



**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL)
BERBANTUAN GAME ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR DI KELAS VII SMP KARTIKA IV-6 AMBULU**

**APPLICATION OF THE PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING
MODEL ASSISTED WITH THE SNAKES AND LADDERS GAME TO
IMPROVE LEARNING OUTCOMES IN CLASS VII
SMP KARTIKA IV-6 AMBULU**

Imam Bukhori Muslim¹, Putri Fajar Rahmatin Khasanah², Miftahul Hakim³

**)Corresponding author*

^{1,2,3} Universitas Islam Jember

*Email: ibukhori862@gmail.com

ABSTRAK

Pada penelitian ini memiliki beberapa permasalahan yang ada di sekolah seperti kurang aktifnya siswa dalam pembelajaran, siswa kurang memperhatikan guru, siswa mudah bosan, sering ramai sendiri, dan bermain sendiri di dalam kelas. Hal tersebut dapat diketahui pada saat ada wawancara bersama guru IPA kelas VII yang bertempat di sekolah. Permasalahan tersebut tentunya akan menyebabkan siswa memiliki hasil belajar yang rendah sehingga dari penelitian ini dapat membantu untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar di kelas VII SMP Kartika IV-6 Ambulu. Penelitian ini di laksanakan di kelas VII dengan jumlah sebanyak 18 siswa. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan metode observasi, wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi sebagai hasil akhir dari penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dan metode kualitatif. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan kategori perlu bimbingan, cukup memahami, dan mahir. Penelitian ini sangat penting dilakukan karena siswa akan lebih aktif dan berpikir kritis dalam melaksanakan pembelajaran. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan dapat diketahui bahwa nilai pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat meningkat. Dengan adanya penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan game ular tangga ini dapat meningkatkan hasil belajar di kelas VII SMP Kartika IV-6 Ambulu.

Kata Kunci: Hasil Belajar, *Game* Ular Tangga, Model Pembelajaran PBL.

ABSTRACT

In this study, there are several problems that exist in schools such as students' lack of activity in learning, students pay less attention to teachers, students get bored easily, often make noise, and play alone in class. This can be seen when there is an interview with the science teacher of class VII who is located at the school. These problems will certainly cause students to have low learning outcomes so that this study can help to solve these problems. The purpose of this study is to improve learning outcomes in class VII of SMP Kartika IV-6 Ambulu. This research was conducted in class VII with a total of 18 students. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method and uses observation methods, interviews, learning outcome tests, documentation as the final result of this study. This study uses quantitative and qualitative methods. Data analysis used in this study is with the categories of needing guidance, understanding enough, and proficient. This research is very important to do because students will be more active and think critically in carrying out learning. From the results of the research that has been carried out, it can be seen that the values during the pre-cycle, cycle I, and cycle II can increase. With this research, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model assisted by the snakes and ladders game can improve learning outcomes in class VII of SMP Kartika IV-6 Ambulu.

Keywords: Learning Outcomes, Snake and Ladder Game, PBL Learning Model.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah upaya yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mewujudkan pembelajaran dalam suasana yang mengembangkan potensi seseorang agar memiliki kekuatan rohani, kecerdasan, keagamaan, akhlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang sangat diperlukan oleh masyarakat, diri sendiri dan negara (Annisa, 2022). Dalam melaksanakan proses pembelajaran tentu saja ada kendala yang dapat ditemui seperti siswa dapat mengalami kesulitan selama proses pembelajaran. Kesulitan belajar tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti fasilitas buku, kurangnya semangat siswa dalam belajar, dan kurangnya motivasi atau metode dan cara belajar yang efektif (Samudra *et al.*, 2014). Pendidikan sangat membutuhkan proses pembelajaran yang sangat bervariasi karena dapat menumbuhkan rasa semangat siswa, salah satunya dengan menerapkan model dengan berbantuan media pembelajaran.

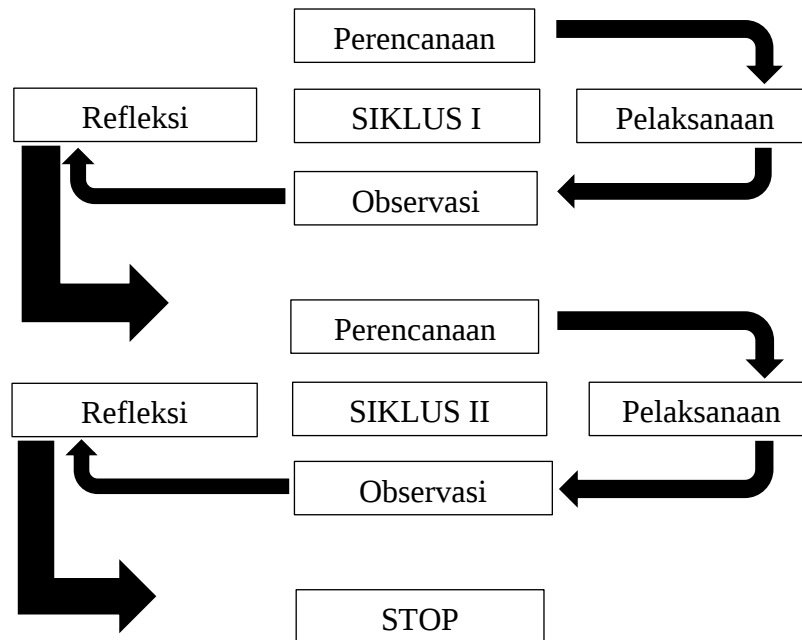
Model pembelajaran tentu saja dapat mempengaruhi sebuah pembelajaran dan juga dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini yang digunakan pada penelitian ini. PBL merupakan sebuah model pembelajaran yang bertujuan untuk memecahkan suatu masalah dengan melibatkan siswa melalui metode ilmiah. Model ini diawali dengan memberikan siswa suatu masalah sehingga siswa mendapatkan masalah baru dan memberikan tantangan bagi mereka untuk menemukan solusi atas permasalahannya (Aisyah Nurjanah & Aryani, 2020). Media pembelajaran adalah komponen pembelajaran yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran dan media pembelajaran juga dapat bermanfaat bagi pembelajaran karena dapat memperlancar proses belajar siswa. (Harsiwi & Arini, 2020). Salah satu media yang digunakan dapat berupa *game*. *Game* adalah sebuah media berupa permainan yang dapat membantu selama proses pembelajaran dan *game* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *game* ular tangga. *Game* ular tangga ini dapat membuat anak secara aktif minimal indra penglihatan, indra pendengaran, dan dapat menggali sisi kognitif dan jiwa kompetisi anak karena adanya gambar, teks, dan suara (Izzati *et al.*, 2022). *Game* ini juga sangat mempengaruhi hasil belajar pada siswa itu sendiri karena siswa melaksanakan pembelajaran dengan bermain.

Dalam sebuah pembelajaran yang terdapat di sekolah tentunya memiliki hasil belajar yang akan dinilai oleh guru. Hasil belajar adalah suatu hal yang didapatkan siswa setiap melaksanakan proses pembelajaran yang dapat mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotorik (Ningsih & Suniasih, 2020). Guru harus melaksanakan sebuah pembelajaran yang menarik agar siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya sehingga dapat memudahkan siswa dalam pembelajaran. Pada saat wawancara bersama guru IPA di kelas VII SMP Kartika VI Ambulu dapat ditemukan beberapa permasalahan yang ada di sekolah tersebut seperti guru masih menggunakan model dan media

pembelajaran yang konvensional sehingga dapat membuat siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa kurang memperhatikan guru, siswa mudah bosan, sering ramai sendiri, dan bermain sendiri di dalam kelas. Hal tersebut tentu saja membuat siswa dapat memiliki hasil belajar yang rendah dan perlu untuk dilakukan perbaikan dalam melaksanakan pembelajaran yang ada di kelas. Oleh karena itu, perlu diadakan sebuah penelitian yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut dengan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan game ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar di kelas VII SMP Kartika IV-6 Ambulu. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar di kelas VII SMP Kartika IV-6 Ambulu.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menggunakan metode observasi, wawancara, tes hasil belajar, dokumentasi sebagai hasil akhir dari penelitian ini. Hasil akhir dari sebuah pembelajaran yaitu berupa tes yang dikerjakan setiap akhir siklus. Penelitian ini memiliki 2 siklus dan pada setiap siklusnya memiliki 4 tahapan PTK yaitu perencanaan (*plan*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*) (Sumarni, 2021). 4 tahapan tersebut dilaksanakan secara berulang agar dapat mencapai tujuan penelitian dengan meningkatkan hasil belajar pada siswa. Berikut merupakan alur dari masing-masing tahapan dapat dilihat pada Gambar 1. berikut ini:



Gambar 1. Alur Dari Masing-Masing 4 Tahapan
Sumber: (Sumarni, 2021)

Siklus 1

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini yang dapat dilaksanakan yaitu sebagai berikut: (1) Mempersiapkan materi pembelajaran (2) Mempersiapkan modul ajar, model pembelajaran PBL, dan media *game* ular tangga (3) Mempersiapkan tes hasil belajar yang dilaksanakan pada saat akhir siklus.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada siklus I ini guru dapat memahami dari karakteristik siswa ketika penelitian ini dilaksanakan pada saat proses pembelajaran.

3. Observasi

Pada tahap observasi atau pengamatan ini bertujuan untuk mengetahui sesuatu pada saat melaksanakan proses pembelajaran. Observasi ini dilaksanakan pada saat penelitian ini dilakukan atau selama proses pembelajaran ini berlangsung.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini merupakan hasil dari penilaian selama melaksanakan proses pembelajaran sebelumnya. Hasil dari refleksi ini dapat diperoleh dari hasil keberhasilan atau kegagalannya. Hasil yang telah diperoleh pada saat melaksanakan siklus I ini dapat dianalisis bahwa terdapat revisi atau kekurangan dan hasil tersebut tentunya dapat direfleksikan pada saat pelaksanaan siklus II agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Siklus II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II hal yang direfleksikan pada saat siklus I ini diadakan rencana ulang. Refleksi yang terdapat pada siklus I ini dievaluasi, didiskusikan, dan mencari cara untuk melakukan perbaikan pada saat pembelajaran berikutnya dan memperbarui hasil berupa kegagalan atau permasalahan yang ada pada siklus I.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini dapat melaksanakan suatu hal yang sudah direncanakan pada saat perencanaan sebelumnya. Guru melakukan sebuah evaluasi berupa hasil tes untuk siswa yang memiliki nilai rendah dan kurang agar mendapatkan nilai yang diharapkan.

3. Observasi

Pada tahap observasi atau pengamatan ini yaitu dilaksanakan pada saat proses pembelajaran ini dilaksanakan sehingga dapat mengetahui selama penelitian tersebut. Pada tahap siklus II diakhiri dengan mempresentasikan hasil masalah yang telah ditemukan pada siklus I.

4. Refleksi

Pada tahap refleksi ini hasil yang didapat selama siklus II dilaksanakan dapat dianalisis atau diuji keberhasilan atau kegagalannya. Hasil refleksi ini dilakukan agar mendapatkan hasil dari siklus II yang telah dilaksanakan.

Metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara ini dilaksanakan dengan guru IPA yang ada dikelas VII SMP Kartika IV-6 Ambulu melalui tanya jawab untuk mengetahui sebuah informasi yang ada di sekolah yaitu mengenai suatu permasalahan pada saat proses pembelajaran di kelas dan hasil belajar yang diperoleh siswa.

2. Observasi

Observasi ini dilaksanakan dengan cara mengamati atau pencatatan secara sistematis untuk mengecek suatu data yang didapatkan.

3. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar ini dapat bertujuan untuk mengetahui sebuah hasil yang didapatkan siswa siswa setelah menerapkan model pembelajaran PBL dengan berbantuan *game* ular tangga tersebut. Tes ini berupa soal yang akan dikerjakan oleh siswa pada setiap akhir siklus.

4. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mengambil gambar atau sumber atau objek atau catatan pada saat pelaksanaan pembelajaran ini berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil belajar pada saat siklus I dan siklus II ini dapat diketahui dengan menggunakan tes setiap akhir siklus pada saat pembelajaran dilaksanakan. Berikut merupakan hasil belajar yang diperoleh pada siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam Tabel 1. berikut:

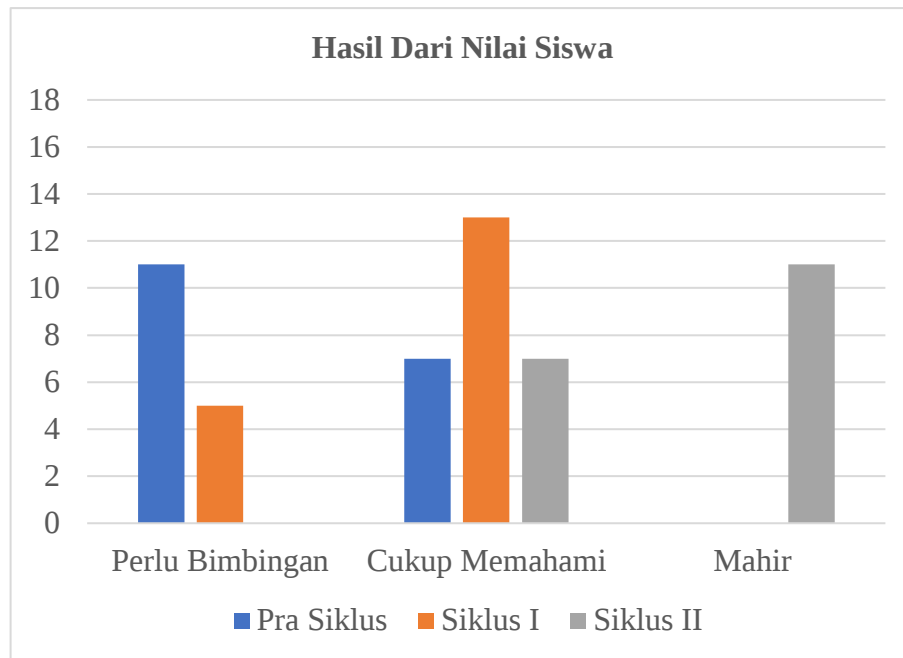
Tabel 1. Hasil Belajar Analisis Siklus I dan Siklus II

Keterangan	Perlu Bimbingan	Cukup Memahami	Mahir
Pra Siklus	11	7	0
Siklus I	5	13	0
Siklus II	0	7	11

Sumber: Data Diolah

Berdasarkan hasil analisis data belajar siklus I dan siklus II yang dapat diperoleh dari hasil nilai *posttest* yang dikerjakan setiap akhir siklus maka dapat diketahui bahwa pada saat pra siklus terdapat 11 siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 dengan keterangan siswa perlu bimbingan dan terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan siswa cukup memahami. Pada saat siklus I terdapat 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 dengan keterangan siswa perlu bimbingan dan terdapat 13 siswa yang memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan siswa cukup memahami. Pada saat siklus II terdapat 7 siswa yang memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan siswa cukup memahami dan terdapat 11 siswa yang memperoleh nilai $\geq 85-100$ dengan keterangan siswa mahir.

Penelitian ini diawali dengan pertemuan *asesment* awal pada setiap siklusnya. Setelah dilaksanakan *asesment* awal, selanjutnya siswa akan dibagi menjadi 3 kelompok yaitu kelompok perlu bimbingan, cukup memahami, mahir dan setiap kelompok terdiri dari 6 siswa. Pembagian kelompok tersebut dibentuk dari hasil *asesment* awal yang diperoleh siswa. Setiap kelompok mendapatkan LKPD dan melakukan permainan ular tangga. Setiap kelompok memiliki LKPD yang sama tetapi soal yang diperoleh berbeda-beda. Soal-soal diperoleh pada saat siswa melakukan *game* ular tangga kemudian siswa berdiskusi dengan kelompoknya. Siswa akan mempresentasikan hasil kerja kelompoknya di depan kelas. Pada akhir setiap siklus, siswa diberikan tugas *posttest*. Hasil *posttest* tersebut menentukan capaian belajar yang diperoleh setiap siswa. Hasil nilai siswa dapat dilihat pada Gambar 2. berikut:



Gambar 2. Hasil Dari Nilai Siswa
Sumber : *Data Diolah*

Pada saat siklus I dapat dilihat dari Gambar tersebut bahwa terdapat jumlah 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 dengan keterangan siswa tersebut perlu bimbingan dan terdapat jumlah 13 siswa yang memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan cukup memahami. Hasil belajar pada pertemuan ini sudah mengalami perubahan, akan tetapi masih belum mencapai hasil yang diinginkan. Perubahan tersebut yaitu pada saat pra siklus terdapat jumlah 11 siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 dengan keterangan perlu bimbingan dan terdapat jumlah 7 siswa yang memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan siswa tersebut cukup memahami, maka dapat diketahui bahwa siswa dengan keterangan perlu bimbingan dapat menurun yaitu berjumlah 11 siswa menjadi 5 siswa sedangkan siswa dengan keterangan cukup memahami semakin meningkat yaitu berjumlah 7 siswa menjadi 13 siswa. Dari hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa siswa memperoleh nilai yang masih kurang dan belum tercapai. Hal itu dikarenakan masih terdapat siswa yang masih tidak faham dan tidak aktif pada saat pembelajaran berlangsung sehingga menyebabkan pemahaman siswa menjadi kurang dan siswa menjadi kurang percaya diri untuk mengajukan pertanyaan. Hal tersebut tentu saja dapat mengakibatkan siswa memiliki hasil belajar yang kurang dan tidak mencapai hasil yang ingin didapatkan.

Pada saat siklus II dapat dilihat bahwa terdapat jumlah 7 siswa yang memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan cukup memahami dan terdapat jumlah 11 siswa yang memperoleh nilai $\geq 85-100$ dengan keterangan mahir. Hasil belajar pada pertemuan ini dapat dikatakan sudah mencapai hasil yang diinginkan. Hasil dari siklus I terdapat jumlah 5 siswa yang memperoleh nilai ≤ 60 dengan keterangan siswa tersebut perlu bimbingan dan terdapat jumlah 13 siswa yang

memperoleh nilai $> 60-84$ dengan keterangan cukup memahami, maka dapat diketahui bahwa siswa dengan keterangan perlu bimbingan dapat menurun yaitu berjumlah 5 siswa menjadi 0 siswa, siswa dengan keterangan cukup memahami juga semakin menurun yaitu berjumlah 13 siswa menjadi 7 siswa, sedangkan siswa dengan keterangan mahir dapat meningkat yaitu berjumlah 11 siswa. Hal itu dikarenakan siswa memahami dan mengerti selama proses pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif lagi karena siswa lebih memperhatikan guru sehingga pembelajaran pada siklus II ini memiliki hasil belajar yang meningkat dan mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan suatu hasil observasi atau pengamatan yang didapatkan pada saat penelitian, maka dapat diketahui bahwa siswa memiliki hasil belajar yang meningkat dapat disebabkan karena adanya siswa yang lebih memperhatikan ke guru dan lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung, terutama pada saat siswa bermain *game* ular tangga siswa menjadi sangat antusias. Pada saat bermain *game* ular tangga tersebut, siswa dikelompokkan menjadi 3 kelompok dengan menurut kategori kelompok yaitu: kelompok perlu bimbingan dengan nilai ≤ 60 , kelompok cukup memahami dengan nilai $> 60-84$, dan kelompok mahir dengan nilai $\geq 85-100$. Hasil nilai tersebut dapat diketahui dari nilai *assessment* awal yang dikerjakan oleh siswa. Siswa dikelompokkan berdasarkan kategori dan nilai yang sudah tertera. Setiap kelompok memiliki soal yang berbeda-beda tergantung tingkat kesulitan dari setiap kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 6 siswa dan mendapatkan 5 soal yang berbeda-beda. Siswa sangat berantusias pada saat melaksanakan model pembelajaran dengan berbantuan *game* ular tangga ini, dengan adanya pembelajaran ini siswa dapat melaksanakan belajar dengan bermain dan siswa menjadi lebih berpikir kritis karena dengan adanya kelompok dapat bertukar pendapat satu sama lain sehingga siswa dapat masalahnya sendiri.

Hasil belajar yang diperoleh pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat diketahui dari hasil nilai siswa pada saat mengerjakan tes. Pada saat pra siklus hasil nilai yang didapatkan dari nilai ujian tengah semester siswa yang didapatkan dari guru sedangkan hasil nilai siklus I dan siklus II diperoleh dari hasil nilai *posttest* yang dilaksanakan setiap akhir siklus. Dari hasil nilai yang diperoleh dari pra siklus, siklus I, dan siklus II dapat dikatakan bahwa nilai siswa dapat meningkat. Setiap siklus memiliki 2 pertemuan jadinya penelitian ini membutuhkan waktu 4 pertemuan. Setelah melihat peningkatan nilai dari pra siklus, siklus I, dan siklus II maka dapat diketahui bahwa penelitian dengan menerapkan model PBL dengan berbantuan *game* ular tangga ini berhasil dilaksanakan. Hal tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya (Rosita et al., 2023) menyatakan bahwa pelaksanaan model PBL berbantuan *game* ular tangga ini berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dan dengan adanya penelitian tersebut maka dapat meningkatkan siswa dari kategori kurang aktif menjadi kategori sangat aktif.

Setelah melaksanakan penelitian tersebut dapat diketahui bahwa setiap model dan media pembelajaran tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangannya, sehingga penelitian ini juga perlu pertimbangan untuk melaksanakan penelitian ini. Berikut merupakan kelebihan model pembelajaran PBL dengan berbantuan *game* ular tangga setelah menerapkannya:

1. Dapat menambah semangat siswa karena siswa sangat antusias untuk melaksanakan pembelajaran ini dengan bermain *game*.
2. Dapat mengembangkan untuk berinteraksi sesama siswa dengan bertukar pendapat pada saat kerja kelompok.
3. Siswa mampu menyelesaikan masalahnya sendiri dan lebih aktif pada saat melaksanakan pembelajaran.
4. Siswa menjadi tidak mudah bosan dalam melaksanakan pembelajaran.
5. Siswa menjadi mudah untuk memahami pembelajaran tersebut.

Berikut adalah kekurangan dari model PBL dengan berbantuan *game* ular tangga setelah menerapkannya:

1. Penelitian ini membutuhkan waktu yang panjang.
2. Penelitian ini membutuhkan waktu perencanaan yang cukup dan materi yang tepat.
3. Adanya siswa yang tidak aktif dapat membuat proses pembelajaran akan kurang efektif.

Dengan adanya kelemahan yang sudah dijelaskan diatas, maka hal tersebut dapat dicegah agar tidak ada kendala saat melaksanakannya. Berikut hal yang dapat mencegah kelemahan dalam pembelajaran ini:

1. Dapat membimbing siswa dalam memahami dan menyelesaikan masalah serta membatasi waktu siswa dalam melaksanakan pembelajaran.
2. Dapat melaksanakan persiapan yang cukup dengan melihat kondisi siswa sebelum melaksanakan pembelajaran.
3. Dapat menjadikan siswa agar lebih aktif pada saat pembelajaran berlangsung dengan memberikan pertanyaan dan penghargaan untuk siswa sehingga siswa dapat lebih aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di kelas VII SMP Kartika IV-6 Ambulu dengan menerapkan model PBL berbantuan *game* ular tangga ini maka dapat dikatakan meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut diketahui dari hasil belajar siswa pada saat pra siklus, siklus I, dan siklus II terus meningkat. Pada saat pra siklus dan siklus I dapat diketahui bahwa hasil nilai tersebut mengalami peningkatan bahwa pada saat pra siklus jumlah siswa yang perlu bimbingan yaitu

11 siswa, mengalami penurunan saat adanya siklus I yaitu berjumlah 5 siswa, dan pada saat siklus II juga mengalami penurunan yaitu terdapat 0 siswa. Pada saat pra siklus jumlah siswa yang perlu cukup memahami yaitu terdapat 7 siswa, pada saat siklus I mengalami peningkatan sebanyak 13 siswa, dan pada saat siklus II mengalami penurunan sebanyak 7 siswa. Pada saat pra siklus dan siklus I siswa yang memiliki keterangan mahir sebanyak 0 siswa sedangkan pada saat siklus II terdapat 11 siswa yang mahir. Dengan adanya model PBL berbantuan *game* ular tangga ini tentu sangat membantu pembelajaran yang ada di sekolah karena antusias siswa semakin menambah dan siswa semakin semangat untuk melaksanakan kegiatan proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Nurjanah, S., & Aryani, A. (2020). Meningkatkan Hasil Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 14(2), 219–233. <https://doi.org/10.38075/tp.v14i2.121>
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Izzati, G. N., Dwijanto, & Cahyono, A. N. (2022). Analisis kemampuan berpikir divergen berdasarkan math anxiety siswa: Tinjauan pada penggunaan model problem based learning berbantuan permainan ular tangga. *Delta-pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 11(2), 270–282.
- Ningsih, N. L. P. Y. W., & Suniasih, N. W. (2020). Kesiapan Belajar dan Aktualisasi Diri Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 25(3), 367–379. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/25486>
- Rosita, E., Utomo, A. P., Azizah, S. A., & Sukoco, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1973>
- Samudra, G., Suastra, M., & Suma, M. (2014). Permasalahan-Permasalahan Yang Dihadapi Siswa SMA Di Kota Singaraja Dalam Mempelajari Fisika. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1), 1–7.
- Sumarni, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTsN 2 Kota Bima Tahun Pelajaran 2019/2020. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4), 1128–1136. <https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2492>