

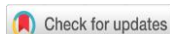


EFEKTIVITAS MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA BOARD GAME EDUKASI TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS KELAS IV SD 6 JEKULO

Adika Fitra Sugiyanto¹, Ika Ari Pratiwi², F. Shoufika Hilyana³

^{1,2,3} Universitas Muria Kudus, Indonesia

Email: 202033155@std.umk.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3348>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 30 August 2026

Keywords:

Educational Board Game
IPAS (Natural and Social
Sciences)

Conceptual Understanding
Problem-Based Learning



ABSTRACT

This pre-experimental study, utilizing a One-Group Pretest-Posttest Design, was motivated by the low level of conceptual understanding regarding cultural diversity among fourth-grade students at SD 6 Jekulo a result of limited conventional learning media and monotonous instruction. The core issue stems from the difficulty elementary-aged students face in grasping abstract cultural concepts. This research aimed to analyze differences in cognitive conceptual understanding and to measure the effectiveness of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by the "Jelajah Budaya Nusantara" (Archipelago Cultural Exploration) educational board game. A saturated sampling technique was employed, involving all 19 fourth grade students. Data were collected via written tests, observation, and documentation, and subsequently analyzed using the Paired Sample T-Test (a parametric test) in SPSS 25. Statistical results revealed a significant increase in the average conceptual understanding score, rising from 67.68 to 84.53 ($t = -6.230$; Sig. $0.000 < 0.05$). The Normalized Gain test yielded an average score of 0.5025, placing it in the moderate category. This improvement in cognitive achievement was most pronounced in the indicators of providing examples and classification. The study concludes that integrating the problem-based learning model with educational board game media effectively transforms the classroom environment into an interactive setting and facilitates the concrete thinking processes characteristic of elementary school students.

ABSTRAK

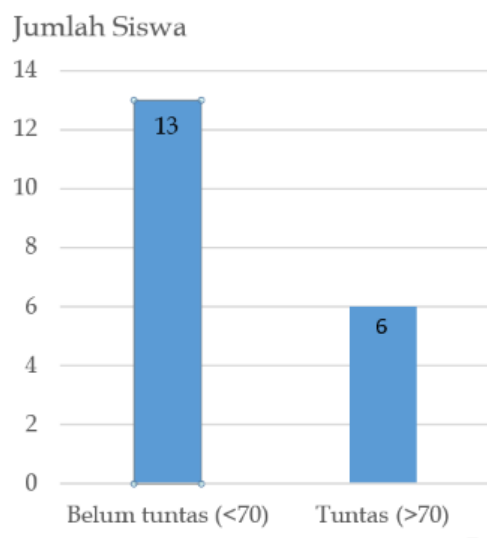
Rendahnya pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV di SD 6 Jekulo pada materi keragaman budaya akibat keterbatasan media pembelajaran konvensional dan pembelajaran yang monoton melatarbelakangi penelitian pre-experimental dengan One Group Pretest-Posttest Design ini. Masalah utama terletak pada kesulitan siswa usia sekolah dasar dalam mencerna materi budaya yang bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan pemahaman konsep kognitif sekaligus mengukur efektivitas model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media Board Game Edukasi "Jelajah Budaya Nusantara". Sampel jenuh melibatkan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 19 siswa. Data dikumpulkan melalui instrumen tes tertulis, observasi, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis menggunakan uji parametrik Paired Sample T-Test pada SPSS 25. Hasil pengujian statistik menunjukkan peningkatan rata-rata nilai pemahaman konsep secara signifikan dari 67,68 menjadi 84,53 ($t = -6,230$; Sig. $0,000 < 0,05$). Uji Normalitas Gain menghasilkan rata-rata skor sebesar 0,5025 yang termasuk dalam kategori sedang. Peningkatan capaian kognitif ini paling optimal terjadi pada indikator memberikan contoh dan mengklasifikasikan. Simpulan membuktikan bahwa integrasi model berbasis masalah dengan media papan permainan edukatif efektif mengubah kondisi kelas menjadi interaktif serta memfasilitasi cara berpikir konkret siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Board Game Edukasi; IPAS; Pemahaman Konsep; Problem Based Learning

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka di jenjang sekolah dasar mengintegrasikan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi satu kesatuan mata pelajaran yang dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Amelia, 2025). Muatan IPAS memiliki peran yang sangat strategis dalam membekali siswa dengan pemahaman konsep mengenai fenomena alam dan sosial secara komprehensif (Santika et al., 2022). IPAS pada jenjang sekolah dasar dirancang secara kontekstual, aktif, dan bermakna agar siswa dapat terlibat secara langsung dalam mengonstruksi pengetahuannya (Hidayatullah et al., 2025). Proses mengubah pengetahuan secara mandiri melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dinilai jauh lebih efektif dibandingkan sekadar metode hafalan tekstual (Handayani et al., 2020). Penguasaan konsep pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal di kelas IV bertindak sebagai instrumen krusial bagi siswa untuk menafsirkan, menghargai, dan melestarikan nilai tradisi serta identitas sosial bangsa dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (Adila et al., 2023).

Hasil observasi awal mendapat data empiris dari identifikasi awal yang dilaksanakan di SD 6 Jekulo menunjukkan kondisi yang berlawanan. Pemahaman konsep siswa kelas IV pada materi keragaman budaya dan kearifan lokal masih tergolong rendah. Kondisi rill rendahnya ketuntasan hasil tes siswa kelas IV sebelum diberikan perlakuan secara rinci dipaparkan pada gambar berikut.



Gambar 1. Grafik Ketuntasan Hasil Tes Awal
(Sumber: Peneliti 2026)

Berdasarkan data pada gambar diatas, ditemukan urgensi utama penelitian berupa rendahnya ketuntasan belajar siswa yang hanya mencapai 31,58% sebanyak 6 siswa, sementara 68,42% sebanyak 13 siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan yaitu 70. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, proses pembelajaran di kelas masih didominasi oleh pendekatan konvensional berupa metode ceramah satu arah tanpa didukung media yang interaktif (Situmeang et al., 2024). Dampaknya, kecenderungan karakteristik siswa kelas IV yang aktif secara fisik dan gemar bermain menyebabkan fokus belajar mereka cepat terpecah dan berujung pada rasa bosan (Damayanti et al., 2023). Ketika dihadapkan pada soal penalaran, siswa cenderung mencari jawaban secara instan tanpa melalui proses berpikir logis yang sistematis serta enggan bertanya saat mengalami kesulitan (Rohmah et al., 2025). Pendidik dituntut memiliki kompetensi adaptif dalam mengemas strategi dan

media instruksional guna merangsang keterlibatan siswa secara menyeluruh (Rohmah et al., 2025). Pembelajaran ideal yang efektif dan inovatif tidak akan terwujud apabila pendidik terus memelihara pola pengajaran monoton (Dwijandono dalam Damayanti et al., 2023).

Guna mengatasi permasalahan tersebut, integrasi model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi "Jelajah Budaya Nusantara" ditawarkan sebagai alternatif solusi. Model PBL menempatkan masalah dunia nyata sebagai pemicu pembelajaran agar siswa belajar secara mandiri, kritis, kolaboratif, dan komunikatif lewat kerja kelompok (Ardianti et al., 2021). Pembelajaran berbasis masalah kontekstual mampu mengaitkan materi secara riil dengan fenomena di sekitar (Dzulfiansyah et al., 2025). Keterlibatan aktif siswa dalam memecahkan masalah terbukti efektif memperkuat daya ingat dan pemahaman konseptual mereka (Tiara et al., 2025). Selain meningkatkan pemahaman konsep, stimulasi masalah dalam PBL juga berkontribusi nyata dalam melatih kemampuan berpikir kritis siswa secara terarah (Kurnianto et al., 2020). Sementara itu, pemanfaatan permainan edukatif berbasis papan dirancang khusus untuk meningkatkan konsentrasi dan interaksi sosial antarpemain (Kurniawan et al., 2021). Penyajian visual konkret berupa kartu masalah, kartu budaya, dan kartu tantangan efektif menyederhanakan materi kebudayaan yang abstrak menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan (Hilyana, 2023).

Sejumlah penelitian terdahulu memberikan dukungan teoritis dan faktual mengenai efektivitas kombinasi instruksional ini. Implementasi model PBL berbasis media papan permainan terbukti mampu meningkatkan keaktifan, interaksi, serta hasil belajar pemahaman konsep siswa pada pembelajaran IPAS sekolah dasar secara signifikan (Maharani et al., 2026). Sintaks PBL berbantuan *board game* juga terbukti memberikan peningkatan esensial pada keterlibatan dan partisipasi aktif peserta didik di kelas (Megawati & Malikah, 2024). Penggunaan model PBL yang dikombinasikan dengan media interaktif teruji secara empiris mampu mengoptimalkan pencapaian capaian pembelajaran kognitif siswa pada materi keragaman dan identitas budaya (Rohmah et al., 2025). Lebih jauh, penerapan PBL berbantuan media visual konkret terbukti secara konsisten menciptakan iklim kelas yang efektif dan meningkatkan pemahaman hasil belajar IPAS pada jenjang sekolah dasar (Adzana et al., 2025). Selain itu, penggunaan media yang adaptif dengan karakteristik siswa SD sangat relevan dalam membangun pemahaman konsep materi pembelajaran yang dinamis (Aisyah, Widyaningrum, et al., 2024).

Efektivitas model PBL dan media permainan telah banyak dikaji oleh peneliti lain, sebagian besar penelitian terdahulu masih meneliti variabel tersebut secara terpisah, berfokus pada pengembangan produk, atau sebatas mengukur variabel afektif seperti motivasi dan keaktifan. Masih terdapat keterbatasan dalam literatur ilmiah terkait pengujian kuantitatif mengenai sejauh mana integrasi PBL dan *Board Game* Edukasi "Jelajah Budaya Nusantara" secara eksplisit berdampak pada pemahaman konsep IPAS materi keragaman budaya pada siswa kelas IV sekolah dasar. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penyusunan instrumen pemecahan masalah yang dikemas ke dalam alur *board game* interaktif untuk memfasilitasi proses penalaran siswa secara langsung. Hal ini didukung oleh Juanda et al., (2024) yang menyatakan bahwa aktivitas interaktif dalam permainan papan berkontribusi signifikan terhadap penguasaan konsep IPAS yang bermakna. Selain itu, pengembangan media bertema lokal juga terbukti efektif meningkatkan keterlibatan (*student engagement*) siswa secara menyeluruh selama proses pembelajaran (Wulandari, et al., 2026).

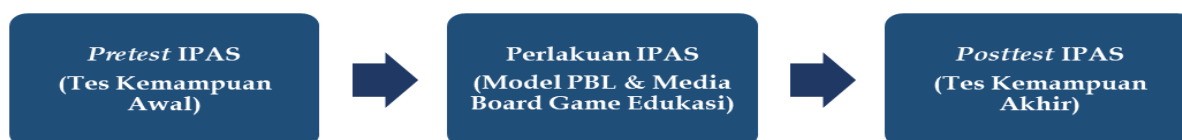
Ketiadaan bukti langsung mengenai kombinasi media tersebut melandasi pentingnya penelitian ini. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada apakah terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep

IPAS siswa kelas IV SD 6 Jekulo antara sebelum dan sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* Edukasi, serta seberapa besar tingkat efektivitas dari penerapan model tersebut dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara komprehensif perbedaan pencapaian pemahaman konsep IPAS sekaligus mengukur efektivitas penerapan kombinasi model dan media inovatif tersebut. Pencapaian tujuan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis terhadap pengembangan model pembelajaran berpusat pada siswa, sekaligus memberikan panduan praktis bagi guru dalam menciptakan pembelajaran IPAS yang inovatif, bermakna, dan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD 6 Jekulo yang berlokasi di Desa Jekulo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus, Provinsi Jawa Tengah. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada temuan studi pendahuluan yang mengidentifikasi adanya permasalahan rendahnya pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV, khususnya pada materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal. Waktu pelaksanaan penelitian berlangsung sejak bulan Juli 2025 hingga Juli 2026, yang mencakup tahap perizinan, penyusunan dan validasi instrumen, pelaksanaan perlakuan hingga tahap penyusunan laporan akhir.

Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah kuantitatif. Penggunaan metode kuantitatif bertujuan untuk mengukur variabel penelitian secara sistematis dan objektif menggunakan analisis data statistik numerik (Setyosari, 2013). Rancangan penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental Design* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design* (Sugiyono, 2016). Dalam rancangan ini, eksperimen dilakukan pada satu kelompok subjek tanpa adanya kelompok kontrol pembanding. Secara sistematis, langkah-langkah pelaksanaan penelitian eksperimen ini digambarkan melalui alur diagram berikut.



Gambar 2. Bagan Alur Langkah Pelaksanaan Penelitian
(Sumber: Peneliti 2026)

Berdasarkan gambar di atas, skema pelaksanaan penelitian diawali dengan pemberian tes awal (*pretest*) untuk mengukur kemampuan dasar siswa, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berupa penerapan model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi, dan diakhiri dengan tes akhir (*posttest*) untuk mengukur pemahaman konsep setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV SD 6 Jekulo Tahun Ajaran 2025/2026 yang terdaftar mengikuti mata pelajaran IPAS. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik *sampling jenuh* (*total sampling*) dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2017). Pertimbangan penggunaan *sampling jenuh* didasarkan pada ukuran populasi yang relatif kecil, yaitu berjumlah 19 siswa, sehingga pengambilan seluruh anggota populasi memungkinkan analisis data dilakukan secara komprehensif tanpa potensi bias penarikan sampel.

Teknik pengumpulan data yang digunakan mencakup tes, observasi, dan dokumentasi (Moleong & Surjaman, 2014). Instrumen tes berupa pilihan ganda empat opsi jawaban dan

soal uraian yang dirancang berbasis indikator pemahaman konsep. Soal tes diberikan dalam dua tahap, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan (Ida & Musyarofah, 2021). Instrumen pendukung berupa lembar observasi digunakan untuk mengamati secara langsung keterlaksanaan model PBL dan aktivitas siswa selama pembelajaran (Romdona et al., 2025). Sementara itu, teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data riwayat siswa, perangkat pembelajaran, serta arsip foto kegiatan pembelajaran.

Pengujian validitas instrumen pengumpulan data difokuskan pada uji validitas isi melalui pertimbangan ahli (Allen & Yen, 1979). Penggunaan pertimbangan ahli bertujuan untuk menilai keselarasan instrumen dengan domain materi yang diukur (Suriani et al., 2023). Lembar validasi diisi oleh dosen spesialis dan guru pamong kelas IV dengan acuan kriteria skala kelayakan tertentu (L. N. Rahma et al., 2022). Hasil uji validasi modul ajar memperoleh persentase sebesar 91,67% dari Validator I dan 100% dari Validator II (kategori sangat valid). Validasi media *Board Game* Edukasi memperoleh persentase 84,38% dari Validator I dan 81,00% dari Validator II (kategori valid). Untuk instrumen tes *pretest-posttest*, Validator I memberikan skor sebesar 83,33% dan Validator II sebesar 92,00% (kategori sangat valid).

Teknik analisis data kuantitatif dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25. Analisis prasyarat diawali dengan uji normalitas data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji *Shapiro-Wilk* karena ukuran sampel kurang dari 50 responden (Usmadi, 2020). Selain uji prasyarat, analisis deskriptif digunakan untuk menghitung nilai rerata, nilai maksimum, nilai minimum, dan persentase ketuntasan belajar (Moleong & Surjaman, 2014). Pengujian hipotesis perbedaan rata-rata pemahaman konsep siswa dianalisis menggunakan *Paired Samples t-Test* (Sugiyono, 2017). Selanjutnya, untuk mengukur tingkat efektivitas peningkatan pemahaman konsep siswa, dilakukan perhitungan nilai *Normalized Gain* (N-Gain) yang dikategorikan berdasarkan kriteria efektivitas Hake, (1998)(Gunawan et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian eksperimen ini dilaksanakan pada bulan Mei 2026 di kelas IV SD 6 Jekulo. Desain penelitian yang diterapkan adalah *One Group Pretest-Posttest Design* untuk mengukur efektivitas perlakuan berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* Edukasi terhadap pemahaman konsep IPAS pada materi kearifan lokal dan keberagaman budaya. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa SD 6 Jekulo, dengan sampel jenuh berjumlah 19 siswa kelas IV. Rangkaian perlakuan dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan dengan alokasi waktu masing-masing 2×35 menit. Perlakuan diberikan dengan mendapatkan hasil melalui instrumen tes (*pretest* dan *posttest*) serta lembar observasi proses pembelajaran. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap nilai tes siswa disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Deskriptif

Kondisi	N	Minimum	Maksimum	Sum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	19	43,30	86,60	1285,90	67,679	12,1242
<i>Posttest</i>	19	70,00	100,00	1606,10	84,532	9,3850
Valid N (listwise)	19					

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Berdasarkan tabel 1. menyajikan gambaran umum pencapaian pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 6 Jekulo sebelum *pretest* dan sesudah *posttest* diberikan perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* Edukasi. Sebelum

perlakuan (*pretest*), nilai rata-rata pemahaman konsep siswa berada pada angka 67,679, dengan nilai terendah 43,30 dan nilai tertinggi 86,60. Rata-rata ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa secara umum belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Setelah mendapatkan perlakuan, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan signifikan menjadi 84,532, dengan nilai terendah meningkat menjadi 70,00 dan nilai tertinggi mencapai nilai sempurna 100. Dengan demikian, terdapat kenaikan rata-rata sebesar 16,853 poin antara tes awal dan tes akhir, yang memberikan indikasi awal bahwa penggunaan model PBL berbantuan *board game* efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Visualisasi dari bentuk fisik media *Board Game* Edukasi di kelas IV SD 6 Jekulo disajikan pada gambar 4 berikut.



Gambar 4. Media Pembelajaran *Board Game* Edukasi dan Suasana Kelas
(Sumber: Peneliti 2026)

Berdasarkan gambar di atas, untuk mengetahui hasil penelitian berdistribusi normal, peneliti menggunakan uji normalitas dengan uji *Shapiro-Wilk* pada SPSS 25 untuk menentukan jenis statistik yang akan digunakan pada uji hipotesis. Hasil pengujian disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Shapiro-Wilk			
Nilai	Statistic	Df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,947	19	0,351
<i>Posttest</i>	0,938	19	0,247

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Berdasarkan hasil uji normalitas data menggunakan uji *Saphiro-Wilk* dapat dilihat pada tabel 2 menunjukkan bahwa nilai signifikan yang telah diperoleh yaitu *pretest* 0,351 maka sesuai dengan dasar pengambilan Keputusan dalam normalitas *Saphiro-Wilk* bahwa $0,351 > 0,05$ atau data tersebut berdistribusi normal. Sedangkan nilai *posttest* yaitu 0,247 maka sesuai dengan pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Shapiro-Wilk* bahwa $0,247 > 0,05$ dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dapat disimpulkan data perhitungan uji normalitas diatas dihasilkan data yang berdistribusi normal, maka analisis menggunakan metode parametrik dengan persyaratan normalitas sudah terpenuhi karena berasal dari data yang berdistribusi normal. Untuk memastikan kelayakan analisis lebih lanjut, maka perlu diuji Dengan *Paired Sample T-Test* dan hasil analisisnya disajikan pada tabel 3 sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample T-Test*

95% Confidence Interval of the Difference								
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Pretest-Posttest</i>	-16,8526	11,7920	2,7053	-22,5362	-11,1691	-6,230	18	,000

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Berdasarkan tabel diatas, diperoleh nilai rata-rata perbedaan (*Mean Difference*) sebesar -

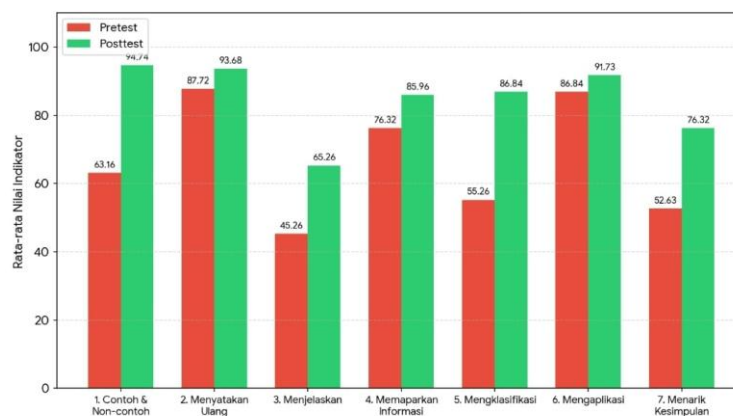
16,8526 dengan standar deviasi (*Std Deviation*) sebesar 11,7920 dan standar erorr *mean* (*Std. Error Mean*) sebesar 2,7053, Nilai $t = -6,230$ menunjukkan besarnya perbedaan antara dua kondisi (sebelum dan sesudah perlakuan) relative terhadap kesalahan standar perbedaan. Derajat kebebasan ($df=18$) menunjukkan jumlah sampe dikurangi satu, yaitu $19-1$. Nilai signifikansi ($p\text{-value}$) sebesar $0,000 < 0,05$ mengkondisikan bahwa perbedaan tersebut signifikan secara statistic, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil tersebut sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu signifikansi $\leq 0,05$ yang menunjukkan bahwa terdapat keefektifan sebelum dan sesudah penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* edukasi terhadap pemahaman konsep IPAS. Selanjutnya, untuk mengetahui besarnya efektivitas pemahaman konsep terhadap model PBL berbantuan media *Board Game* edukasi, dilakukan analisis N-Gain dengan hasil pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Ngain_Score</i>	19	0,43	0,94	0,5025	0,14060
<i>Ngain_Persen</i>	19	42,86	94,44	50,2499	14,05991
<i>Valid N (listwise)</i>	19				

(Sumber: *Output SPSS Statistic 25* data oleh 2026)

Pada tabel di atas hasil uji peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* pemahaman konsep IPAS menunjukkan 0,5025. Karena $0,3 \leq G \leq 0,7$ sehingga termasuk kategori sedang dan memperoleh persentase nilai N-Gain sebesar 50,2499% dengan kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* edukasi terhadap pemahaman konsep IPAS kelas IV SD 6 Jekulo dengann tingkat kategori sedang dan cukup efektif. Berikut data hasil uji N-Gain indikator pemahaman konsep pada grafik pada gambar 3 sebagai berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Uji N-Gain Per-Indikator Pemahaman Konsep IPAS

(Sumber: Data Peneliti 2026)

Dari adanya grafik di atas, hasil uji *N-Gain Score* setiap indikator pemahaman konsep siswa menunjukkan bahwa terdapat peningkatan di setiap indikator pemahaman konsep pada mata Pelajaran IPAS kelas IV SD 6 Jekulo setelah diberikan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* edukasi.

Pembahasan

Secara garis besar, hasil penelitian di kelas IV SD 6 Jekulo menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS menjadi lebih hidup dan hasil pemahaman konsep siswa meningkat

setelah menggunakan model *Problem Based Learning* yang dibantu media *Board Game* Edukasi. Siswa yang awalnya terlihat pasif menjadi lebih bersemangat karena bisa belajar sambil bermain dalam kelompok. Berikut adalah penjelasan lebih detail mengenai hasil temuan tersebut.

1. Perbedaan Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest* dalam Model PBL Berbantuan Media *Board Game* Edukasi terhadap Pemahaman Konsep IPAS.

Analisis terhadap perbedaan rata-rata kemampuan pemahaman konsep siswa pada muatan pelajaran IPAS diperoleh melalui pemberian instrumen tes awal *pretest* dan tes akhir *posttest* pada siswa kelas IV SD 6 Jekulo. Peningkatan pemahaman tersebut terlihat jelas dari capaian tes awal *pretest*, di mana siswa memperoleh rerata nilai sebesar 67,679. Angka ini menggambarkan bahwa pemahaman awal siswa mengenai materi kearifan lokal dan keberagaman budaya masih berada di bawah KKTP sehingga membutuhkan penguatan konsep lebih lanjut. Kondisi rendahnya nilai *pretest* ini lazim terjadi pada materi kebudayaan yang bersifat abstrak, di mana siswa sering kali kesulitan menangkap esensi materi akibat keterbatasan media visual yang representatif di kelas (Aisyah, Sholeh, et al., 2024).

Perlakuan yang diberikan setelah menggunakan model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi, rata-rata nilai siswa pada tes akhir *posttest* mengalami kenaikan yang terbilang signifikan menjadi 84,532, dengan selisih peningkatan rerata sebesar 16,853 poin. Kenaikan skor yang cukup drastis ini mengonfirmasi bahwa pengondisian siswa melalui pemecahan masalah riil yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif mampu memperkuat ingatan jangka panjang siswa (Yulianti, 2025). Efektivitas serupa juga ditemukan pada model PBL berbantuan media permainan papan yang terbukti mampu mengoptimalkan pencapaian hasil belajar kognitif dan pemahaman konsep pada materi sekolah dasar yang abstrak (Astuti, N. Y., & Rosyada, 2025). Hal ini sejalan dengan penelitian Ali et al., (2024) bahwa penggunaan media visual konkret yang interaktif sangat efektif dalam menjembatani pemahaman konseptual yang dinamis pada anak usia sekolah dasar.

Peningkatan kemampuan tersebut dikuatkan oleh hasil uji *Paired Sample T-Test*, yang menunjukkan nilai *Mean Difference* sebesar -16,8526. Hal ini menandakan adanya perbaikan capaian pemahaman konsep siswa yang konsisten dari tes awal menuju tes akhir. Berdasarkan pengujian hipotesis, diperoleh nilai *t*-hitung sebesar -6,230 dengan derajat kebebasan (*df*) = 18 serta nilai signifikansi *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikansi tersebut jauh lebih kecil dari kriteria $\alpha = 0,05$ ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini membuktikan secara ilmiah bahwa terdapat perbedaan rata-rata pemahaman konsep IPAS yang signifikan pada siswa kelas IV sebelum dan sesudah diterapkannya model *Problem Based Learning* berbantuan media *Board Game* Edukasi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kombinasi model PBL dan media permainan papan ini terbukti efektif dalam memfasilitasi penguasaan konsep IPAS siswa.

Keberhasilan perlakuan ini tidak terlepas dari penerapan langkah-langkah PBL berbantuan *Board Game* Edukasi yang dilaksanakan secara terstruktur dan berpusat pada siswa. Pada tahap awal orientasi masalah, siswa dihadapkan pada masalah kontekstual seputar kebudayaan melalui "Kartu Masalah" guna memicu rasa ingin tahu serta daya kritis awal mereka (Ramadhani et al., 2024). Pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan mengorganisasi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil yang dibekali papan permainan, pion, dadu, dan peta budaya untuk membagi peran serta kerja sama tim (Megawati & Malikah, 2024). Selama proses permainan papan, siswa secara aktif melakukan penyelidikan bersama dengan berdiskusi dan mengumpulkan data guna memecahkan tantangan kebudayaan yang tertera pada kartu permainan (Kurniawan et al., 2021). Selanjutnya, hasil

investigasi kelompok dituangkan ke dalam Lembar Kerja Peserta Didik untuk dipresentasikan di depan kelas sebagai bentuk penyajian karya (Maryanti et al., 2021). Pembelajaran diakhiri dengan tahap analisis dan evaluasi, di mana guru memberikan konfirmasi serta refleksi bersama guna meluruskan kekeliruan dan mengunci pemahaman konsep materi secara permanen dalam ingatan siswa (Maharani et al., 2026).

Perpaduan antara sintaks pemecahan masalah PBL dan media *Board Game* Edukasi "Jelajah Budaya Nusantara" ini menghadirkan pengalaman belajar yang nyata dan bermakna. Pembelajaran yang dikemas melalui permainan kelompok mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan, memicu antusiasme siswa dalam menyelesaikan setiap misi tantangan Budaya, serta meningkatkan konsentrasi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan rangkaian temuan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi memberikan pengaruh positif yang nyata terhadap peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa kelas IV SD 6 Jekulo.

2. Efektifitas Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep IPAS pada Model PBL Berbantuan Media *Board Game* Edukasi.

Pengujian efektivitas perlakuan menggunakan perhitungan *N-Gain Score* membuktikan bahwa penggunaan model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi memberikan dampak positif terhadap penguasaan konsep IPAS siswa kelas IV SD 6 Jekulo. Capaian ini ditunjukkan oleh perolehan rata-rata *N-Gain Score* secara keseluruhan sebesar 0,5025 yang berada pada kategori sedang, serta rata-rata *N-Gain* persentase sebesar 50,25% yang tergolong dalam kriteria cukup efektif. Peningkatan kognitif secara terukur terlihat dari rata-rata nilai tes awal *pretest* sebesar 67,68 yang meningkat signifikan menjadi 84,53 pada tes akhir *posttest*, dengan selisih kenaikan sebesar 16,85 poin. Temuan ini sejalan dengan hasil studi Megawati & Malikah, (2024), bahwa integrasi permainan papan dalam pembelajaran mampu memberikan kontribusi nyata terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Keberhasilan tersebut didorong oleh karakteristik model PBL yang memfasilitasi siswa untuk membangun pengetahuan secara mandiri melalui pemecahan masalah kontekstual, berkolaborasi dalam kelompok kecil, serta melakukan refleksi bersama (Ardianti et al., 2021).

Peningkatan pemahaman konsep IPAS siswa dapat dibedah secara lebih mendalam melalui pencapaian tujuh indikator kognitif (Murtiyasa & Sari, 2022). Pada indikator pertama **memberikan contoh dan non-contoh** mencatatkan peningkatan tertinggi dari nilai rata-rata 63,16 menjadi 94,74 dengan perolehan *N-Gain* sebesar 0,86 pada kategori tinggi. Lonjakan yang pesat pada indikator ini dipicu oleh sajian visual konkret pada kartu tantangan dan papan permainan yang menampilkan gambar pakaian daerah, rumah adat, serta produk kebudayaan Nusantara secara nyata, sehingga mempermudah siswa membedakan elemen budaya tanpa terjebak pada hafalan teks. Pencapaian pada kategori tinggi juga diraih oleh indikator kedua **mengklasifikasikan**, yang mengalami kenaikan rata-rata dari 55,26 menjadi 86,84 dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,71. Bantuan media fisik *board game* bertema "Jelajah Budaya Nusantara" terbukti sangat memfasilitasi siswa usia sekolah dasar pada tahap operasional konkret untuk mengelompokkan ragam kebudayaan berdasarkan daerah asalnya secara lebih sistematis (Kurniawan et al., 2021).

Sementara itu, lima indikator lainnya mengalami peningkatan yang tergolong dalam kategori sedang. Indikator ketiga **menarik kesimpulan** meningkat dari rata-rata 52,63 menjadi 76,32 dengan *N-Gain* 0,50. Peningkatan ini didorong oleh sintaks evaluasi PBL yang membiasakan siswa merangkum poin-poin penting materi di akhir sesi pembelajaran. Indikator keempat **menyatakan ulang** mencatatkan kenaikan dari 87,72 menjadi 93,68 dengan *N-Gain* 0,49, sebagai dampak dari aktivitas orientasi masalah yang membiasakan

siswa mengolah informasi menggunakan pemahaman sendiri. Selanjutnya, indikator kelima **memaparkan informasi** naik dari rata-rata 76,32 menjadi 85,96 dengan N-Gain 0,41, yang dipicu oleh dinamika diskusi kelompok saat menyelesaikan misi permainan (Ramadhani et al., 2024).

Adapun dua indikator lainnya, yaitu indikator keenam **menjelaskan** mengalami peningkatan dari 45,26 menjadi 65,26 dengan N-Gain 0,37 dan indikator ketujuh **mengaplikasikan** mengalami kenaikan dari 86,84 menjadi 91,73 dengan N-Gain 0,37 berada pada kategori sedang. Perolehan N-Gain pada rentang sedang untuk tes tertulis kedua indikator ini dipengaruhi oleh keterbatasan alokasi waktu siswa SD dalam menyusun jawaban teks uraian yang panjang saat evaluasi (Nizaar, 2025). Kendala ini terbukti teratasi selama proses pembelajaran, di mana hasil pengamatan observasi menunjukkan aktivitas siswa dalam mendiskusikan studi kasus dan mempraktikkan sikap toleransi budaya di kelas sudah berada pada kriteria yang sangat baik (Maryanti et al., 2021).

Berdasarkan sebaran capaian tersebut, indikator memberikan contoh dan mengklasifikasikan memperoleh dorongan peningkatan paling optimal karena visualisasi visual dan alur permainan *board game* sangat memfasilitasi berpikir konkret siswa sekolah dasar. Sebaliknya, indikator menjelaskan memerlukan bimbingan deskriptif yang lebih intensif akibat tingginya materi keragaman budaya. Secara keseluruhan, penerapan model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi berhasil mengubah suasana kelas yang semula cenderung monoton menjadi ruang belajar yang interaktif, menyenangkan, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa kelas IV SD 6 Jekulo.

KESIMPULAN

Penerapan model PBL berbantuan media *Board Game* Edukasi "Jelajah Budaya Nusantara" terbukti secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman konsep IPAS pada siswa kelas IV SD 6 Jekulo, yang ditunjukkan oleh perbedaan rata-rata nilai tes akhir sebesar 84,53 yang melampaui tes awal sebesar 67,68 serta diperkuat oleh hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan nilai $t = -6,230$ (Sig. $0,000 < 0,05$). Ditinjau dari tingkat efektivitasnya, kombinasi model dan media inovatif ini masuk dalam kriteria cukup efektif dengan perolehan rata-rata N-Gain *Score* sebesar 0,5025 pada kategori sedang, serta berhasil mendorong peningkatan kognitif di seluruh indikator pemahaman konsep, khususnya indikator memberikan contoh dan mengklasifikasikan. Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi pendidik untuk memanfaatkan permainan papan interaktif berbasis masalah sebagai sarana mengonkretkan materi IPAS yang abstrak, sekaligus disarankan bagi peneliti selanjutnya untuk menguji efektivitas media ini pada skala populasi yang lebih luas dan materi pembelajaran yang berbeda.

REFERENSI

- Adila, C. U., Nigrum, E. P., & Ramdani, S. O. (2023). *Pentingnya Melestarikan Budaya Bangsa Indonesia*. <https://waqafilmunusantara.com/wp-content/uploads/2023/07/Artikel-Selva-Okta.pdf>
- Adzana, Y., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2025). *Keefektifan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Video Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Hasil Belajar IPAS di SDN Kutoharjo 01 Pati*. 07(02), 12305–12312.
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran penggunaan teknologi dalam pembelajaran IPS di era digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52.

- <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Aisyah, S., Widyaningrum, I. D., Aini, A. N., Izaturrohman, L., & Hilyana, F. S. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas III di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 667–673. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.23866>
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media pembelajaran interaktif: Teori komprehensif dan pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Allen, M. J., & Yen, W. M. (1979). *Introduction to Measurement Theory*. Brooks/Cole Publishing Company.
- Amelia, T. (2025). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together Terhadap Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Metro Barat*. UIN Jurai Siwo Lampung. <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/12062/>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <https://pdfs.semanticscholar.org/533d/6fa90d958e683efb19cf76c4d2e3de0c72e7.pdf>
- Astiti, N. Y., & Rosyada, B. P. (2025). Penggunaan Media Board Game Ular Tangga Dalam Pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.24662>
- Damayanti, A. N., Oktavianti, I., & Ardianti, S. D. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Pati Berbantuan Modul Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Jrahi 01. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 541–550. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1609>
- Dzulfiansyah, M. F., Azimah, R. N., Jarisma, D., & Hernaeny, U. F. (2025). Systematic Literature Review (SLR): Pendekatan Problem-Based Learning sebagai Solusi Peningkatan Pemahaman Konsep pada Siswa SMA Kelas XI pada Materi Konsep Derivatif. *Nusantara Journal of Education and Social Science*, 2(2), 37–45.
- Gunawan, G., Murtalib, M., & Sowanto, S. (2022). Efektifitas Model Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP. *SUPERMAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 173–186. <https://doi.org/10.33627/sm.v6i2.919>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Handayani, N. W. P., Ardana, I. M., & Sudiarta, I. G. P. (2020). Media pembelajaran berbasis model Bruner, budaya lokal, dan scaffolding untuk meningkatkan pemahaman konsep relasi dan fungsi. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 221–236. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3448>
- Hidayatullah, M. I., Udayani, N. W. A., Isra, M., Rachmawati, A., & Sukarso, A. A. (2025). *Implementasi Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Negeri 1 Giri*. <https://doi.org/10.29303/jcar.v7iSpecialIssue.10914>
- Hilyana, F. S. (2023). *Jurnal basicedu*. 7(5), 3027–3034.
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal. *Al-Muarrib Journal of Arabic Education*, 1(1), 34–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v1i1.2100>
- Juanda, N. A., Sujana, A., & Ali, E. Y. (2024). *Pengaruh Board Game terhadap Pemahaman Konsep IPAS pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 9(3), 1381–1386. <https://doi.org/https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1140>
- Kurnianto, I., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning

- berbantuan Media Rimba terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3. <https://www.academia.edu/download/98027518/478999732.pdf>
- Kurniawan, R., Razaq, A. G., & Poerbaningtyas, E. (2021). Perancangan board game sebagai media penunjang untuk meningkatkan minat kegiatan ekstrakurikuler pramuka penggalang siswa sekolah dasar. *Jurnal Desain*, 8(2), 132–146. <http://dx.doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>
- Maharani, J., Faradita, M. N., & Naila, I. (2026). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning dengan Media Board Game Monopoli pada Materi IPAS Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cerdik: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 5(2), 113–126. <https://doi.org/10.21831/jitp.v10i2.60477>
- Maryanti, E., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media board games berbasis permainan tradisional egrang batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212–4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Megawati, F. I., & Malikah, N. (2024). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Model Problem Based Learning Berbantu Media Board Game Kelas V. *Media Informasi Penelitian Kabupaten Semarang*, 6(2), 64–75. <https://doi.org/10.55606/sinov.v6i2.831>
- Moleong, L. J., & Surjaman, T. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*.
- Murtiyasa, B., & Sari, N. K. P. M. (2022). Analisis kemampuan pemahaman konsep pada materi bilangan berdasarkan taksonomi Bloom. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(3), 2059. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i3.5737>
- Nizaar, M. (2025). Analisis Keterbatasan Alokasi Waktu Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 227–239. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38616>
- Rahma, L. N., Laila, A., & Saidah, K. (2022). *Pengembangan Modul Materi Kegiatan Ekonomi di Sekitarku Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Lirboyo 1 Kota Kediri*. Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ramadhani, S. P., Pratiwi, F. M., Fajriah, Z. H., & Susilo, B. E. (2024). Studi Literatur: Efektivitas Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis terhadap Pembelajaran Matematika. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 724–730. <https://proceedings.unnes.ac.id/prisma/article/view/3023>
- Rohmah, N., Pratiwi, I. A., & Fakhriyah, F. (2025). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Efektivitas Problem Based Learning Berbantuan Slideware Interaktif terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar*. 7(2), 325–336. <https://edukatif.org/edukatif/article/download/7988/pdf>
- Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. *JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik*, 3(1), 39–47. https://www.researchgate.net/publication/387799498_Teknik_Pengumpulan_Data_Observasi_Wawancara_Dan_Kuesioner
- Santika, I. G. N., Suastra, I. W., & Arnyana, I. B. P. (2022). Membentuk karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah dasar melalui pembelajaran IPA. *Jurnal Education and Development*, 10(1), 207–212. <https://doi.org/10.37081/ed.v10i1.3382>
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*.
- Situmeang, D. M., Manik, A. M., Manik, G. M., Siahaan, A. D. R., Saragi, F., & Manik, R. E. (2024). Analisis metode mengajar guru dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Journal on Education*, 6(04), 19814–19822. <https://pdfs.semanticscholar.org/9b15/df59cf75c07b5bdb9dfdaf1ff1288f76d6f8.pdf>

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV Alfabeta.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *Jurnal IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24–36. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.55>
- Tiara, I., Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Permainan Monopoli Terhadap Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 47–55. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v6i1.513>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian persyaratan analisis (Uji homogenitas dan uji normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <http://eprints.umsb.ac.id/246/>
- Wulandari, P. M., Trisiantari, N. K. D., & Ardana, I. W. (2026). Pengembangan Board Game Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Student Engagement Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas V SD Negeri 1 Penarukan. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 5, 997–1007. <https://doi.org/10.31004/jpion.v5i1.1184>
- Yulianti, A. (2025). *Menghidupkan Kelas: Aktifitas Menyenangkan dan Edukatif untuk Anak SD*. CV Edu Akademi. [https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=DlmUEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Yulianti,+A.+\(2025\).+Menghidupkan+Kelas:+Aktifitas+Menyenangkan+dan+Edukatif+untuk+Anak+SD.+CV+Edu+Akademi.&ots=RuHaHqW59G&sig=YxI_dmkbHXhulQELNrVQXnoHCVo](https://www.google.com/books?hl=id&lr=&id=DlmUEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Yulianti,+A.+(2025).+Menghidupkan+Kelas:+Aktifitas+Menyenangkan+dan+Edukatif+untuk+Anak+SD.+CV+Edu+Akademi.&ots=RuHaHqW59G&sig=YxI_dmkbHXhulQELNrVQXnoHCVo)

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

