kepada mereka.

3. Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun kesimpulan atau ringkasan dari hasil pembelajaran.

b) Guru memberikan peluang kepada siswa untuk berbagi pendapat mengenai proses belajar yang telah mereka jalani.

c) Sesi kelas diakhiri dan dipimpin oleh salah satu siswa untuk memimpin doa.

c. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan. Pada fase ini, dilakukan pengamatan atau observasi mengenai proses pembelajaran dengan memanfaatkan model pembelajaran PBL berbasis media permainan edukatif ular tangga melalui lembar observasi. Tujuan dari pengamatan ini adalah untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai proses pembelajaran. Lembar observasi yang disiapkan mencakup lembar aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam proses pembelajaran.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, peneliti berperan sebagai pengamat yang mengevaluasi hasil dari proses pembelajaran yang telah direncanakan sebelumnya, penting untuk diperhatikan bahwa jika terdapat peningkatan yang signifikan, peneliti tidak akan melanjutkannya lagi.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data deskriptif berfungsi untuk menggambarkan data penelitian pada kondisi aslinya dan cenderung tidak melibatkan analisis statistik. Hasil dari analisis ini biasanya disajikan dalam bentuk rata-rata,

median, modus, deviasi standar, varians, serta nilai terendah dan tertinggi. Penyampaian hasil analisis data deskriptif dapat dilakukan melalui tabel, diagram, dan grafik. Tujuan dari penyampaian data deskriptif adalah untuk memberikan ringkasan hasil penelitian agar lebih mudah dibaca dan dipahami.

Untuk menghitung presentase atau nilai dari skor yang didapat (yang dapat dilihat pada lembar observasi yang dilampirkan) dapat menggunakan rumus berikut.

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

Keterangan:

P = Nilai

N = Jumlah

F = Jumlah jawaban yang benar

Siswa yang memperoleh nilai kurang dari 75 dinyatakan tidak tuntas dan siswa yang memperoleh nilai 75 lebih atau sama dengan 76 nyatakan tuntas.

Teknik analisis yang diterapkan mengolah informasi yang diperoleh dari evaluasi pembelajaran siswa. Untuk menentukan kriteria penilaian terkait pembelajaran siswa, dilakukan pengelompokan nilai berdasarkan 4 kriteria penilaian yang meliputi sangat baik, baik, cukup, dan kurang. Berikut adalah tabel skala penilaian.

Tabel 3.7 Skala Penilaian

No	Interval (%)	Kategori
1.	75% - 100%	Sangat baik
2.	50% - 75%	Baik
3.	25% - 50%	Kurang
4.	0% - 25%	Cukup

Sumber : (Nadia Khodijah, 2023)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

4.1.1 Deskripsi Kondisi Awal Subyek Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 13 siswa Perempuan. Sebelum tindakan dilaksanakan, peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dalam proses pembelajaran Matematika di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang pada tanggal 12 dan 13 Februari 2026. Observasi ini difokuskan pada sejauh mana guru memfasilitasi pengembangan keterampilan berhitung siswa, khususnya pada materi perkalian.

Tindakan pembelajaran pada setiap siklus disesuaikan dengan Pembelajaran Mendalam (Deep Learning) mata pelajaran Matematika, dengan penerapan media edukatif ular tangga sebagai alat bantu untuk meningkatkan keterampilan berhitung siswa, khususnya pada materi perkalian. Media ini dirancang untuk mendorong interaksi aktif antar siswa melalui kegiatan kelompok, pemecahan masalah, dan diskusi bersama.

Menurut hasil observasi awal, tindakan yang diambil dengan penerapan PBL terdiri dari dua siklus, dimana peneliti melaksanakan berbagai tahap yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas jawaban siswa, sesuai dengan penjelasan pada setiap tahapan pembelajaran.

Penilaian dilakukan menggunakan lembar observasi dengan skala 1–4 yang mencakup delapan indikator aktivitas siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar indikator masih berada pada skor 2 (cukup) dan sebagian kecil pada skor 3 (baik).

Tabel 4.1 Aspek Penilaian Observasi Siswa Kondisi Awal

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar		√		
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik		√		
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat		√		
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar		√		
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		√		
6	Siswa berani menjawab/bertanya		√		
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok			√	
8	Siswa teliti dalam menghitung			√	
Nilai Perolehan		18			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		56,25%			

Adapun data aktivitas siswa dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut :

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

$$= \frac{18}{32} \times 100\%$$

$$= 56,25\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi nilai aktivitas guru dan siswa

N = Jumlah aspek yang diamati dikalikan dengan skor tertinggi

Kategori:

80%-100% = sangat baik

61%-79% = baik

50%-60% = cukup

35%-49% = kurang

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan siklus I mencakup dua pertemuan, dan dalam setiap siklus terdapat empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi tindakan. Berdasarkan informasi yang diperoleh dari observasi pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan bahwa pencapaian mereka belum memenuhi standar minimal yang diharapkan, yaitu 80% ketuntasan dalam menganalisis soal.

Kegiatan yang berlangsung selama pelaksanaan siklus I terdiri dari pelaksanaan tindakan.

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

- a) Mengembangkan modul ajar sebagai acuan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Merancang materi pelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif ular tangga.
- c) Menyiapkan lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa dan guru selama belajar.

- d) Menyusun pernyataan evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa.
- e) Mempersiapkan perangkat perekam seperti kamera untuk dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan inti merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebagai berikut.

1. Kegiatan awal

- a) Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam dan berdoa.
- b) Guru menyiapkan murid-murid agar siap untuk belajar.
- c) Menyampaikan apersepsi (mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya melalui tanya jawab) untuk membantu siswa mempersiapkan diri dalam proses belajar.
- d) Guru memberikan motivasi seperti ice breaking kepada siswa dengan memberikan dorongan agar mereka lebih aktif mengikuti pelajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok
- b) Guru menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari tersebut.
- c) Guru menggunakan soal dan jawaban dari materi untuk mengukur kemampuan siswa.
- d) Guru menguraikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- e) Guru memberi arahan kepada masing-masing kelompok.

- f) Siswa berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi, dan memikirkan konsep jawaban mereka.
- g) Setiap kelompok menjawab soal hasil diskusinya yang sudah di tetapkan dalam media permainan edukatif ular tangga.
- h) Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa dengan memberikan pemahaman tambahan dan penguatan kepada mereka.

3. Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun kesimpulan atau ringkasan dari hasil pembelajaran.
- b) Guru memberikan peluang kepada siswa untuk berbagi pendapat mengenai proses belajar yang telah mereka jalani.
- c) Sesi kelas diakhiri dan dipimpin oleh salah satu siswa untuk memimpin doa.

Setelah proses pembelajaran dilaksanakan, diperoleh skor 18 dengan menggunakan model PBL dalam hasil belajar dengan persentase 56,25% siswa berhasil dalam kategori cukup, sementara standar minimal yang diharapkan yaitu 80%. Untuk mengetahui seberapa besar persentase penguasaan siswa dalam menganalisis materi pada perkalian di siklus I, dapat dilihat pada tabel pengamatan berikut:

c. Tahap Pengamatan Siklus I

Pengamatan yang dilakukan oleh wali kelas bertujuan menilai kemampuan menghitung siswa pada materi perkalian selama proses pembelajaran. Hasil observasi mengindikasikan bahwa secara umum siswa dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik serta menunjukkan semangat dalam belajar perkalian, sehingga kemampuan menghitung mereka pada materi tersebut meningkat.

a. Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.2 Aspek Penilaian Observasi Guru Pada Siklus I

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik			√	
2	Guru menjelaskan materi dengan jelas			√	
3	Guru menggunakan media ular tangga dengan tepat			√	
4	Guru menerapkan Langkah PBL dengan benar		√		
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi		√		
6	Guru mengelolah kelas dengan baik		√		
7	Guru memberi kesempatan siswa aktif		√		
8	Guru menutup pembelajaran dengan baik			√	
Nilai perolehan		20			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		62,5%			

Adapun data aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut :

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

$$= \frac{20}{32} \times 100\%$$

$$= 62,5\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi nilai aktivitas guru dan siswa

N = Jumlah aspek yang diamati dikalikan dengan skor tertinggi

Kategori:

80%-100% = sangat baik

61%-79% = baik

50%-60% = cukup

35%-49% = kurang

Menurut tabel yang diberikan, total skor seluruh aspek yang ditinjau mencapai 20, setara dengan persentase 62,5 % dan masuk dalam kategori baik. Meski begitu, peneliti berkeinginan melakukan perbaikan pada siklus II untuk memperoleh skor yang lebih memuaskan. Pengamatan atas aktivitas guru dilakukan oleh wali kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang, Ibu Masdiana Sinaga, S.Pd. Analisis terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan pembelajaran.

b. Observasi Aktivitas Siswa**Tabel 4.3 Aspek Penilaian Observasi Siswa Pada Siklus I**

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar			√	
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik		√		
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat		√		
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar		√		
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		√		
6	Siswa berani menjawab/bertanya		√		
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok			√	
8	Siswa teliti dalam menghitung			√	

Nilai Perolehan	19
Nilai Maksimum	32
Persentase (%)	59,375%

Adapun data aktivitas siswa dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut :

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

$$= \frac{18}{32} \times 100\%$$

$$= 59,375\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi nilai aktivitas guru dan siswa

N = Jumlah aspek yang diamati dikalikan dengan skor tertinggi

Kategori:

80%-100% = sangat baik

61%-79% = baik

50%-60% = cukup

35%-49% = kurang

Berdasarkan tabel tersebut, persentase siswa pada tiap sistem tergolong cukup. Namun, peneliti berencana memperbaiki siklus II agar skor yang tercapai lebih memuaskan. Sesuai penjelasan sebelumnya, peneliti akan kembali melakukan tindakan untuk meningkatkan pemahaman dalam menganalisis jawaban, dan proses ini akan dilanjutkan pada siklus II.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Analisis data nilai awal pada hasil belajar memperlihatkan adanya perubahan. Pada obeservasi awal, hanya 56,25% siswa yang tuntas belajar. Pada siklus I, terdapat 59,375% siswa yang tuntas. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan pembelajaran materi perkalian telah meningkatkan keterampilan berhitung siswa, namun belum mencapai kriteria ketuntasan belajar minimal sebesar 80%. Oleh karena itu, peneliti melanjutkan ke Siklus II untuk lebih meningkatkan keterampilan berhitung pada materi perkalian.

4.1.3 Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan refleksi dan analisis data siklus I, masih terdapat banyak kendala yang dihadapi siswa, terutama terkait keaktifan siswa masih rendah, dan keterampilan berhitung yang belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya siswa yang bercerita saat proses pembelajaran, serta kurangnya penguasaan kelas oleh peneliti. Guru masih menggunakan metode yang membuat siswa merasa bosan, dan interaksi antara guru dan siswa kurang, sehingga siswa malu untuk bertanya atau menjawab pertanyaan guru.

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Karena pada Siklus I pencapaian belajar siswa belum mencapai standar minimal, peneliti melanjutkan penelitiannya ke Siklus II. Pada fase ini, peneliti kembali menyusun strategi pembelajaran yang sebelumnya belum optimal, khususnya pada pengajaran keterampilan berhitung materi perkalian. Selanjutnya, peneliti menyiapkan alat serta bahan ajar yang diperlukan, meliputi:

- 1) Menyiapkan materi perkalian serta membuat lembar observasi untuk menilai aktivitas dan kemampuan berhitung siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Merancang pembelajaran yang lebih menarik agar siswa menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam menguasai keterampilan berhitung melalui kegiatan perkalian.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sebenarnya tidak jauh berbeda dengan siklus I, hanya saja pada siklus II guru lebih intensif dalam membimbing serta memperagakan proses belajar kepada siswa. Persentase penguasaan materi oleh siswa dapat dilihat pada tabel yang disediakan. Kegiatan inti merupakan pelaksanaan dari tahap perencanaan pembelajaran yang telah disusun sebagaimana berikut.

1. Kegiatan awal

- a) Guru memulai pelajaran dengan memberikan salam dan berdoa.
- b) Guru menyiapkan murid-murid agar siap untuk belajar.
- c) Menyampaikan apersepsi (mengulang materi yang telah diajarkan sebelumnya melalui tanya jawab) untuk membantu siswa mempersiapkan diri dalam proses belajar.
- d) Guru memberikan motivasi seperti ice breaking kepada siswa dengan memberikan dorongan agar mereka lebih aktif mengikuti pelajaran, sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai.

2. Kegiatan Inti

- a) Guru membagi peserta didik menjadi 4 kelompok
- b) Guru menjelaskan kompetensi dasar serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada hari tersebut.
- c) Guru menggunakan soal dan jawaban dari materi untuk mengukur kemampuan siswa.
- d) Guru menguraikan langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.
- e) Guru memberi arahan kepada masing-masing kelompok.
- f) Siswa berkolaborasi dalam kelompok, berdiskusi, dan memikirkan konsep jawaban mereka.
- g) Setiap kelompok menjawab soal hasil diskusinya yang sudah ditetapkan dalam media permainan edukatif ular tangga.
- h) Di akhir pembelajaran, guru mengevaluasi sejauh mana keberhasilan siswa dengan memberikan pemahaman tambahan dan penguatan kepada mereka.

3. Kegiatan Penutup

- a) Guru dan siswa secara kolaboratif menyusun kesimpulan atau ringkasan dari hasil pembelajaran.
- b) Guru memberikan peluang kepada siswa untuk berbagi pendapat mengenai proses belajar yang telah mereka jalani.
- c) Sesi kelas diakhiri dan dipimpin oleh salah satu siswa untuk memimpin doa.

c. Tahap Pengamatan Siklus II

Observasi siswa pada siklus II yang dilakukan peneliti yaitu mengamati aktivitas siswa pada data kegiatan pembelajaran.

a. Observasi Aktivitas Guru

Tabel 4.4 Aspek Penilaian Observasi Guru Pada Siklus II

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik				√
2	Guru menjelaskan materi dengan jelas				√
3	Guru menggunakan media ular tangga dengan tepat				√
4	Guru menerapkan Langkah PBL dengan benar				√
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi			√	
6	Guru mengelolah kelas dengan baik			√	
7	Guru memberi kesempatan siswa aktif			√	
8	Guru menutup pembelajaran dengan baik				√
Nilai Perolehan		29			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		90,625%			

Adapun data aktivitas guru dan siswa dianalisis dengan rumus persentase sebagai berikut :

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

$$= \frac{29}{32} \times 100\%$$

$$= 90,625\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Frekuensi nilai aktivitas guru dan siswa

N = Jumlah aspek yang diamati dikalikan dengan skor tertinggi

Kategori :

80%-100% = sangat baik

61%-79% = baik

50%-60% = cukup

35%-49% = kurang

Menurut tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan pada setiap aspek yang diamati dalam aktivitas guru saat belajar, dengan total nilai mencapai 29 dan persentase 90,625%, yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Karena itu, peneliti dapat dikatakan telah berhasil. Persentase ini menggambarkan aktivitas guru yang diamati oleh wali kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang, yaitu Ibu Masdiana Sinaga, S.Pd. Analisis aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran merupakan salah satu faktor terpenting dalam menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran.

b. Observasi Aktivitas Siswa**Tabel 4.5 Hasil Lembar Observasi Siswa Pada Siklus II**

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar				√
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik				√
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat				√
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar			√	
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok			√	
6	Siswa berani menjawab/bertanya			√	
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok			√	

8	Siswa teliti dalam menghitung			√	
Nilai Perolehan		29			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		90,625%			

Aktivitas siswa dianalisis dengan rumus persentase berikut ini:

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{F}{N} \times 100\% \\
 &= \frac{29}{32} \times 100\% \\
 &= 90,625\%
 \end{aligned}$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi nilai aktivitas guru dan siswa

N = jumlah aspek yang diamati dikalikan dengan skor tertinggi

Kategori:

80%-100% = sangat baik

61%-79% = baik

50%-60% = cukup

35%-49% = kurang

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat adanya peningkatan pada setiap aspek yang diamati dalam aktivitas siswa, yang kini masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sehingga analisisnya menjadi lebih baik dibandingkan sebelumnya.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Hasil analisis data pada Siklus II dalam pembelajaran keterampilan berhitung materi perkalian menunjukkan peningkatan prestasi belajar siswa. Dari total 20 siswa, 90,625% siswa telah memenuhi ketuntasan belajar, sementara 9,375% siswa belum berhasil menyelesaikan soal perkalian. Ketidaktuntasan tersebut disebabkan oleh kesulitan siswa dalam menghitung perkalian secara akurat. Secara keseluruhan, pencapaian belajar siswa pada keterampilan berhitung materi perkalian dengan model pembelajaran yang diaplikasikan sudah memuaskan, sehingga penelitian tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian awal menunjukkan bahwa pada observasi awal (sebelum tindakan) persentase nilai kelas siswa pada materi perkalian adalah 56,25%, hanya dua siswa yang dinyatakan tuntas dalam keterampilan berhitung. Setelah penerapan tindakan pembelajaran pada Siklus I, nilai persentase siswa naik menjadi 59,375% ketuntasan belajar meningkat (dari 56,25%). Meskipun terdapat peningkatan, belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan, sehingga dilanjutkan ke Siklus II. Pada Siklus II, tindakan pembelajaran diperbaiki berdasarkan refleksi Siklus I. Hasilnya menunjukkan nilai persentase ketuntasan belajar 90,625%.

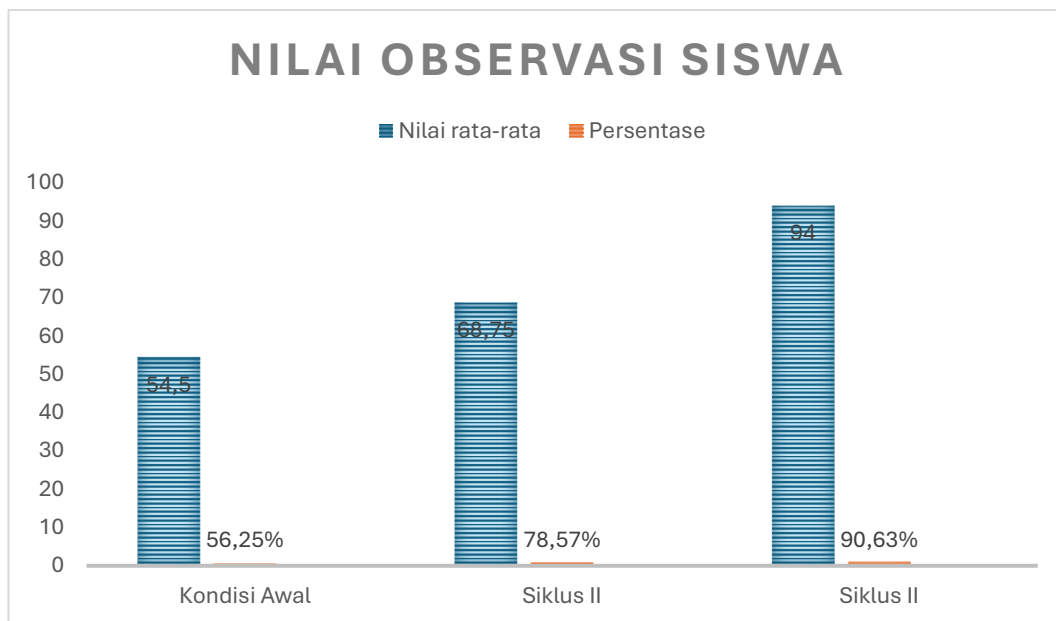
Keterampilan berhitung siswa kini telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan kriteria keberhasilan peneliti, sehingga siklus selanjutnya tidak diperlukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berhitung siswa pada materi perkalian mengalami peningkatan signifikan, sebagaimana tercermin dalam tabel hasil penelitian.

Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa, Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II

NO	Tahap Penelitian	Nilai Rata-Rata	Persentase (%) Nilai Observasi	Kategori
1	Kondisi Awal	54,5	56,25%	Kurang
2	Siklus I	68,75	78,57%	Cukup
3	Siklus II	94	90,625%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan, rata-rata keterampilan berhitung siswa pada materi perkalian pada awal pembelajaran tercatat 54,5 dengan persentase observasi awal 56,25%, yang masuk dalam kategori kurang. Pada Siklus I, rata-rata tersebut naik menjadi 68,75 dengan persentase observasi Siklus I 78,57% dan tergolong baik. Kemudian pada Siklus II, rata-rata keterampilan berhitung siswa meningkat tajam menjadi 94, dengan persentase observasi Siklus II 90,625% masuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yang diterapkan berhasil meningkatkan keterampilan berhitung siswa pada materi perkalian kelas V.

Untuk menampilkan peningkatan rata-rata keterampilan berhitung siswa tiap siklus, dapat dibuat diagram batang seperti berikut:



Gambar 4.1 Diagram Batang Nilai Persentase Hasil Menganalisis

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Peneliti mengakui bahwa hasil yang diperoleh dari penelitian ini masih memiliki sejumlah kekurangan dan kelemahan akibat beberapa faktor. Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian tindakan kelas, namun masih memiliki beberapa keterbatasan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada lembar observasi guru dan siswa, sehingga penilaian yang diperoleh berpotensi mengandung unsur subjektivitas dari observer.

Selain itu, penelitian ini tidak menggunakan pretest dan posttest secara formal, sehingga pengukuran hasil belajar siswa hanya didasarkan pada evaluasi pembelajaran yang dilakukan pada setiap siklus. Hal ini menyebabkan perbandingan kemampuan awal dan akhir siswa tidak dapat dianalisis secara mendalam. Keterbatasan lainnya adalah jumlah subjek penelitian yang hanya terdiri

dari satu kelas dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang, sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas.

Di samping itu, waktu pelaksanaan penelitian yang relatif singkat, yaitu hanya dalam dua siklus, juga membatasi pengamatan terhadap perkembangan keterampilan siswa dalam jangka panjang. Selain itu, terdapat faktor-faktor eksternal seperti kondisi siswa, lingkungan belajar, dan tingkat konsentrasi siswa yang tidak sepenuhnya dapat dikontrol oleh peneliti, sehingga dapat mempengaruhi hasil penelitian yang diperoleh. Penelitian ini hanya relevan untuk siswa di kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang pada tahun ajaran 2026.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Penerapan model Pembelajaran Berbasis Learning (PBL) yang didukung dengan permainan edukatif seperti ular tangga dalam kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang dapat dilakukan melalui langkah-langkah yang terstruktur. Langkah-langkah tersebut meliputi pendahuluan tentang masalah, pembentukan kelompok siswa, bimbingan dalam penelitian, penyampaian hasil diskusi, serta tahap evaluasi dan refleksi. Model ini mendorong siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan bekerja sama dalam menyelesaikan permasalahan terkait perkalian.
2. Sebelum penerapan model PBL yang dibantu permainan edukatif, keterampilan berhitung siswa tergolong rendah. Hal ini dapat dilihat dari persentase pencapaian belajar yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), di mana sekitar 55% siswa belum mencapai nilai ≥ 70 .
3. Setelah penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah yang didukung oleh permainan edukatif, terlihat peningkatan yang signifikan dalam keterampilan berhitung siswa. Siswa menjadi lebih aktif, termotivasi, dan bersemangat dalam pembelajaran matematika, terutama terkait materi perkalian. Persentase ketuntasan belajar mengalami peningkatan, dengan sebagian besar siswa dapat memenuhi KKM.

Penggunaan permainan edukatif dalam proses belajar matematika menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak

membosankan, sehingga membantu siswa memahami konsep perkalian dengan lebih baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dari kesimpulan diatas, maka peneliti menyajikan saran sebagai berikut.

1. Bagi Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam proses belajar, berani menyampaikan pendapat, dan mampu berkolaborasi dalam kelompok agar pemahaman terhadap konsep matematika semakin meningkat.
2. Bagi para guru, penggunaan model Problem Based Learning (PBL) yang dipadu dengan permainan edukatif bisa menjadi solusi alternatif dalam proses pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa kelas V dalam materi perkalian. Dengan pendekatan ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep perkalian karena proses belajar dilakukan melalui penyelesaian masalah yang relevan serta didukung oleh permainan yang menarik.
3. Bagi Sekolah diharapkan memberikan dukungan bagi pemanfaatan berbagai media dan metode pengajaran untuk memperbaiki kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara komprehensif.
4. Bagi Peneliti selanjutnya, ini bisa dijadikan acuan untuk mengembangkan penelitian serupa pada materi matematika yang lain atau di tingkat kelas yang berbeda, dengan inovasi dalam media pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, P. (2024). *Meningkatkan Kemampuan Berhitung Matematika Siswa Melalui Media Konkret Pada Kelas 1 Fase A Sdn 182/1 Hutan Lindung*. February, 4–6.
- Albina, M., Safi'i, A., Gunawan, M. A., Wibowo, T., Alfina, N., Sitepu, S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad 21. *Jurnal Universitas Dharmawangsa*, 16(4), 941.
- Alfrid Sentosa, & Norsandi, D. (2022). Model Pembelajaran Efektif Di Era New Normal. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 125–139.
<https://doi.org/10.52850/jpn.v23i2.7444>
- Cahyani, S., Nurwati, A., & Nadjamuddin, A. (2025). *Penerapan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung Pada Materi Perkalian Bilangan Mata Pelajaran Matematika*. 8(1), 58–68.
- Dafrinawati, D., Rasidi, R., Rahmawati, P., & Christi, A. M. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Perkalian Melalui Model Pembelajaran Take And Give Berbantu Kartu Hitung Pada Kelas Iii B Sd Negeri Percobaan 2 Depok. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 139–147.
<https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8214>
- Darman, N. M., Kudus, Arif, R. M., Panai, A. H., & Abdullah, G. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Pbl Berbantuanmediagamebaamboozle Untuk Meningkatkan Hasil Belajarsiswapadamateri Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas V Sdn43hulonthalangi*. 09(February), 4–6.
- Daulae. (2023). Strategi Penyusunan Langkah Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 32019–32023.
- Di, T., & Karang, S. D. N. (2023). *Materi Perkalian Melalui Media Permainan Ular*. 2(2), 49–55.
- Djamil, F., Husain, R., & Aries, N. S. (2024). Pengembangan Media Kapera (Kartu Perkalian) Pada Siswa Kelas Ii. *Damhil Education Journal*, 4(2), 149.
<https://doi.org/10.37905/dej.v4i2.2510>
- Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 91–98. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339>
- Eriska1, D., Aprianti2, F., Nurkholis3, & Sri Rahayu4. (2023). *Penerapan Model Project Based Learning Berbantuan Education Games Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas Iv Sdn Majalengka Wetan Vii*. 09, 1876–1891.

- Farazilla, F., Rulviana, V., & Hayuningtyas, P. (2024). Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Media Pembelajaran Papan Perkalian Pada Siswa Kelas Iii Sdn Kertosari 01 Madiun. *Jma: Jurnal Matematika Dan Aplikasinya*, 2(1), 30–31.
- Fatmawati, D. (2020). Penerapan Metode Permainan Edukatif Terhadap Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sd It Rabbani Watampone. *Jurnal AlQayyimah*, 3(2), 21–40. <https://doi.org/10.30863/Aqym.V3i2.1085>
- Febri Dwi Yanti, & Wikanta, W. (2025). Peran Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran: Analisis Pengaruh Terhadap Motivasi Siswa. *J-Ses : Journal Of Science, Education And Studies*, 4(2), 79–88. <https://doi.org/10.30651/Jses.V4i2.25121>
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *J-Ses : Journal Of Science, Education And Studies*, 2(3). <https://doi.org/10.30651/Jses.V2i3.20912>
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa Di Kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64. <https://doi.org/10.37905/Dej.V5i1.2788>
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Ipa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 334–341. <https://doi.org/10.56248/Educativo.V1i1.58>
- Guntur, M., Siregar, R. A., Purnomo, A., Kanusta, M., Fitriyah, Ritonga, S., Nasution, S. I., Maulidah, S., & Listantia, N. (2022). Pengantar Model Pembelajaran. In *Yayasan Hamjah Diha*.
- Gustari, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Sebagai Media Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 1 Di Sdit Iqra' 2 Kota Bengkulu. *Awwaliyah: Jurnal Pgm*, 7(1), 59–69. <https://doi.org/10.58518/Awwaliyah.V7i1.2386>
- Husna, A., Ilmi, N., & Gusmaneli, G. (2025). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 76–86. <https://doi.org/10.55123/Didik.V1i3.292>
- Imel Ahmarita Meliana, & Marsofiyati Marsofiyati. (2024). Peran Strategi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Katalis Pendidikan : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 1(2), 188–199. <https://doi.org/10.62383/Katalis.V1i2.352>

- Inayah, D. R. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Melalui Permainan Ular Tangga Siswa Kelas Vi Sdn Gununggedangan 1 Kota Mojokerto. *Edumath: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11, 1–3.
- Indramayanti, V. S., Hasanah, E., & Sudarsono, B. (2024). Peran Keterlibatan Siswa Dalam Implementasi Pembelajaran Teaching Factory Terhadap Kesiapan Kerja Siswa Di Smkn 1 Jatibarang. *Academy Of Education Journal*, 15(2), 1725–1734. <https://doi.org/10.47200/Aoej.V15i2.2673>
- Jamil, S., Dewi, E., & Sutarmo. (2025). *Online Journal System* : <https://jurnalp4i.com/index.php/teaching>. 5(1), 366–374. <https://jurnalp4i.com/index.php/teaching>
- Jayanti, D. D., Arif, Q. N., & Marlina, M. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Pbl (Problem Based Learning) Materi Daur Air Pada Pelajaran Biologi Application Of The Pbl Learning Model (Problem Based Learning) Water Cycle Material In Biology Lessons. *Aspirasi: Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat*, 2(2), 54–61.
- Kharismatika, A. H., Fajriah, K., & Rahayu, L. P. (2024). Penerapan Media Ular Tangga Dalam Pembelajaran Matematika. *Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 7(1), 172–178.
- Kholif. (2025). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd Menggunakan Media Manipulatif Dengan Pendekatan Berdiferensiasi Maria*. 10, 6. <https://www.city.kawasaki.jp/500/page/0000174493.html>
- Kusasih, I. H., Satria, D., & Gusmanel. (2024). Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (Jtpp)*, 02(02), 562–568. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/article/download/344/364/1063>
- L, I. (2024). Evaluasi Dalam Proses Pembelajaran. *Adaara: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(2), 920–935. <https://doi.org/10.35673/ajmpi.V9i2.427>
- Laila Laila, Alawiyah Nabila, & Eka Widyanti. (2024). Konsep Dasar Evaluasi Pembelajaran. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Agama Islam*, 2(5), 252–262. <https://doi.org/10.61132/jmpai.V2i5.536>
- Lamatenggo, Nina. (2020). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Penulisan Karya Ilmiah Menuju Anak Merdeka Belajar. *Pardigma Penelitian*, 85–94.
- Limbong, I. N. (2024). Eksplorasi Peran Siswa Dalam Proses Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 24167–24174.
- Lina, B. (N.D.). *Iii, B A B Penelitian, A Desain*. 30–42.

- Mahardika, D. D. K. (2024). *Peran Dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Fahrin*. 15(February), 4–6.
- Mainda, N. A., Hakim, A., & Haling, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Sederhana “Kantong Perkalian” Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas Iv Sd Inpres Bontomanai Makassar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(04), 265–271.
- Maulana, I. M., Yaswinda, Y., & Nasution, N. (2020). Pengenalan Konsep Perkalian Menggunakan Media Rak Telur Rainbow Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.370>
- Miza Anniza, Winda Ramadianti, & Selvi Riwayati. (2024). Metode Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran Matematika Yang Menyenangkan Bagi Siswa Kelas Ii Di Sd Negeri 22 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (Jahe)*, 4(4), 91–96. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1183>
- Mubarok, A., Khoerotunnisa, N., & Sopyan, A. (2024). Peran Evaluasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 28286–28290.
- Mudrika, M., Musfirah, M., & Reski, D. P. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V. *Pinisi Journal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 136. <https://doi.org/10.70713/pjp.v3i1.30178>
- Muhammad Afandi, S.Pd., M. P., Evi Chamalah, S.Pd., M. P., & Oktarina Puspita Wardani, S.Pd., M. P. (2022). Model Dan Metode. In *Computer Physics Communications* (Vol. 180, Issue 4).
- Muslihin, H. Y., Loita, A., & Nurjanah, D. S. (2022). Instrumen Penelitian Tindakan Kelas Untuk Peningkatan Motorik Halus Anak. *Jurnal Paud Agapedia*, 6(1), 99–106. <https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51341>
- Nasron, Nurhasanah, Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 1403–14057. <https://j-innovative.org/index.php/innovative/article/view/14744>
- Nisa, Siti Haerun. (2025). *Analisis Strategi Pembelajaran Untuk Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah*. 5(2), 158–167.
- Novi, Wibowo, D. C., Rismawati, M., & Putri, A. (2025). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas I Melalui Media Kartu Hitung Di Sekolah Dasar Pendahuluan Pendidikan Merupakan Usaha Untuk Memanusiakan Adalah Pada Suatu Pendidikan Perubahan Tingkah Laku Anak , Penambahan Ilmu Pendidikan Karakter Ba*. 11(20), 1224–1237.

- Nur Aini. (2025). *Jurnal Pendidikan Tematik Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas, Volume. 10(1)*, 15–26.
- Nurhayani, Asiri, F. R., Simarmata, R., Barella, Y., Jl Profesor Dokter H Hadari Nawawi, J. H., Laut, B., Pontianak Tenggara, K., Pontianak, K., & Barat, K. (2024). Strategi Belajar Mengajar (Project Based Learning). *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 3(2), 255–266.
<https://doi.org/10.30640/Dewantara.V3i2.2644>
- Nuryati, N. (2022). Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (Ape) Untuk Mahasiswa Paud. *Research And Development Journal Of Education*, 8(2), 536. <https://doi.org/10.30998/Rdje.V8i2.13121>
- Pratiwi, W., Syafitri, A., Misel, J. S., Hafizh, M. I. Al, Putri, Khairunnisa, R., Sari, I. K., & Kusmega Dewi. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Data Di Kelas V B Sdn 105 Pekanbaru. 32(3), 167–186.
- Primadoniati, A. (2020). Pengaruh Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pai Di Smpn 2 Ulaweng Kabupaten Bone. *Jurnal Al-Qayyimah*, 2(2), 40–55. <https://doi.org/10.30863/Aqym.V2i2.650>
- Putri Rahmadhani *, Neta Dian Lestari, N. P. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Akuntansi Siswa Smk Negeri 5 Palembang. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 5(2), 30–39.
<https://doi.org/10.30596/Liabilities.V5i2.11469>
- Putri, S. Y., Rahma, D. N., Silvarana, I. D., & Baqi, F. A. (2025). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Melalui “Project Based Learning” Untuk Mengatasi Permasalahan Pembelajaran. *Journal On Education*, 7(2), 12496–12505.
- Rambe, S. S. R. Dan N., & Konseling, D. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 423–428.
- Ranianisa Rahmi, & Erita, Y. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 8(2), 2929–2943. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V8i2.617>
- Resya Kusuma N P. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Dalam Ranah Aspek Kognitif Pada Jenjang Pendidikan Dasar Pada Mi Assalafiyah Timbangreja*. 6(2), 403–411.
- Rononi, S. (2022). Manfaat Media Pembelajaran Bagi Pencapaian Tujuan Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Nurina Widya: Jurnal Pendidikan Dan Humaniora*, 1, 83–88.

- Safa'ah, F., Restian, A., & Kumalasari, R. N. (2025). Penerapan Model Pbl Berbasis Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Penyelesaian Masalah Matematika Kelas 1c Sdn Kauman. *J-Ses : Journal Of Science, Education And Studies*, 4(1), 10–17.
<https://doi.org/10.30651/jses.v4i1.26238>
- Sellafeni, A. S., Mustika, A., X Santi, E. S., Noviyanti, D., Rosada, D. A., Suandi, A. T., Mulyono, B., & Fauzie, F. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Melalui Media Papan Jurang Di Kelas Ii Sd Maitreyawira Palembang. *Sjee (Scientific Journals Of Economic Education)*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.33087/sjee.v9i1.195>
- Sukma, E. (2021). Analisis Langkah-Langkah Model Problem Based Learning. *Journal Of Basic Education Studies*, 4(1), 3869–3888.
- Sukmawati, E. N., & Siwi, D. A. (2025). Implementasi Magic Multiplication Box Sebagai Media Berhitung Perkalian Di Kelas Iii Sekolah Dasar Negeri Mranggen 01 Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. *Jispendiora: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan, Dan Humaniora*, 4(2), 431–445.
- Trisnani, N., Pd, M., & Pd, M. (2003). *Penggunaan Media Ular Tangga Pada Peserta Didik Kelas Ii Sd Negeri Serang Laila Novita Sari*. 111–120.
- Veronika Tiara, Ninawati Ninawati, Fransiska Liska, Rabiatal Alya, & Yusawinur Barella. (2024). Menggali Potensi Problem Based Learning: Definisi, Sintaks, Dan Contoh Nyata. *Sosial : Jurnal Ilmiah Pendidikan Ips*, 2(2), 121–128.
<https://doi.org/10.62383/sosial.v2i2.153>

Lampiran 1. Pembelajaran Mendalam (Deep Learning)

PERENCAAN PEMBELAJARAN	
INFORMASI UMUM	
Identitas Modul	
Nama Penyusun	: Yasha Zabriana
Institusi	: SD Negeri 096758 Taratak Nagodang
Jenjang Sekolah	:SD
Mata Pelajaran	: Matematika (Perkalian)
Kelas/Semester	:V(Lima) / I
Subttema/Tema	:Operasi hitung bilangan perkalian
Alokasi Waktu	:2JP(2x35)
Mode Pembelajaran	:Tatap Muka
Target Peserta Didik	:Peserta didik regular (bukan berkebutuhan khusus) Jumlah
Peserta Didik	:20 Peserta
Dimensi Profil Lulusan	
<input checked="" type="checkbox"/>	Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME
<input type="checkbox"/>	Kolaborasi
<input type="checkbox"/>	Penalaran Kritis
<input checked="" type="checkbox"/>	Kewargaan
<input checked="" type="checkbox"/>	Kesehatan
<input checked="" type="checkbox"/>	Kemandirian
<input type="checkbox"/>	Kreativitas
<input type="checkbox"/>	Komunikasi
Tujuan Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. • Menyelesaikan soal perkalian bilangan bulat dengan benar. • Menyelesaikan soal cerita yang berkaitan dengan perkalian. 	
Praktik Pedagogik	
PBL (Problem Based Learning)	
Indikator Pencapaian	
Peserta didik mampu memahami dan menerapkan operasi hitung bilangan perkalian dalam menyelesaikan masalah sehari-hari secara tepat dan bertanggung jawab.	

Mitra Pembelajaran

- Guru kelas
- Orang tua
- Teman sebaya
- Lingkungan sekolah

Sarana Dan Prasarana Pembelajaran

- Spidol papan tulis
- LKPD berupa soal
- Papan permainan ular tangga edukatif yang berisi soal perkalian • Dadu

Metode pembelajaran :

- Demonstrasi
- Ceramah
- Tanya Jawab
- Pemberian Tugas

PERENCAAN PEMBELAJARAN	ALOKASI WAKTU
Deskripsi Kegiatan	2JP(2x35)
Kegiatan Pembukaan <ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dibuka dengan salam,menanyakan kabar,dan mengecek kehadiran peserta didik. 2. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa. Doa dipimpin oleh peserta didik yang di tunjuk oleh guru. (Religius- PPK) 3. Guru mengingatkan peserta didik agar selalu menjaga kesehatan dan rajin mencuci tangan. 4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri sesuai arahan guru. (Kemandirian-PPK) 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari dan dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik. (Apersepsi) 6. Peserta didik melakukan ice breaking dengan yel-yel sekolah dan tepuk good job. 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari perkalian. 	10 Menit
Kegiatan Inti: <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memperkenalkan permainan edukatif ular tangga. 2. Guru menyajikan permasalahan terkait perkalian melalui kartu soal. 3. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. 4. Setiap kelompok mendapatkan papan permainan ular tangga yang terdapat soal di dalamnya. 5. Peserta didik memainkan permainan ular tangga. 	50 Menit

<ol style="list-style-type: none"> 6. Setiap kali berhenti di kotak tertentu, peserta didik menjawab soal perkalian. 7. Guru membimbing dan mengamati aktivitas peserta didik. 8. Peserta didik mendiskusikan jawaban bersama kelompok. 9. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi. 10. Guru bersama peserta didik membahas jawaban. 11. Guru memberikan penguatan konsep perkalian. 	
<p>Kegiatan penutup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memandu peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran. 2. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah di pelajari. 3. Guru melakukan penilaian hasil belajar. 4. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa. 5. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang aktivitas pembelajaran selanjutnya. 6. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama dipimpin oleh seorang peserta didik. 	10 menit
<p>Evaluasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prosedur : Tes awal : dalam apersepsi Tes dalam proses : tanya jawab 2. Jenis tes : Lisan & Tes Tertulis 3. Alat tes : Soal 	

Mahasiswa


Yasha Zabriana

2202090085

Wali Kelas



Masdiana Sinaga, S.Pd

Mengetahui



Lampiran 2. Lembar Observasi Awal Aktivitas Siswa

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar		√		
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik		√		
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat		√		
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar		√		
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		√		
6	Siswa berani menjawab/bertanya		√		
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok			√	
8	Siswa teliti dalam menghitung			√	
Nilai Perolehan		18			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		56,25%			

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria berikut:

1 = Dilakukan kurang

2 = Dilakukan cukup

3 = Dilakukan dengan baik

4 = Dilakukan sangat baik

Tanah Itam Ulu, Maret 2026

Observer



Yasha Zabriana

Lampiran 3. Observasi Aktivitas Guru Siklus I

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik			√	
2	Guru menjelaskan materi dengan jelas			√	
3	Guru menggunakan media ular tangga dengan tepat			√	
4	Guru menerapkan Langkah PBL dengan benar		√		
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi		√		
6	Guru mengelolah kelas dengan baik		√		
7	Guru memberi kesempatan siswa aktif		√		
8	Guru menutup pembelajaran dengan baik			√	
Nilai perolehan		20			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		62,5%			

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria berikut:

- 1 = Dilakukan kurang
- 2 = Dilakukan cukup
- 3 = Dilakukan dengan baik
- 4 = Dilakukan sangat baik

Tanah Itam Ulu, Maret 2026

Observer



Yasha Zabriana

Lampiran 4. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar			√	
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik		√		
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat		√		
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar		√		
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok		√		
6	Siswa berani menjawab/bertanya		√		
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok			√	
8	Siswa teliti dalam menghitung			√	
Nilai Perolehan		19			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		59,375%			

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria berikut:

1 = Dilakukan kurang

2 = Dilakukan cukup

3 = Dilakukan dengan baik

4 = Dilakukan sangat baik

Tanah Itam Ulu, Maret 2026

Observer



Yasha Zabriana

Lampiran 5. Observasi Aktivitas Guru Siklus II

No	Kegiatan	Nilai			
		1	2	3	4
1	Guru membuka pembelajaran dengan baik				√
2	Guru menjelaskan materi dengan jelas				√
3	Guru menggunakan media ular tangga dengan tepat				√
4	Guru menerapkan Langkah PBL dengan benar				√
5	Guru membimbing siswa dalam diskusi			√	
6	Guru mengelolah kelas dengan baik			√	
7	Guru memberi kesempatan siswa aktif			√	
8	Guru menutup pembelajaran dengan baik				√
Nilai Perolehan		29			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		90,625%			

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria berikut:

- 1 = Dilakukan kurang
- 2 = Dilakukan cukup
- 3 = Dilakukan dengan baik
- 4 = Dilakukan sangat baik

Tanah Itam Ulu, Maret 2026

Observer



Yasha Zabriana

Lampiran 6. Lembar Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

No	Kegiatan	Nilai perolehan			
		1	2	3	4
1	Siswa mampu menggunakan papan ular tangga dengan benar				√
2	Siswa mengikuti aturan permainan dengan baik				√
3	Siswa mampu menghitung perkalian dengan tepat				√
4	Siswa menyelesaikan soal dengan langkah yang benar			√	
5	Siswa aktif dalam diskusi kelompok			√	
6	Siswa berani menjawab/bertanya			√	
7	Siswa bekerja sama dalam kelompok			√	
8	Siswa teliti dalam menghitung			√	
Nilai Perolehan		29			
Nilai Maksimum		32			
Persentase (%)		90,625%			

Keterangan yang dilakukan dengan kriteria berikut:

1 = Dilakukan kurang

2 = Dilakukan cukup

3 = Dilakukan dengan baik

4 = Dilakukan sangat baik

Tanah Itam Ulu, Maret 2026

Observer



Yasha Zabriana

**HASIL REKAP NILAI PRA SIKLUS
SISWA PRA-SIKLUS**

Nama Sekolah : SDN 096758 Taratak Nagodang

Kelas : V

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

No	Nama	Nilai Skor Observasi Pra-Siklus	Persentase Nilai Observasi Pra-Siklus	Keterangan
1	Nike	60	60%	Cukup
2	Nazla	75	75%	Baik
3	Asfa	40	40%	Kurang
4	Anjani	55	55%	Cukup
5	Haikal	70	70%	Baik
6	Dafa	45	45%	Kurang
7	Zunaydi	50	50%	Cukup
8	Mirza	50	50%	Cukup
9	Irwan	50	50%	Cukup
10	Farhan	50	50%	Cukup
11	Jihan	50	50%	Cukup
12	Asyuni	55	55%	Cukup
13	Bilqis	50	50%	Cukup
14	Roro	65	65%	Baik
15	Lidia	55	55%	Cukup
16	Aqila	65	65%	Baik
17	Alisa	65	65%	Baik
18	Alghani	65	65%	Baik
19	Kira	35	35%	Kurang
20	Varisah	40	40%	Kurang
Jumlah		1090		
Nilai Rata-Rata		54,5		
Persentase Nilai Observasi			55%	
Kriteria Persentase Kolaborasi			Cukup	

No	Skala Persentase	Keterangan
1	>80	Sangat Baik
2	61-79	Baik
3	50-60	Cukup
4	<49	Kurang

HASIL REKAP NILAI SISWA SIKLUS I

Nama Sekolah : SDN 096758 Taratak Nagodang

Kelas : V

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

No	Nama	Nilai Skor Observasi Pra-Siklus	Persentase Nilai Obserasi Pra-Siklus	Keterangan
1	Nike	65	65%	Baik
2	Nazla	85	85%	Sangat Baik
3	Asfa	60	60%	Cukup
4	Anjani	65	65%	Baik
5	Haikal	100	100%	Sangat Baik
6	Dafa	65	65%	Baik
7	Zunaydi	65	65%	Baik
8	Mirza	65	65%	Baik
9	Irwan	85	85%	Sangat Baik
10	Farhan	65	65%	Baik
11	Jihan	65	65%	Baik
12	Asyuni	65	65%	Baik
13	Bilqis	65	65%	Baik
14	Roro	65	65%	Baik
15	Lidia	65	65%	Baik
16	Aqila	80	80%	Sangat Baik
17	Alisa	65	65%	Baik
18	Alghani	65	65%	Baik
19	Kira	55	55%	Kurang
20	Varisah	65	65%	Baik
Jumlah		1375		
Nilai Rata-Rata		68,75		
Persentase Nilai Observasi			69%	
Kriteria Persentase Kolaborasi			Baik	

No	Skala Persentase	Keterangan
1	>80	Sangat Baik
2	61-79	Baik
3	50-60	Cukup
4	<49	Kurang

HASIL REKAP NILAI SISWA SIKLUS II

Nama Sekolah : SDN 096758 Taratak Nagodang

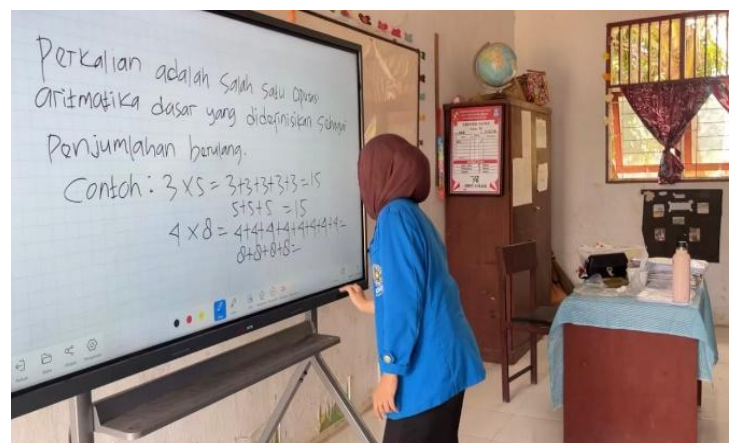
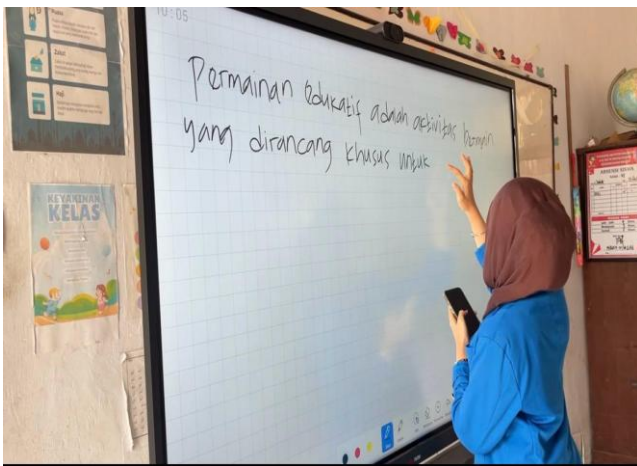
Kelas : V

Mata Pelajaran : MATEMATIKA

No	Nama	Nilai Skor Observasi Pra-Siklus	Persentase Nilai Obserasi Pra-Siklus	Keterangan
1	Nike	95	95%	Sangat Baik
2	Nazla	100	100%	Sangat Baik
3	Asfa	95	95%	Sangat Baik
4	Anjani	95	95%	Sangat Baik
5	Haikal	95	95%	Sangat Baik
6	Dafa	95	95%	Sangat Baik
7	Zunaydi	75	75%	Baik
8	Mirza	85	85%	Sangat Baik
9	Irwan	85	85%	Sangat Baik
10	Farhan	100	100%	Sangat Baik
11	Jihan	100	100%	Sangat Baik
12	Asyuni	95	95%	Sangat Baik
13	Bilqis	100	100%	Sangat Baik
14	Roro	95	95%	Sangat Baik
15	Lidia	95	95%	Sangat Baik
16	Aqila	100	100%	Sangat Baik
17	Alisa	95	95%	Sangat Baik
18	Alghani	90	90%	Sangat Baik
19	Kira	90	90%	Sangat Baik
20	Varisah	100	100%	Sangat Baik
Jumlah		1895		
Nilai Rata-Rata		94		
Persentase Nilai Observasi			94%	
Kriteria Persentase Kolaborasi			Sangat Baik	

No	Skala Persentase	Keterangan
1	>80	Sangat Baik
2	61-79	Baik
3	50-60	Cukup
4	<49	Kurang

Lampiran 10. Dokumentasi







LINK VIDEO MENGAJAR

<https://youtu.be/gtpD-5obzBc?si=GfS-5flsfUcOd8D->



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

Yth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

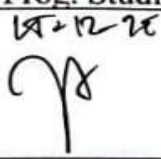

Nama Mahasiswa : YASHA ZABRIANA

NPM : 2202090085

Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kredit Kumulatif : 120 SKS

IPK = 3,88

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SD Negeri 096758 Taratak Nagodang	
	Pengaruh Pop-Up Book Terhadap Kemampuan Berpresentasi Siswa Sekolah Dasar Kelas I SD Negeri 096758 Taratak Nagodang	
	Hubungan Antara Keterlibatan Orang Tua Dalam Pembelajaran di Rumah dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Desember 2025

Hormat Pemohon,


 Yasha Zabriana

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

 KepadaYth : Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yasha Zabriana
 NPM : 2202090085
 ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SD Negeri 096758 Taratak Nagodang ”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S.,M.Hum.

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 15 Desember 2025
 Hormat Pemohon,

Yasha Zabriana

Dibuat Rangkap3 :
 - Untuk Dekan/Fakultas
 - Untuk Ketua Prodi
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 115/II.3-AU//UMSU-02/ F/2026
Lamp : ---
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Yasha Zabriana**
N P M : 2202090085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul : **Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif
Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758
Taratak Nagodang**

Pembimbing : **Dr. Hj.Dewi Kesuma Nst, M.Hum.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **13 Januari 2027**

Medan, 25 Rajab 1447 H
14 Januari 2025 M



Wassalam
Dekan

Dra. Hj. Samsuurnita, M.Pd.
NIDN. 0004066701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
 2. Ketua Program Studi
 3. Dosen Pembimbing
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Nama : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang


Dengan diterimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal.

Diketahui oleh:

Disetujui oleh:
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing


Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S. S., M.Hum.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Nama : Yasha Zabriana
 NPM : 2202090085
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
20 Des 2025	- Perbaiki penulisan di tabel (1 eqn) - Tentukan latarbelakang ts sesuai	Th
22 Des 2025	dengan jenis penelitian (PTH) - perbaiki identifikasi masalah.	Th.
30 Des 2025	- Perbaiki bab III → tentukan ts yg akan digunakan (bwt sbagai 20)	Th.
	- Tuliskan sumber ts digunakan rule instrumen yg digunakan	Th.
5 Jan 2026	- Perbaiki Daftar Pustaka	Th
6 Jan 2026	- tempirlah Modul Ajar LKS	Th.
7 Jan 2026	- Acc Seminar Proposal	Th.

Diketahui oleh:
Ketua Prodi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, 7 Januari 2026
Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M. Hum.

BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN 096758 Taratak Nagodang

Revisi / Perbaikan :

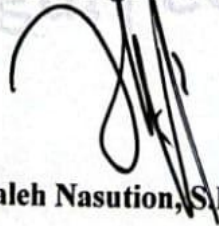
No	Uraian/Saran Perbaikan
1	Rumusan Masalah di kembangkan kalimat guru & siswa
2	Perbaikan Modul Ajar menjadi Deep Learning
3	Perbaikan Soal Pretest dan Posttest

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Membahas



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama : Yasha Zabriana
NPM : 2202090085
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif
Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SDN
096758 Taratak Nagodang

Pada hari Jum'at, Tanggal 30 Bulan Januari Tahun 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S.,
M.Hum.**

Diketahui oleh
Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya
Bisa berprestasi untuk apa? Menentukan
rekomendasi yang tepat.

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AA.KPI/PT/XX/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

<https://fkip.umsu.ac.id> fkip@umsu.ac.id [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#) [umsumedan](#)

Nomor : 553/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026
Lamp : ---
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 06 Ramadhan 1447 H
23 Februari 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu
Kepala Sekolah SD Negeri 096758 Taratak Nagodang
Tempat

Bismillahirrahmanirrahim
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Yasha Zabriana
N P M : 2202090085
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V SD Negeri 096758 Taratak Nagodang

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum



Dekan

Dra. Hj. Samsyurnita, M.Pd.
NIDN.0004066701

****Penting!!****





PEMERINTAH KABUPATEN SIMALUNGUN

DINAS PENDIDIKAN

SEKOLAH DASAR NEGERI NO. 096758 TARATAK NAGODANG



KEC. BANDAR MASILAM KAB. SIMALUNGUN

Alamat : Huta Bayu, Bandar Masilam

Email: sdn096758tarataknagodang@gmail.com

Bandar Masilam, 09 Maret 2026

Nomor : 421.2/025/SD-58/III/2025
Lampiran : 1 (satu)
Perihal : Memberi Izin Riset

Kepada : Yth. Dekan Bidang Akademik
di
Tempat

Dengan hormat, berdasarkan Surat Edaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

No. 316/II.3-AU/UMSU-02/F/2026 tanggal 09 Maret 2026. Perihal izin riset yang dilaksanakan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Yasha Zabriana

NPM : 2202090085

Judul : Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Permainan Edukatif
Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Siswa Kelas V
SDN 096758 Taratak Nagodang

Kami dan pihak sekolah memberi izin riset kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penyelesaian skripsi.

Demikian disampaikan atas perhatian dan Kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

Bandar Masilam, 09 Maret 2026





Kepala Sekolah,


SALOME BAKARA, S.PD.SD
Nip. 196603191986082001




17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Match Groups

-  **81 Not Cited or Quoted 30%**
Matches with neither in-text citation nor quotation marks
-  **8 Missing Quotations 3%**
Matches that are still very similar to source material
-  **5 Missing Citation 4%**
Matches that have quotation marks, but no in-text citation
-  **0 Cited and Quoted 0%**
Matches with in-text citation present, but no quotation marks

Top Sources

- 29%  Internet sources
- 27%  Publications
- 8%  Submitted works (Student Papers)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. DATA PRIBADI

Nama : Yasha Zabriana
 Umur : 22 Tahun
 Tempat/Tanggal Lahir : Tanah Itam Ulu, 29 Oktober 2004
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Kewarganegara : Indonesia
 Agama : Islam
 Anak Ke : 1 (satu)
 Jumlah Saudara : 3 (Tiga)
 Alamat : Dusun Seramingan Kidul
 No HP/Wa : 0823-6163-4632
 Email : yashazabriana291099@gmail.com



II. NAMA ORANG TUA

Ayah : Innu Murti Meiantoro
 Ibu : Wiwin Lindya
 Alamat : Kepulauan Riau Tanjung Pinang

III. PENDIDIKAN

- SD : SD Negeri 010193 Tanah Itam Ulu
- SMP : MTSN LimaPuluh
- SMA : MAN BatuBara
- Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Program Studi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Medan, 6 Mei 2026

Yasha Zabriana