

Penerapan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media *Puzzel* untuk Meningkatkan Keaktifan pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 di SD Negeri 78 Palembang

Humairo¹, Makmun Raharjo², Rudiansyah³
PGSD, Universitas Sriwijaya, Palembang, Indonesia

ppg.humairo02328@program.belajar.id¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang menggunakan media *Puzzel* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Lokasi penelitian adalah SD Negeri 78 Palembang, dengan subjek penelitian adalah kelas V A yang terdiri dari 25 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi, dan analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan media *Puzzel* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, terbukti dari kenaikan persentase keaktifan belajar sebesar 2,75% ke kategori aktif. Dengan demikian, media *Puzzel* terbukti efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam pelajaran IPAS, serta membantu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Abstract

This research aims to describe the application of a model Teams Games Tournament using Puzzle media to enhance student engagement in learning. The type of research conducted is Classroom Action Research (CAR) which was carried out in 2 (two) cycles. The research was conducted at SD Negeri 78 Palembang with the research subjects being class V A, consisting of 25 students. Data collection techniques in this study included observation, and data analysis was performed using quantitative descriptive methods. The results indicate that using the problem-based learning model with Puzzle media can increase student engagement in learning, as evidenced by a 2.75% increase in the percentage of active learning. Therefore, the use of Puzzle media can enhance student engagement in IPAS lessons, helping to create a pleasant learning experience that encourages active student participation.

Kata Kunci:

Teasm Games Tournament, Quizizz, Keaktifan Belajar.

Key Word:

Teasm Games Tournament, Quizizz, Active Learning.

Copyright © 2024 Humairo, Makmun Raharjo, Rudiansyah

This work is licensed under a Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses memperoleh pengetahuan dan membentuk nilai karakter siswa. Proses ini umumnya dilakukan di sekolah dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi. Tujuannya adalah agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar di kelas, sehingga mereka dapat mengembangkan rasa kemandirian dan minat belajar yang tinggi. (Setiawati, 2019). Dalam hal ini, untuk membentuk minat belajar dan partisipasi aktif siswa, seorang guru perlu merancang dan menyiapkan perangkat pembelajaran terlebih dahulu. Hal ini penting agar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Kegiatan pembelajaran berperan penting dalam membantu siswa mengembangkan potensi pribadi mereka. Untuk itu, penting bagi proses pembelajaran untuk menyediakan aktivitas yang menyenangkan, sehingga siswa dapat memiliki minat belajar yang tinggi. Pembelajaran di sekolah dasar umumnya disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di lembaga pendidikan tersebut. (Setiawati, 2019).

Keaktifan belajar siswa dapat dilihat dari minat dan motivasi mereka dalam proses belajar. Siswa yang aktif akan menunjukkan rasa ingin tahu yang besar dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan dari guru. Mereka akan berusaha menyelesaikan masalah, mencari informasi, berpikir kritis, mengemukakan pendapat secara langsung, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. (Evitasari, 2022). Untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa, diperlukan pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran yang efektif yang

diterapkan di dalam kelas.

Oleh karena itu, ketika strategi, pendekatan, dan metode pembelajaran telah dikembangkan, hal ini dapat disebut sebagai model pembelajaran. Model pembelajaran adalah rancangan yang mencakup struktur dari awal hingga akhir proses pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru. Model ini mengintegrasikan pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran, dan dirancang untuk membantu guru dalam membimbing siswa selama kegiatan pembelajaran. (Rifdah, Syarifudin, & Rudiansyah, 2023)

Selain menggunakan model pembelajaran, seorang guru perlu memiliki media ajar yang menarik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Media ajar adalah alat bantu yang digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media ini bisa berupa manusia, benda, hewan, lingkungan, atau alat berbasis teknologi. Penggunaan media ajar bertujuan untuk merangsang perhatian, minat, dan keaktifan siswa, sehingga pembelajaran yang diberikan menjadi lebih bermakna dan efektif bagi peserta didik.

Dalam memilih media pembelajaran, penting untuk menyesuaikannya dengan kebutuhan dan minat siswa. Salah satu jenis media ajar yang efektif untuk meningkatkan keaktifan belajar adalah media berbasis teknologi, seperti yang memuat gambar, audio, dan animasi. Media ini juga dapat mencakup alat belajar yang bersifat interaktif, seperti permainan edukatif, yang dapat membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 78 Palembang, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPAS di kelas IV yang mengikuti kurikulum Merdeka. Temuan observasi menunjukkan bahwa hanya 2 peserta didik (8%) yang aktif, 3 peserta didik (12%) cukup aktif, sementara 20 peserta didik (80%) tidak aktif dalam belajar. Permasalahan yang ditemukan meliputi: 1) Model Pembelajaran: Model yang digunakan cenderung konvensional dan belum bervariasi. 2) Penggunaan Media Ajar: Media ajar kurang bervariasi dan tidak memanfaatkan teknologi. 3) Partisipasi Aktif: Kurangnya partisipasi aktif dari siswa, baik secara individu maupun kelompok. 4) Fokus Pembelajaran: Siswa tidak fokus pada pembelajaran. 5) Ekspresi Pembelajaran: Siswa mengalami kesulitan dalam mengekspresikan pembelajaran yang diinginkan.

Dari permasalahan yang didapat pada saat melakukan kegiatan observasi yang dilakukan di SD Negeri 78 Palembang pada kelas V A diatas, maka penulis memberikan Solusi dari permasalahan yang terjadi di atas dengan memberikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan menggunakan Media Ajar *Puzzel* dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dalam hal ini, model pembelajaran *Teams Games Tournament* salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan dan melibatkan seluruh siswa tanpa membedakan status. Berikut adalah karakteristik dan manfaat dari model *Teams Games Tournament*: Kooperatif dan Inklusif adalah model kooperatif yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, yang memungkinkan setiap siswa berperan aktif tanpa adanya perbedaan status. Unsur Permainan: Model ini mengintegrasikan elemen permainan yang dapat menggairahkan semangat belajar siswa, membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Reinforcement: *Teams Games Tournament* menyertakan unsur reinforcement atau penguatan, yang membantu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aktivitas Belajar yang Menyenangkan: Dengan menggabungkan permainan dalam pembelajaran, siswa dapat belajar dengan lebih rileks, yang berkontribusi pada pencapaian suasana belajar yang positif. Pengembangan Keterampilan Sosial: *Teams Games Tournament* menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan sehat di antara siswa, serta mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar. Secara keseluruhan, *Teams Games Tournament* mendukung penciptaan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi, sambil mengembangkan keterampilan sosial dan akademik siswa melalui pendekatan yang kooperatif dan berbasis permainan.” (Nugroho & Rachman (2013).

Teams Games Tournament adalah model pembelajaran berkelompok yang melibatkan pembentukan kelompok heterogen terdiri dari 4-5 siswa. Berikut adalah cara kerja model *Teams Games Tournament* dan integrasi media pembelajaran: 1) Pembentukan Kelompok: Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok heterogen, yang mencakup variasi kemampuan dan latar belakang. 2) Turnamen dan Kuis: Kelompok-kelompok tersebut mengikuti turnamen dengan menjawab kuis seputar materi yang telah dipelajari. Pertanyaan-pertanyaan tersebut dirancang untuk menguji pemahaman siswa terhadap materi. 3) Penilaian dan Pemenang: Kelompok yang menjawab pertanyaan dengan benar paling banyak atau memperoleh skor tertinggi dinyatakan sebagai pemenang. Ini menumbuhkan semangat kompetisi yang sehat dan motivasi untuk belajar. 4) Media Pembelajaran Inovatif: Untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, guru disarankan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu contoh media yang

efektif dan menarik adalah media pembelajaran *Puzzel*. *Puzzel* dapat digunakan untuk memperkenalkan konsep baru atau menguatkan pemahaman materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

Media *puzzle* adalah permainan yang menyusun suatu gambar, benda atau kata yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. *Puzzel* merupakan sebuah permainan untuk menyatukan pecahan keping untuk membentuk suatu gambar atau tulisan yang telah ditentukan (Sunarti dan Dalle, 2017). *Puzzle* memiliki kelebihan yaitu siswa lebih terlihat tertarik dan berpartisipasi di dalam kegiatan belajar, karena teka teki ini merupakan salah satu bentuk permainan yang lebih menghibur dan sebagai alat untuk menghilangkan ketegangan dalam belajar yang banyak menguras konsentrasi. Manfaat bermain *Puzzel* antara lain, mengasah otak, melatih nalar, melatih kesabaran dan pengetahuan, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif (Kristiana, et al. 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzel* memiliki dampak positif terhadap hasil belajar kognitif peserta didik, terutama dalam pelajaran IPAS. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian oleh Zakiyatu Maulidina (2018). Penelitian tersebut menemukan bahwa: 1) Hasil Belajar IPAS yang Lebih aktif Kelas yang menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dengan media *Puzzel* menunjukkan keaktifan IPAS yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. 2) Positif Model Pembelajaran: Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model *Teams Games Tournament* bersama media *Puzzel* dapat mempengaruhi keaktifan peserta didik secara positif, dengan meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam materi pelajaran. Dari hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang dipadukan dengan media *Puzzel* berpotensi meningkatkan keaktifan siswa, menjadikannya pendekatan yang efektif dalam pembelajaran IPAS.

METODE

Jenis Penelitian

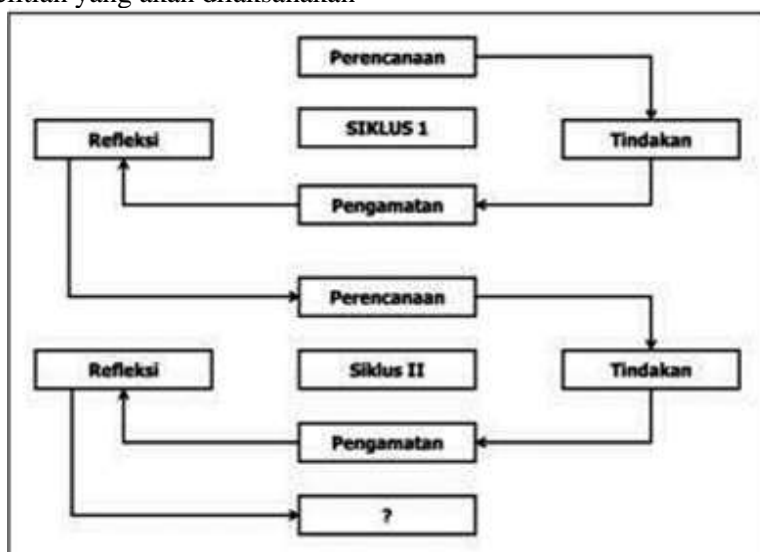
Jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas ini sendiri adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru disuatu kelas yang memiliki tujuan guna meningkatkan mutu sebuah pembelajaran. Adapun pelaksanaan penelitian ini dilakukan di kelas V A dengan jumlah 25 peserta didik dari 10 Laki-laki dan 15 perempuan.

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada saat semester II (dua) pada tahun ajaran 2024/2025 dikelas V A SD Negeri 78 Palembang yang berlokasi di Jl. KH. Azhari 7 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan. Adapun pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian sebanyak 2 (Dua) siklus yang dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2024 dan 12 Agustus 2024.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan Langkah-langkah kegiatan yakni perencanaan (Planning), pelaksanaan (Acting), Observasi (Observing), serta refleksi (Reflecting). Berikut adalah model siklus rancangan penelitian yang akan dilaksanakan



Gambar. 1 Siklus PTK (Kemmis dan Tanggart)

Data Instrumen

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan olah data Kualitatif dan Kuantitatif. Data dari kualitatif yakni diperoleh dari pengamatan Tindakan kelas dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dan *Media Puzzle* yang dilakukan pada kelas V A di SD Negeri 78 Palembang. Sedangkan data Kuantitatif diperoleh dari Tingkat keaktifan belajar peserta didik yang diperoleh dari pengamatan proses sebelum menggunakan model pembelajaran dan sesudah menggunakan model pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data serta informasi yang berfungsi sebagai fakta pendukung dalam penelitian (Haidir & Salim, 2019). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan observasi dan analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kuantitatif terhadap keaktifan belajar peserta didik dengan menggunakan presentase

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{total skor}} \times 100$$

$$\text{Persentase per Kualifikasi} = \frac{\sum f}{\text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase per aspek} = \frac{\sum fx}{\text{jumlah kualifikasi} \times \text{jumlah peserta didik}} \times 1000\%$$

Keterangan:

f = Jumlah Frekuensi

% = Pencapaian dari frekuensi

X = Nilai rata-rata dari keaktifan belajar pada seluruh aspek.

HASIL DAN DISKUSI

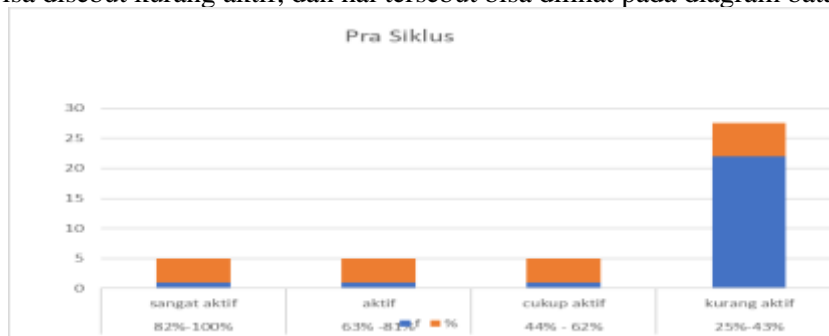
Pra-Siklus

Pada hasil penelitian ini akan dijabarkan mengenai hasil dari analisis data yang telah diteliti mengenai keaktifan belajar peserta didik pada kelas V A SD Negeri 78 Palembang pada mata Pelajaran IPAS. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus yakni siklus I dan siklus II pada tanggal 5-12 Agustus 2024. Dalam pelaksanaan siklus juga peneliti terlebih dahulu melakukan pra-siklus, hal ini dilaksanakan guna mengetahui kondisi awal objek yang akan diteliti. Berikut adalah table hasil dari siklus yang telah dilaksanakan. Berikut hasil dari penelitian yang telah dilakukan mulai dari pra siklus, siklus I dan siklus II pada kelas V A di SD Negeri 78 Palembang dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*:

Tabel 1. Peningkatan Keaktifan Belajar Pra siklus

Skor	Persentase	kualifikasi	f	%
17 – 20	82%-100%	sangat aktif	1	1
13 -16	63% -81%	Aktif	1	1
9- 12	44% - 62%	cukup aktif	1	1
5 - 8	25% - 43%	kurang aktif	22	5,5

Berdasarkan Table 1 diatas bisa dilihat bahwa persentase keaktifan belajar peserta didik cukup rendah yakni 5,5 % atau bisa disebut kurang aktif, dan hal tersebut bisa dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Berdasarkan kedua data diatas bisa dikatakan bahwa keaktifan belajar peserta didik masih rendah. Hal ini terjadi karena model pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan juga media ajar yang digunakan kurang bervariasi. Maka dari itu, peneliti melakukan sebuah Tindakan kelas sesuai dengan rancangan yang sudah disusun pada penelitian ini dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan berbantu media *Puzzel*.

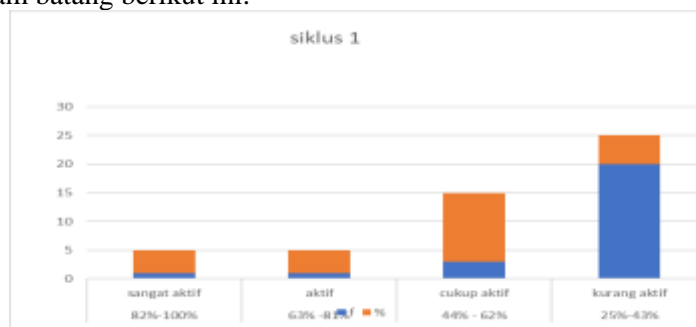
Siklus I

Setelah dilakukannya pra siklus maka selanjutnya dilakukan siklus I (pertama) dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Pada saat pelaksanaannya sendiri peserta didik cukup antusias dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dengan berbantu media *Puzzel* dapat membuat para peserta didik cukup aktif dalam belajar. Akan tetapi pada siklus I (pertama) ini masih belum cukup optimal. Hal tersebut dapat dilihat pada table berikut ini:

Tabel 2. Peningkatan Keaktifan Belajar Siklus I

Skor	Persentase	kualifikasi	f	%
17 – 20	82%-100%	sangat aktif	1	1
13 -16	63% -81%	aktif	1	1
9- 12	44% - 62%	cukup aktif	3	2
5 - 8	25% - 43%	kurang aktif	20	5

Berdasarkan table diatas terdapat hasil keaktifan belajar peserta didik sebesar 2%. Hasil tersebut juga dapat dilihat pada diagram batang berikut ini:



Gambar 3. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 1

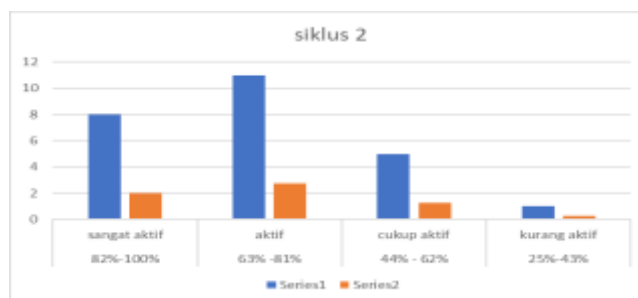
Siklus II

Setelah melakukan siklus pertama, maka selanjutnya melakukan siklus kedua yang dilaksanakan di kelas IV B, terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah dilakukan pra siklus dan siklus pertama. Pada Tindakan siklus ini kegiatan pembelajaran sama dengan siklus I (pertama) akan tetapi terdapat perbaikan-perbaikan dalam proses mengajar. Peneliti mendesain media ajar *Puzzel* yang lebih menarik dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil dari siklus kedua ini dapat dikatakan terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik sebesar 2.75% yang artinya siklus kedua ini dapat dikatakan berhasil, sehingga peneliti tidak perlu lagi untuk melakukan penelitian pada siklus selanjutnya.

Tabel 3. Peningkatan Keaktifan Belajar Siklus II

Skor	persentase	Kualifikasi	F	%
17 - 20	82%-100%	sangat aktif	8	2
13 - 16	63% -81%	aktif	11	2.75
9-12	44% - 62%	cukup aktif	5	1.25
5-8	25%-43%	kurang aktif	1	0.25



Gambar 3. Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Siklus 1

Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini guna mengetahui peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan berbantu media *Puzzel* pada kelas V A di SD Negeri 78 Palembang. Dalam pelaksanaan penelitian terdapat kegiatan Pra-Siklus yang dilakukan sebelum Tindakan berikutnya guna mengetahui kondisi awal para peserta didik dalam belajar. Hasil dari Pra-Siklus menunjukkan persentase sebesar 1% keaktifan belajar peserta didik. Dan setelah diadakannya Pra-Siklus maka selanjutnya dilakukan Siklus I (Pertama) terdapat kenaikan persentase sebesar 2% keaktifan belajar peserta didik. Dan setelah siklus I (Pertama) maka dilakukan kegiatan Siklus ke II (kedua) dengan hasil persentase sebesar 2,75%.



Gambar 4. Diagram Selisih Peningkatan Keaktifan Belajar

Setelah pelaksanaan kegiatan siklus dengan memberikan Tindakan kelas menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantu media *Puzzel* terdapat peningkatan keaktifan belajar peserta didik setelah diberikan Tindakan kelas dengan melakukan 2 (dua) siklus pembelajaran pada kelas V A. Hal ini Sejalan dengan Penelitian (Nugroho & Rachman (2013) bahwa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar peserta didik. Hal ini membuktikan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* berbantu Media *Puzzle* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V A SD Negeri 78 Palembang. Maka dari itu, penelitian ini dapat dikaatakan berhasil sehingga penelitian ini tidak perlu lagi melakukan siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Puzzel* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik IPAS Kelas V A SD Negeri 78 Palembang ini dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil Pra-siklus persentase sebesar 25%-43%, siklus pertama sebesar 44%-63%, dan siklus kedua 63%-81%. Penelitian ini sudah dapat memenuhi kriteria keberhasilan belajar peserta didik. Maka dari itu, kegiatan Implementasi Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Berbantu Media *Puzzel* Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Ipas Kelas V A SD Negeri 78 Palembang dinyatakan berhasil dalam meningkatkan keaktifan belajar peserta didik.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan atas Rahmat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dalam melakukan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah SD Negeri 78 Palembang Ida Rohana, M.Pd dan Bapak Rudiansyah, S.Pd, Gr yang telah memberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan penelitian ini, dan juga peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Makmun Raharjo, S.Sn, M.Sn yang telah memberikan bimbingan dalam melakukan penelitian ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada rekan PPL PPG Prajabatan yang telah berkontribusi dalam melaksanakan Penelitian ini.

REFERENSI

- Candra, D., Ananda, R., & Sumianto, S. (2022). Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Siswa Sekolah Dasar. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, 1(1), 38–42. <https://doi.org/10.31004/anthor.v1i1.6>
- Dwinanda, & Ratna. (2023). Pengaruh Penerapan Media Word Wall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional PBI*, 3.

- Erviyanti, Firosalia, & Indri. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar IPA Pada Pembelajaran Tematik Menggunakan PBL. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2.
- Evitasari, A. D. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 2.
- Haidir, & Salim. (2019). *Penelitian Pendidikan Metode Pendekatan dan Jenis*. Jakarta: Kencana.
- Khayatun, Nurkholis, & Nur. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media WordWall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa tentang Siklus Air mata Pelajaran IPAS di Kelas V SD negeri 3 pangurangan Wetan. *Jurnal Ilmia PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 4.
- Rifdah, Syarifudin, & Rudiansyah. (2023). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantu Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2.
- Setiawati, S. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Sisw Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan* , 1.
- Sumianto, S., Putra, M. J. A., Surya, Y. F., Zulhendri, Z., Pebriana, P. H., & Aprinawati, I. (2023). Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka SDIT Raudhaturrahmah Pekanbaru . *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Pendidikan Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 95–100. <https://doi.org/10.31004/dedikasi.v1i2.22>.
- Udiyana, K., Lestari, N. A. P. ., & Dharma, I. M. A. . (2022). Pengaruh Implementasi Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Gugus Erlangga Kecamatan Mendoyo. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(3), 1316–1322. <https://doi.org/10.31004/irje.v2i3.207>.
- Zega, R. F. W., Zai, S., & Sunardi, P. (2024). Peran Guru Dalam Mengimplementasi Model Cooperative Learning Tipe Berpasangam pada Pembelajaran Anak Usia Dini. *Indo Green Journal* , 2(1), 72 – 80. <https://doi.org/10.31004/green.v2i1.50>.