

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menyajikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan hasil penelitian berkaitan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga dalam pembelajaran IPAS pada kelas IV SD Negeri 05 Surau Gadang.

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

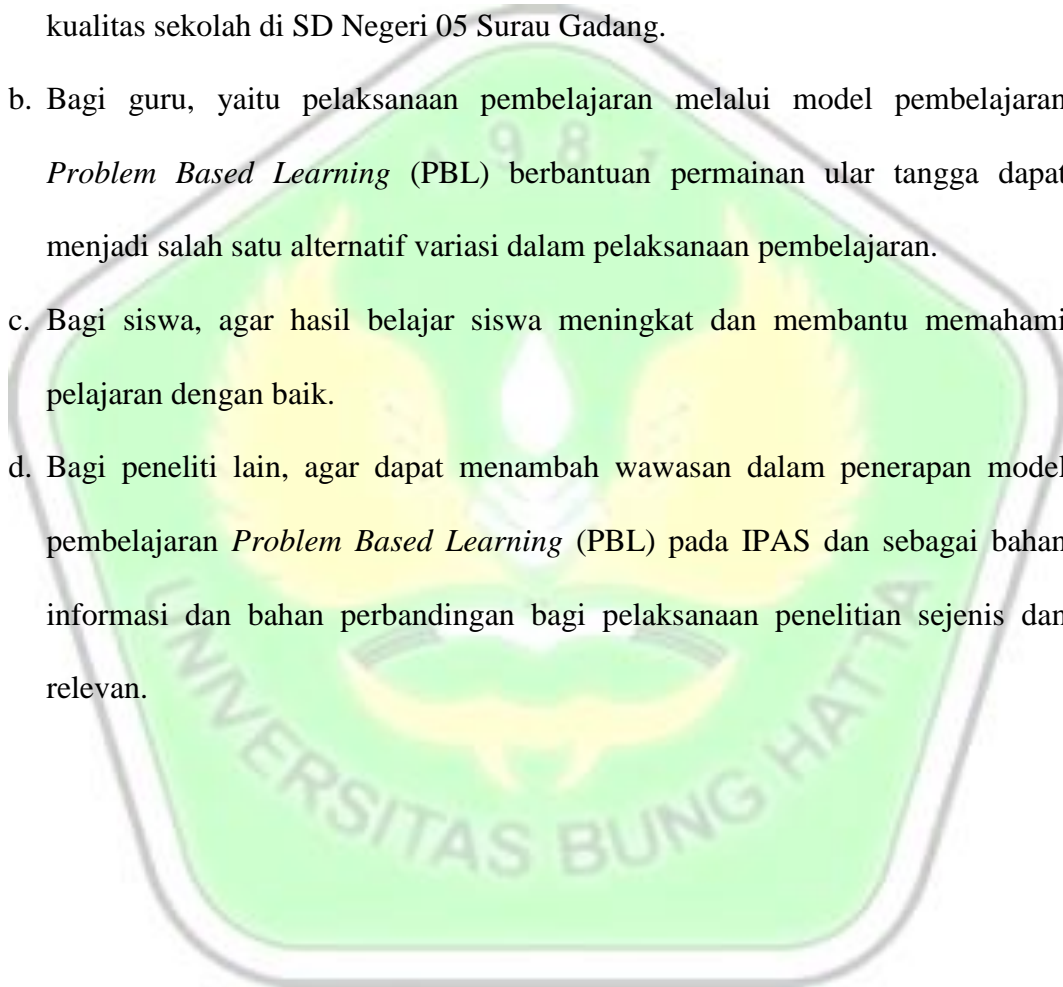
1. Terjadi peningkatan pada aspek kognitif (pemahaman) hasil belajar siswa kelas IV menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga di SDN 05 Surau Gadang dari siklus I 41 % menjadi 85 % pada siklus II.
2. Terjadi peningkatan pada aspek afektif (kerja sama) siswa kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga di SDN 05 Surau Gadang Padang dari siklus I 56 % menjadi 89 % pada siklus II.

Proses peningkatan hasil belajar IPAS siswa pada aspek kognitif C2 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan permainan ular tangga pada siswa kelas IV SDN 05 Surau Gadang sudah meningkat dan dikategorikan baik.

B. Saran

Sehubung dengan hasil penelitian yang diperoleh, maka disarankan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) sebagai berikut:

- a. Bagi sekolah, agar menjadi sebagai bahan informasi dalam meningkatkan kualitas sekolah di SD Negeri 05 Surau Gadang.
- b. Bagi guru, yaitu pelaksanaan pembelajaran melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif variasi dalam pelaksanaan pembelajaran.
- c. Bagi siswa, agar hasil belajar siswa meningkat dan membantu memahami pelajaran dengan baik.
- d. Bagi peneliti lain, agar dapat menambah wawasan dalam penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada IPAS dan sebagai bahan informasi dan bahan perbandingan bagi pelaksanaan penelitian sejenis dan relevan.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. 2017. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka cipta
- Arikunto, dkk. 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Daryanto. 2014. *Pendekatan pembelajaran saintifik kurikulum 2013*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media
- Farhana dkk, 2019. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Harapan Cedas
- Gunawan, R. (2013). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Alfabeta
- Hardani, ddk. 2020. *Metode Penelitian & Kuantitatif*. Yogyakarta
- Izzati, Z. A. (2019). *Penggunaan Permainan Monopoli Edukatif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di MIM 1 Pantenan*. Universitas Muhammadiyah Gresik
- Ka dir, A. 2015. Menyusun dan Menganalisis Tes Hasil belajar. *Al-Ta'dib: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*. 8(2). 70-81.
- Kemdikbud. (2022a). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C*. Badan Standar, Kurikulum, dan sesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurniasih & Sani. 2019. Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Peserta Didik Kelas XII IPS2 SMA Negeri 13. Palembang. *Jurnal Profit*
- Marhayani, D. A. 2017. Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Edunomic*, 5(2), 67-75. <http://jurnal.ugj.ac.id/index.php/Edunomic/article/view/261>
- Maisyaroh, I. (2014). *Penerapan Metode Permainan Ular Tangga (Snakes Ledder) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS (PTK di MTs, Al Ikhwaniyah Pondok Aren)*. Jakarta: Sarjana Universitas Islam Negeri Jakarta
- Melsi, A. 2015. *Efektivitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Virus di Kelas X Sekolah Menengah Atas Nusantara Indah Sintang Tahun Pelajaran 2015/2016*. Skripsi STKIP Persada Khatulistiwa Sintang
- Nurohmah, A.N., Kartini, D., Rustini.T. 2023. Relevansi Kebijakan Kurikulum Merdeka dengan Pendidikan Abad 21 pada

Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (3), 24-35.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7594483>

Meylina, dan Seran, E.Y. 2018. Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga Kelas V SDN 08 Kenyauk Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 4(2)

Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

Rohman, A. D., Hanifah, H., & Hayudina, H. G. (2023). *Penggunaan Media Kartu Transpormasi Energi pada Mata Pelajaran IPAS dalam meningkatkan Sikap Berpikir Kritis Siswa Kelas IV MII Degayu 02 Pekalongan*. Prosiding SEMAI 2. Seminar Nasional PGMI, hal 35-43

Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Taufik, Taufina., Muhammadi. 2021. *Mozaik pembelajaran inovasi*. Padang: Sukabumi Press

Wahid, H. N. (2021). *Pengertian Penerapan Kurikulum*. Universitas Muhammadiyah Sidorjo

