

**PENERAPAN PBL BERBANTUAN *INTERACTY* CROSSWORD PUZZLE UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

**Nurain Afiat Ramandhian Hamzah, Abdul Haris Panai, Rifda Mardian Arif,
Irvin Novita Arifin, Kudus**
PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo
e-mail: nurainhamzah2@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 9 Limboto menjadi latar belakang perlunya inovasi dalam pembelajaran. Studi pendahuluan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM), dan pembelajaran masih bersifat konvensional tanpa dukungan media digital. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *crossword puzzle* berbasis web *Interacty*. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Instrumen penelitian mencakup observasi aktivitas guru dan siswa, tes hasil belajar, dokumentasi, serta wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa dari 38,89% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II. Aktivitas guru dan siswa juga meningkat secara signifikan seiring dengan optimalisasi penggunaan media pembelajaran interaktif. Simpulan dari penelitian ini adalah bahwa penerapan model PBL berbantuan media *crossword puzzle* berbasis *Interacty* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi energi. Model dan media ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar guna menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Interacty, crossword puzzle, hasil belajar, IPAS.*

ABSTRACT

The low learning outcomes of fourth-grade students in the subject of Science (IPAS) at SDN 9 Limboto prompted the need for innovation in teaching practices. Preliminary studies revealed that most students did not meet the minimum mastery criteria (KKM), and the learning process remained conventional without digital media support. This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the *Problem Based Learning* (PBL) model assisted by web-based *crossword puzzle* media using *Interacty*. The research employed a *Classroom Action Research* (CAR) approach, conducted in two cycles, each consisting of planning, action, observation, and reflection stages. Data were collected using observation sheets for teacher and student activities, learning outcome tests, documentation, and interviews. The findings show a significant improvement in student mastery, from 38.89% in the first cycle to 83.33% in the second cycle. Teacher and student engagement also increased markedly with the optimal use of interactive learning media. It is concluded that the PBL model assisted by *Interacty*-based *crossword puzzle* media is effective in enhancing student learning outcomes on the topic of energy. This model and media are recommended for use in elementary science learning to create engaging, active, and meaningful educational experiences.

Keywords: *Problem Based Learning, Interacty, crossword puzzle, learning outcomes, science education.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal pokok yang akan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa dapat diukur dari kualitas dan sistem pendidikan yang ada. Suatu negara dianggap jauh dan tertinggal dari negara lain, manakala kualitas pendidikannya rendah. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat memprihatinkan. Hal ini terbukti oleh peringkat pendidikan Indonesia dalam data yang dirilis worldtop20.org meraih peringkat ke 67 dari 209 negara di seluruh dunia (Kadi & Awwaliyah, 2017). Kondisi ini mengindikasikan adanya tantangan signifikan dalam sistem pendidikan nasional yang perlu diatasi untuk meningkatkan daya saing bangsa di kancah global (Mulyani & Kurniawan, 2019).

Pendidikan merupakan suatu proses yang dipengaruhi oleh lingkungan kepada individu untuk menghasilkan perubahan-perubahan yang tetap dalam kebiasaan-kebiasaan, pemikiran, sikap dan tingkah lakunya (Marlina & Sholehun, 2021). Kualitas dari pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini sangat memprihatinkan. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa masalah dalam sistem pendidikan Indonesia yang mengakibatkan rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Contohnya seperti, kelemahan dalam sektor manajemen pendidikan (Hakim & Nurhayati, 2018), terjadi kesenjangan sarana dan prasarana pendidikan di daerah kota dan desa (Rahmawati & Agustin, 2020), dukungan dari pemerintah yang masih lemah, adanya pola pikir kuno dalam masyarakat, rendahnya kualitas sumber daya pengajar (Sari & Putra, 2017), dan lemahnya standar evaluasi pembelajaran. Beberapa hal di ataslah yang menjadi faktor kualitas pendidikan di Indonesia rendah. Selain dari beberapa hal di atas, ada juga terjadinya masalah dalam pembelajaran. Hal itu pun salah satu sebab menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia (Fitri, 2021). Efektivitas proses pembelajaran di kelas memiliki peran sentral dalam menentukan mutu pendidikan secara keseluruhan, dan inovasi dalam metode pembelajaran menjadi kunci untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Wahyuni & Misbahuddin, 2022).

Peneliti melakukan studi pendahuluan pada hari rabu, 12 Juni 2024 di kelas IV SDN 9 Limboto, dengan metode pengamatan dan wawancara langsung guru kelas IV ibu Yanti R. Ismail ditemukan fakta lapangan yang berupa masalah oleh peneliti (1) kurangnya fokus siswa dalam pembelajaran, (2) guru yang sepenuhnya belum terbiasa menggunakan teknologi dan media digital dalam pembelajaran sehingga kurangnya penggunaan media yang variatif, (3) hasil belajar kelas IV menunjukkan hanya 3 siswa yang mencapai KKM sedangkan 7 siswa tidak mencapai KKM. Rendahnya fokus siswa dapat menjadi indikasi kurangnya keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Fauzi & Setyaningsih, 2021). Sementara itu, keterbatasan dalam penggunaan teknologi dan media digital dapat mengurangi daya tarik dan relevansi materi pelajaran bagi siswa (Iskandar & Zulkardi, 2019).

Data hasil belajar kelas IV IPAS pada tahun 2023/2024 menunjukkan bahwa hanya 3 siswa dari 10 yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini mencerminkan tantangan serius di sekolah. Metode pengajaran yang digunakan masih bersifat tradisional, sehingga siswa kesulitan memahami konsep yang diajarkan (Susanto, 2018). Selain itu, kurangnya perhatian individu dari guru terhadap siswa yang mengalami kesulitan dapat membuat mereka merasa terabaikan dan kehilangan motivasi (Setiawan & Widodo, 2023). Dukungan dari orang tua juga sangat penting, dan tanpa keterlibatan yang memadai, siswa mungkin tidak mendapatkan dorongan yang diperlukan untuk belajar dengan baik (Amelia & Gunawan, 2018). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk intervensi pembelajaran yang lebih inovatif dan personal agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan di kelas IV SDN 9 Limboto, Kabupaten Gorontalo pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas IV. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPAS materi energi melalui penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *crossword puzzle* berbasis *web Interacty*.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Media pembelajaran yang digunakan adalah *crossword puzzle interaktif* yang dibuat melalui platform *Interacty*, dan disajikan dalam bentuk permainan teka-teki silang untuk menguatkan pemahaman konsep siswa. Instrumen pengumpulan data meliputi: (1) lembar observasi aktivitas guru dan siswa, (2) tes hasil belajar, (3) dokumentasi proses pembelajaran, dan (4) wawancara untuk menggali respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan hasil antar siklus. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) ditetapkan sebesar 75. Ketuntasan belajar dianalisis secara individu dan klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini meliputi kegiatan peneliti dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas pada penerapan model PBL berbantuan media *crossword puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 9 Limboto, Kabupaten Gorontalo dengan sasaran siswa kelas IV. Mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa, maka dilakukan observasi awal kemudian dilanjutkan dengan tindakan. Pelaksanaan penelitian mengacu pada prosedur penelitian yang meliputi tahap *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan), *observing* (pemantauan dan evaluasi), dan *reflect* (refleksi).

Hasil

Observasi awal menunjukkan bahwa hanya 3 dari 10 siswa (30%) mencapai nilai ≥ 75 (tuntas), sementara 7 siswa (70%) belum tuntas. Rendahnya hasil belajar dikaitkan dengan kurangnya pemanfaatan media digital interaktif, sehingga siswa kurang fokus.

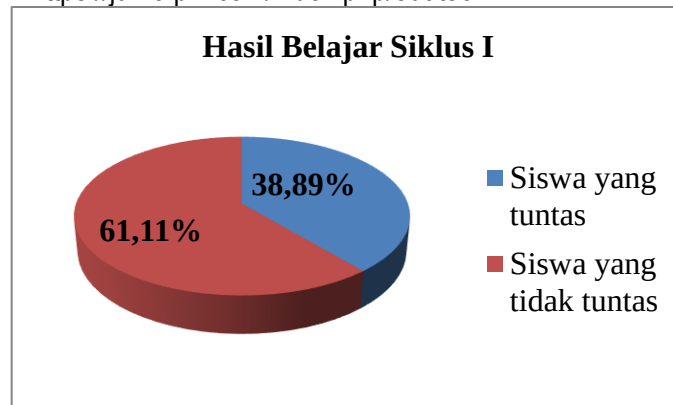
Tabel 1. Hasil Belajar Observasi Awal

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	3	30%
Tidak Tuntas (< 75)	7	70%

Pelaksanaan siklus I terdiri dari dua pertemuan. Hasil pengamatan aktivitas guru menunjukkan peningkatan dari 58,82% (pertemuan I) menjadi 76,47% (pertemuan II). Aktivitas siswa juga meningkat dari 50% ke 70%.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	7	38.89%
Tidak Tuntas (< 75)	11	61.11%



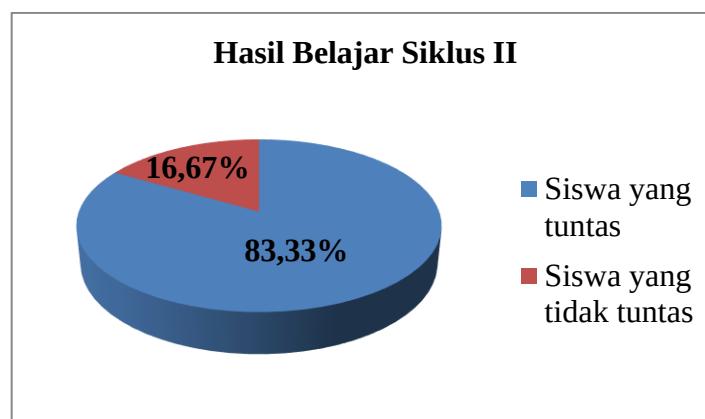
Gambar 1. Diagram Lingkaran Ketuntasan Siswa Siklus I

Namun, target ketuntasan 75% belum tercapai. Banyak siswa masih belum aktif dan belum mampu menyelesaikan media crossword puzzle secara optimal.

Setelah perbaikan strategi pembelajaran—termasuk penggunaan video pembelajaran dan penempatan observer di belakang kelas—aktivitas guru dan siswa meningkat secara maksimal (100%).

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus II

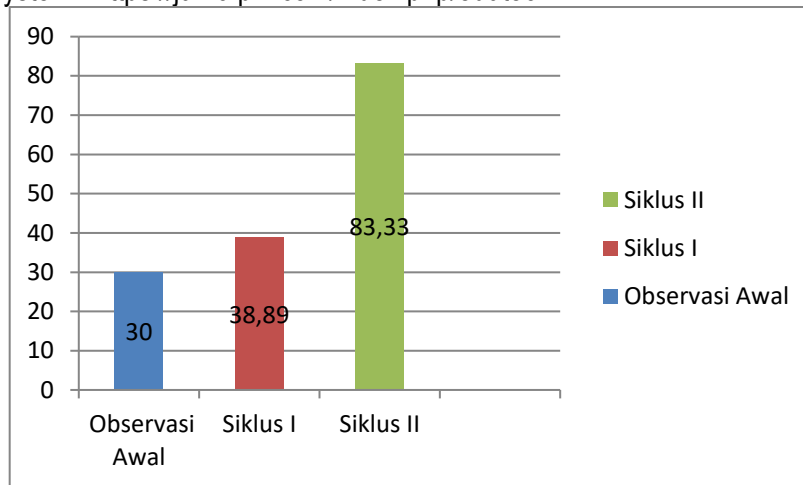
Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	15	83.33%
Tidak Tuntas (< 75)	3	16.67%



Gambar 2. Diagram Lingkaran Ketuntasan Siswa Siklus II

Ketuntasan meningkat signifikan dari 38.89% menjadi 83.33%, melampaui indikator keberhasilan.

Berdasarkan penjelasan data di atas dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media *crossword puzzle* hasil belajar siswa kelas IV SDN 9 Limboto dalam materi energi meningkat. Peneliti menghentikan tindakan kelas ini pada pembelajaran siklus II. Tampak capaian hasil belajar siswa kelas IV SDN 9 Limboto dari pembelajaran siklus I sampai pembelajaran siklus II dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 3. Diagram Hasil Belajar Siswa Pada Observasi Awal, Siklus I, dan Siklus II

Gambar 3 menyajikan diagram batang yang memvisualisasikan perbandingan hasil belajar siswa kelas IV SDN 9 Limboto pada tiga tahapan yang berbeda dalam penelitian tindakan kelas ini: observasi awal, Siklus I, dan Siklus II. Sumbu horizontal diagram menunjukkan tahapan penelitian, sedangkan sumbu vertikal merepresentasikan persentase siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM).



Gambar 4. Proses Pembelajaran Menggunakan Model Pbl Berbantuan Media *Crossword Puzzle*

Gambar 4 mengilustrasikan tahapan-tahapan dalam proses pembelajaran yang menerapkan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan bantuan media teka-teki silang (*crossword puzzle*). Visualisasi ini menampilkan serangkaian aktivitas yang menunjukkan bagaimana siswa terlibat dalam pemecahan masalah yang disajikan (ciri khas PBL) sambil berinteraksi dengan teka-teki silang sebagai alat bantu belajar.

Pembahasan

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar menuntut penerapan strategi pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran. Salah satu aspek penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran adalah pemilihan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan. Guru memiliki peran krusial dalam

menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan guna mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh persentase ketuntasan belajar siswa yang hanya mencapai 38,89%. Siswa cenderung pasif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, dan belum terbiasa mengajukan maupun menjawab pertanyaan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat Kudus (2023), pembelajaran IPAS perlu dikemas dengan cara yang menyenangkan agar siswa lebih antusias dan hasil belajar dapat meningkat.

Memasuki siklus II, dilakukan perbaikan melalui penerapan model dan media pembelajaran yang lebih tepat. Siswa mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Hasilnya, terjadi peningkatan signifikan pada ketuntasan belajar siswa yang mencapai 83,33%, atau mengalami kenaikan sebesar 44,44% dari siklus sebelumnya. Hal ini mendukung temuan Agustina dan Arif (2020) yang menyatakan bahwa inovasi dalam proses pembelajaran diperlukan agar siswa tidak lagi menganggap materi tertentu sebagai sesuatu yang sulit untuk dipahami.

Penelitian ini juga selaras dengan hasil studi yang dilakukan oleh Hidayati dan Putra (2023), yang menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbantu media audiovisual mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar. Penemuan serupa dikemukakan oleh Rahayu, Salam, dan Hamkah (2021), yang membuktikan bahwa pendekatan berbasis masalah mendorong peningkatan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi.

Selanjutnya, media pembelajaran interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar sebagaimana dikemukakan oleh Sari dan Widodo (2022). Pratiwi dan Sujarwo (2021) menambahkan bahwa penerapan model kooperatif tipe STAD yang didukung media kartu soal mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Sementara itu, Setiawan dan Lestari (2020) mengemukakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek berpengaruh positif terhadap hasil belajar dan kreativitas siswa. Hal serupa juga ditunjukkan oleh Wulandari dan Rusdiana (2019), yang menerapkan model *Discovery Learning* berbantu media gambar untuk mendorong hasil belajar IPA.

Selain itu, hasil penelitian Susanto dan Syahputra (2023) menegaskan bahwa model *Think Pair Share* berbantu media kartu kata mampu meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Amalia dan Jatmiko (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media *Crossword Puzzle* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar IPA. Firmansyah dan Kuswanto (2021) juga menekankan pentingnya memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran dalam model *Inkuiri Terbimbing* guna meningkatkan hasil belajar siswa. Perbandingan efektivitas antara model *Problem Based Learning* dan *Direct Instruction* juga telah dikaji oleh Novitasari dan Asim (2020), yang menunjukkan keunggulan model PBL dalam meningkatkan pemahaman siswa. Terakhir, Yuliani dan Supriatna (2023) menyatakan bahwa kombinasi model Jigsaw dan media visual efektif dalam mendukung peningkatan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemilihan model dan media pembelajaran yang tepat. Model pembelajaran yang bersifat aktif, kolaboratif, dan berbasis masalah, jika didukung dengan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual, dapat meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa secara signifikan.

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *crossword puzzle* berbasis web Interacty secara signifikan mampu

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi energi. Permasalahan awal yang ditemukan, yaitu rendahnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, penggunaan metode konvensional, serta minimnya pemanfaatan media digital, berhasil diatasi melalui pendekatan yang lebih inovatif dan interaktif. Penerapan model PBL membangun lingkungan belajar yang kolaboratif, memungkinkan siswa untuk aktif terlibat dalam pemecahan masalah yang kontekstual. Sementara itu, media *crossword puzzle* Interacty memberikan nuansa pembelajaran yang menyenangkan dan memperkuat pemahaman konsep melalui cara yang kreatif. Kedua pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya meningkatkan hasil akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi.

Berdasarkan temuan penelitian, ketuntasan hasil belajar meningkat dari 38,89% pada siklus I menjadi 83,33% pada siklus II, menunjukkan keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan. Aktivitas guru dan siswa pun meningkat secara konsisten hingga mencapai kualitas pembelajaran yang optimal. Prospek ke depan, pendekatan ini memiliki potensi untuk diadaptasi dalam berbagai mata pelajaran lain di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam topik-topik yang memerlukan pemahaman konsep secara mendalam. Penggunaan media digital interaktif seperti Interacty juga memiliki peluang untuk dikembangkan sebagai bagian dari pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Penelitian lanjutan disarankan untuk menguji efektivitas strategi ini pada jenjang pendidikan yang lebih luas, serta mengeksplorasi bentuk-bentuk permainan edukatif digital lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran aktif dan menyenangkan di era digital saat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., & Arif, R. M. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Carousel Feedback Dipadukan Metode Fish Bowl. *Elementary Education Journal JAMBURA*, 1(1). <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeej/article/view/142>
- Agustina, R. L., & Arif, R. M. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Carousel Feedback Dipadukan Metode Fish Bowl. *Elementary Education Journal JAMBURA*, 1(1). <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jeej/article/view/142>
- Akbar, I., & Zulkardi. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Elemen*, 5(1), 1-12.
- Amalia, S., & Jatmiko, B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 7(5), 670-677.
- Amelia, R., & Gunawan, H. (2018). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(11), 1477-1482.
- Fauzi, A., & Setyaningsih, W. (2021). Implementasi Pembelajaran Aktif dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(2), 201-208.
- Firmansyah, R., & Kuswanto, H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantu Media Lingkungan Sekitar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 9(1), 1-10.
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dan*

- Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.26>
- Hakim, L., & Nurhayati, N. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Terhadap Efektivitas Manajemen Sekolah Dasar. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 25(2), 187-196.
- Hidayati, N. N., & Putra, P. D. A. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantu Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 55-64.
- Iskandar, A., & Zulkardi. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Realistik Berbasis Etnomatematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Elemen*, 5(1), 1-12.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi Pendidikan : Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2), 144–155. <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>
- KUDUS, K. (2023). Pemanfaatan Model Children Learning in Science (Clis) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 3(3), 251–259. <https://doi.org/10.51878/educational.v3i3.2444>
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(1), 66–74. <https://unimuda.e-journal.id/jurnalbahasaindonesia/article/download/952/582>
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Konsep Dasar Pendidikan dan Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 11(1), 1-14.
- Mulyani, R., & Kurniawan, A. (2019). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kualitas Pendidikan di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 13(1), 55-64.
- Novitasari, D., & Asim, A. (2020). Perbandingan Hasil Belajar IPA Siswa yang Diajar Menggunakan Model Problem Based Learning dan Direct Instruction di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 14(1), 1-8.
- Pratiwi, I. D., & Sujarwo. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantu Media Kartu Soal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(3), 301-310.
- Rahayu, J., Salam, R., & Hamkah, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa SD. *Pinisi Journal PGSD*, 2(1), 196–203.
- Rahmawati, I., & Agustin, M. (2020). Pemerataan Sumber Daya Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri dan Swasta. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 78-87.
- Sari, N. P., & Putra, P. D. (2017). Kompetensi Pedagogik Guru Sekolah Dasar dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal PGSD*, 5(2), 150-158.
- Sari, R. P., & Widodo, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 13(2), 120-129.
- Setiawan, A., & Lestari, P. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(1), 45-54.
- Setiawan, A., & Widodo, W. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berdiferensiasi Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 7(1), 35-44.
- Susanto, A. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 51(1), 89-96.
- Susanto, H., & Syahputra, E. (2023). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Melalui

- Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantu Media Kartu Kata Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 100-109.
- Wahyuni, S., & Misbahuddin, M. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Inovatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 13(1), 1-10.
- Wulandari, A., & Rusdiana, E. (2019). Implementasi Model Discovery Learning Berbantu Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 180-189.
- Yuliani, N., & Supriatna, N. (2023). Pengaruh Kombinasi Model Pembelajaran Jigsaw dan Media Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah*, 8(1), 45-54.