

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Permainan Edukasi Engklek Di Kelas VI SD Negeri 06 Kampung Pansur Kabupaten Pesisir Selatan

Deko Fitri Nanda¹ Hamimah²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

<i>ARTICLE INFO</i>	<i>ABSTRACT</i>
<p>Keywords: <i>integrated thematic, crankshaft educational games, learning outcomes.</i></p>	<p><i>This research is motivated by the problem of low student learning outcomes in thematic learning in grade VI of elementary school which has an impact on student learning outcomes including students who do not focus and do not care about the presentation of learning material as when asked by the teacher, students are unable to answer it, most of them students feel uncomfortable as indicated by the frequent going in and out of the learning process, assignments that should be submitted on time, are often submitted late, the expected learning outcomes have not been achieved the minimum learning criteria that have been set at UPT SDN 06 Kampung Pansur, and the percentage of class completeness the ideal of 75% has not been achieved. The purpose of this research is to describe improving student learning outcomes by implementing integrated thematic learning using engklek educational games and describing improving student learning outcomes by implementing integrated thematic learning using engklek educational games. This type of research is classroom action research, using qualitative and quantitative approaches. The research procedure consists of planning, implementing, observing and reflecting. The subjects of this study were students of class VI at SDN 06 Kampung Pansur. The data source is the process of integrated thematic learning activities using crank educational games. The results showed an increase in: a) lesson plans in cycle I obtained an average of 96.5% with SB qualifications (Very Good), increased in cycle II obtaining a percentage of 97.7% with very good qualifications (SB), b) activity teachers in cycle I obtained an average of 80% with qualification B (Good), increased in cycle II to obtain a percentage of 95% with very good qualifications (SB), c) student activities in cycle I obtained an average of 80% with qualification B (Good), increased in cycle II to obtain a percentage of 95% with very good qualifications (SB), and d) student learning outcomes in cycle I obtained an average value of 72.4 with sufficient predicate (C), increased in cycle II obtained an average value of 80.3 with a good predicate (B). From the results of the research conducted, it can be concluded that integrated thematic learning using crank educational games can improve learning outcomes for class VI students at SDN 06 Kampung Pansur.</i></p>

Kata Kunci: Tematik terpadu, Permainan Edukasi Engklek, Hasil belajar.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masalah hasil belajar peserta didik yang rendah dalam pembelajaran tematik di kelas VI sekolah dasar yang berdampak terhadap hasil belajar siswa diantaranya peserta didik tidak fokus dan tidak peduli terhadap penyajian materi pembelajaran seperti ketika ditanya oleh guru, siswa tidak mampu menjawabnya, sebagian besar siswa merasa tidak betah ditandai dengan seringnya keluar masuk saat pembelajaran berlangsung, tugas- tugas yang seharusnya diserahkan tepat waktu, sering diserahkan terlambat, hasil belajar yang diharapkan juga belum tercapai kriteria belajar minimum yang sudah ditetapkan di UPT SDN 06 Kampung Pansur, dan persentase ketuntasan kelas ideal yaitu 75% belum tercapai. Tujuan penelitian ini untuk mendiskripsikan tentang peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu menggunakan permainan edukasi engklek dan mendeskripsikan tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menerapkan pembelajaran tematik terpadu menggunakan permainan edukatif engklek. Jenis penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas, menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Prosedur penelitian terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VI SDN 06 Kampung Pansur. Sumber data adalah proses kegiatan pembelajaran tematik terpadu menggunakan permainan edukasi engklek. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada : a) RPP pada siklus I memperoleh rata-rata 96,5% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik), meningkat pada siklus II memperoleh persentase 97,7% dengan kualifikasi sangat baik (SB), b) aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 80% dengan kualifikasi B (Baik), meningkat pada siklus II memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik (SB), c) aktivitas peserta didik siklus I memperoleh rata-rata rata-rata 80% dengan kualifikasi B (Baik), meningkat pada siklus II memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik (SB), dan d) hasil belajar peserta didik pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 72,4 dengan predikat cukup (C), meningkat pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 80,3 dengan predikat baik (B). Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik terpadu menggunakan permainan edukasi engklek dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 06 Kampung Pansur.

Corresponding author
vemildeko@gmail.com

JBES 2022

PENDAHULUAN

Pembelajaran tematik terpadu membangkitkan minat, perhatian, partisipasi, merupakan salah satu pendekatan cara berfikir kritis serta motivasi peserta didik dalam belajar, sehingga peserta didik dapat pembelajaran yang efektif karena membekali dirinya dengan pribadi yang lebih

baik untuk masa yang akan datang.

Menurut (Putri & Farida, 2022) hasil belajar adalah suatu keberhasilan dari bentuk perubahan perilaku peserta didik yang terdapat pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 23, 24 dan 26 September 2022 penulis melakukan wawancara bersama guru kelas di kelas VI UPT SDN 06 Kampung Pansur, terlihat hasil belajar pada peserta didik yang rendah saat proses belajar mengajar, hal ini terlihat dari sebagian besar peserta didik merasa tidak betah ditandai dengan seringnya keluar masuk saat pembelajaran berlangsung, selain itu tugas - tugas yang seharusnya diserahkan tepat waktu, sering terlambat.

Penulis juga menemukan beberapa permasalahan terkait penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Dari segi RPP tematik terpadu yang dibuat oleh guru,

terdapat beberapa komponen yang belum sesuai dengan pedoman pembuatan RPP tematik terpadu yang seharusnya. Komponen tersebut meliputi: (1) Tidak terdapat Kompetensi Inti (KI), (2) Tidak terdapat Kompetensi Dasar (KD) (3) Pada tujuan pembelajaran menggunakan kondisi yang ganda dan behavior masih level rendah, (4) Guru masih cenderung menggunakan pendekatan scientific untuk kelas tinggi.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar peserta didik belum tercapai. Hasil belajar yang diharapkan mencapai kriteria belajar minimum 75 sesuai dengan kriteria belajar minimum yang sudah ditetapkan di UPT SDN 06 Kampung Pansur, selain itu juga diharapkan persentase ketuntasan kelas ideal yaitu 75% sesuai pendapat (Parahita et al., 2019), tetapi kenyataannya hasil belajar yang dicapai peserta didik kelas VI SDN 06 Kampung Pansur belum mencapai persentase ketuntasan ideal tersebut. Hal ini dibuktikan dari hasil ujian tengah semester I kelas VI

SDN 06 Kampung Pansur tidak ada mata pelajaran yang dapat memenuhi kriteria belajar minimum yang sudah ditentukan oleh satuan pendidikan tersebut.

Berdasarkan hal tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah permainan edukatif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik dan bagaimana tanggapan peserta didik dalam pelajaran tematik Berbantuan permainan edukatif di kelas VI SDN 06 Kampung Pansur.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Sedangkan Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan penelitian tindakan kelas. Pada pendekatan kualitatif, penulis mengamati keadaan yang terjadi di kelas VI SDN 06 Kampung Pansur, Kecamatan Koto XI

Tarusan Kabupaten Pesisir Selatan. Sedangkan pada pendekatan kuantitatif, peneliti melakukan pengolahan terhadap hasil belajar peserta didik yang Berbantuan permainan edukatif.

Subjek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas VI SD Negeri 06 Kampung Pansur Kabupaten Pesisir Selatan. Dengan jumlah peserta didik 26 orang. Yang terdiri dari 13 orang peserta didik laki-laki, dan 13 orang peserta didik perempuan yang terdaftar di kelas VI SD Negeri 06 Kampung Pansur pada tahun ajaran 2022-2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas VI SDN 06 Kampung Pansur Kabupaten Pesisir Selatan pada pembelajaran tematik terpadu semester I tahun ajaran 2022/2023. Pada pelaksanaan tindakan pada penelitian ini, peneliti bertindak sebagai praktis (guru), sedangkan guru kelas VI dan teman sejawat yaitu guru

yang pernah mengajar di kelas VI sebelumnya bertindak sebagai observer atau pengamat praktis. Pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dari setiap tindakan ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek.

Pelaksanaan tindakan dalam penelitian ini dibagi atas dua siklus, pada siklus I terdiri dari dua kali pertemuan dan pada siklus II terdiri dari satu kali pertemuan. Proses pembelajaran siklus I pertemuan 1 dilaksanakan pada tanggal 21 November 2022 pada tema 4 subtema 1 pembelajaran 1. Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan pada tanggal 28 November 2022 pada tema 4 subtema 2 pembelajaran 1. Siklus II dilaksanakan pada tanggal 5 Desember 2022 pada tema 4 subtema 3 pembelajaran 1. Hasil penelitian pada setiap siklus dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Siklus I Pertemuan 1

Rancangan ini disusun berdasarkan program semester I sesuai dengan waktu

penelitian berlangsung. Perencanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan I dilaksanakan hari senin tanggal 21 November 2022 dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Materi pelajaran diambil berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar (SD) pada Tema 4 subtema 1 kelas VI semester I.

Dalam siklus I pertemuan I ini peneliti menggunakan permainan edukatif baliho desain pola permainan engklek. Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu buku guru dan buku siswa tema 4 globalisasi Untuk SD Kelas VI penerbit kemendikbud, serta video pembelajaran tentang proses menghasilkan energy listrik yang diunduh dari youtube.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen observasi dari aspek guru, teman sejawat dan aspek siswa berupa lembaran observasi. Lembaran observasi diisi oleh observer pada saat mengamati kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Tindakan dilaksanakan pada hari senin tanggal 21 November 2022 mulai pukul 07.30 – 12.00 WIB. Siswa yang hadir pada pertemuan ini berjumlah 26 orang. Tindakan berlangsung selama 210 menit. Sesuai dengan RPP yang telah dirancang.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap, pada pengamatan RPP siklus I pertemuan 1 memperoleh skor 42 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus I pertemuan 1 adalah 94,45% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Dari hasil pengamatan aktifitas guru di atas, jumlah skor yang peneliti peroleh dari siklus I pertemuan 1 yaitu 14 sedangkan skor maksimal 20. Dengan demikian persentase skor yang didapat yaitu 70%. Berarti tingkat keberhasilan peneliti selama kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 1 yaitu kategori cukup.

Sedangkan hasil pengamatan aktifitas siswa di atas, jumlah skor yang peneliti peroleh dari siklus 1 pertemuan 1 yaitu 16

sedangkan skor maksimal 20. Dengan demikian persentase skor yang didapat yaitu 70%. Berarti tingkat keberhasilan peneliti selama kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 1 yaitu kategori cukup.

Berdasarkan hasil pengamatan observer tentang perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu, tujuan yang diharapkan pada pembelajaran siklus I pertemuan I belum tercapai. Maka upaya dalam peningkatan proses pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran permainan edukasi enmgklek dapat dilakukan pada langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran yang akan ditargetkan pada siklus I pertemuan II. Hal ini berarti rencana perbaikan pada siklus I pertemuan I akan diperbaiki pada siklus I pertemuan II.

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu dengan menggunakan model pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek

pada siklus I menunjukkan hasil yang belum maksimal, yakni memperoleh nilai rata-rata 70,8 dengan predikat D. Jumlah peserta didik yang tuntas yaitu 9 orang dan jumlah peserta didik yang tidak tuntas 17 orang. Berdasarkan penilaian hasil pembelajaran peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu tema 4 (Globalisasi), subtema 1 (Globalisasi di Sekitarku), pembelajaran 1 masih banyak peserta didik yang belum mencapai KBM yang ditargetkan sekolah, yakni 75.

Berdasarkan penjelasan tersebut, terlihat masih rendahnya persentase ketuntasan peserta didik dalam pembelajaran, dikarenakan guru (peneliti) belum bisa memaksimalkan pembelajaran. Hal ini terlihat dari masih banyak langkah pembelajaran yang belum dilaksanakan dengan efektif oleh peneliti.

Siklus I Pertemuan 2

Rancangan ini disusun berdasarkan program semester I sesuai dengan waktu penelitian berlangsung. Perencanaan

pembelajaran pada siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari senin tanggal 28 November 2022 dengan alokasi waktu 6 x 35 menit. Materi pelajaran diambil berdasarkan Kurikulum 2013 Sekolah Dasar (SD) pada Tema 4 subtema 2 kelas VI semester I.

Dalam siklus I pertemuan 2 ini peneliti menggunakan permainan edukatif baliho desain pola permainan engklek. Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu buku guru tema 4 globalisasi Untuk SD Kelas VI penerbit kemendikbud, buku siswa tema 4 globalisasi untuk SD Kelas VI penerbit Kemendikbud dan video pembelajaran tentang proses menyalurkan energy listrik yang diunduh dari youtube.

Selain itu, peneliti juga menyiapkan instrumen observasi dari aspek guru, teman sejawat dan aspek siswa berupa lembaran observasi. Lembaran observasi diisi oleh observer pada saat mengamati kegiatan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan perencanaan yang telah dirancang sebelumnya, pelaksanaan pembelajaran terdiri dari tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pembelajaran tematik dengan tema 4 subtema 2 dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang sebelumnya. Siklus 1 pertemuan 2 dilaksanakan pada senin tanggal 28 November 2022 mulai pukul 07.30 – 12.00 WIB yang berlangsung selama 6 x 35 menit. Siswa yang hadir pada pertemuan 2 sebanyak 26 orang. Dalam pelaksanaan tindakan penelitian, peneliti sebagai praktisi dan teman sejawat sebagai observer.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap, pada pengamatan RPP siklus I pertemuan II memperoleh skor 42 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus I pertemuan II adalah 95,45% dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Dari hasil pengamatan aktifitas guru di atas, jumlah skor yang peneliti peroleh dari

siklus 1 pertemuan 2 yaitu 20 sedangkan skor maksimal 24. Dengan demikian persentase skor yang didapat yaitu 83%. Berarti tingkat keberhasilan peneliti selama kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 2 yaitu kategori baik.

Sedangkan hasil pengamatan aktifitas siswa di atas, jumlah skor yang peneliti peroleh dari siklus 1 pertemuan 2 yaitu 18 sedangkan skor maksimal 20. Dengan demikian persentase skor yang didapat yaitu 90%. Berarti tingkat keberhasilan peneliti selama kegiatan pembelajaran siklus 1 pertemuan 2 yaitu kategori baik.

Penilaian terhadap hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek pada siklus I pertemuan II memperoleh nilai rata-rata 74,05 dengan predikat C dan peserta didik pada keseluruhan aspek pada siklus I pertemuan II ini berjumlah 26 orang yang hadir, dengan kategori 13 orang peserta didik

yang tuntas, dan 13 orang peserta didik yang tidak tuntas. Berdasarkan penilaian hasil pembelajaran peserta didik pada pembelajaran tematik terpadu tema 8 (Globalisasi), subtema 2 (Globalisasi dan Manfaatnya), pembelajaran 1 masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai KBM.

Berdasarkan hasil penelitian RPP pada tema 4 “Globalisasi”, subtema 1 “Globalisasi di Sekitarku”, pembelajaran 1 dan subtema 2 “Globalisasi dan Manfaatnya” pembelajaran 1, masih terdapat kekurangan. Kekurangan tersebut terlihat berdasarkan hasil pengamatan RPP terhadap siklus I pertemuan I diperoleh persentase 95,45% dengan kualifikasi sangat baik (SB), sedangkan penilaian RPP siklus I pertemuan II diperoleh persentase 97,7% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Sehingga persentase pengamatan untuk RPP pada siklus I 96,5% dengan kualifikasi sangat baik (SB).

Siklus II

Pada siklus II, perencanaan pembelajaran pada kelas VI tema 4 Globalisasi subtema 3 Globalisasi dan Cinta Tanah Air pembelajaran 1 terdapat 3 muatan pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Bahasa Indonesia, dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

Dalam siklus 2 ini peneliti menggunakan permainan edukatif baliho desain pola permainan engklek. Adapun sumber belajar yang digunakan yaitu buku guru tema 4 globalisasi Untuk SD Kelas VI penerbit kemendikbud, buku siswa tema 4 globalisasi untuk SD Kelas VI penerbit Kemendikbud.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap, pada pengamatan RPP siklus II memperoleh skor 44 dengan skor maksimal 44, maka nilai siklus II adalah 100 % dengan kualifikasi Sangat Baik (SB).

Dari hasil pengamatan aktifitas guru di atas, jumlah skor yang peneliti peroleh dari siklus 2 yaitu 20 sedangkan skor maksimal 24. Dengan demikian persentase skor yang didapat yaitu 95%. Berarti tingkat keberhasilan peneliti selama kegiatan pembelajaran siklus 2 yaitu kategori sangat baik .

Dari hasil pengamatan aktifitas siswa di atas, jumlah skor yang peneliti peroleh dari siklus 2 yaitu 19 sedangkan skor maksimal 20. Dengan demikian persentase skor yang didapat yaitu 95%. Berarti tingkat keberhasilan peneliti selama kegiatan pembelajaran siklus 2 yaitu kategori sangat baik.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan oleh observer pada siklus II sudah optimal dan sudah memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dari perolehan skor hasil pengamatan RPP yang didapat, yaitu pada siklus I pertemuan I 93,18%, siklus I pertemuan II 95,45%, siklus II 97,7%. Dalam

hal ini terlihat jelas bahwa pengamatan RPP pada siklus II sudah mencapai hasil yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu menggunakan model pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek pada siklus II sudah meningkat dari siklus sebelumnya, yaitu berada pada kriteria sangat baik (SB) dengan persentase lebih tinggi dari pada siklus I. Berdasarkan pengamatan terhadap RPP pada siklus II diperoleh persentase penilaian 97,7% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Pada siklus II ini RPP telah dirancang dan dilaksanakan dengan baik untuk meningkatkan pembelajaran yang maksimal sesuai dengan komponen-komponen yang terdapat pada RPP secara lengkap.

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus II, maka pelaksanaan siklus II telah terlaksana dengan baik dan peneliti telah berhasil menggunakan model pembelajaran

menggunakan permainan edukasi engklek pada pembelajaran tematik terpadu di kelas VI SD Negeri 06 Kampung Panasur Kabupaten Pesisir Selatan. Sehubungan dengan ini, maka penelitian berakhir dan peneliti bisa menulis laporan penelitian

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah (1) Rencana pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu di kelas VI SD Negeri 06 Kampung Pansur Kabupaten Pesisir Selatan dengan model pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek dituangkan dalam bentuk RPP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian pengamatan RPP siklus I memperoleh rata-rata persentase 96,5% dengan kualifikasi SB (Sangat Baik). Meningkat pada siklus II menjadi 97,7% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Berdasarkan hasil pengamatan ini dapat terlihat perencanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model model pembelajaran

menggunakan permainan edukasi engklek mengalami peningkatan dari siklus I sampai dengan siklus II. (2) Berdasarkan pengamatan yang dilakukan menggunakan lembar pengamatan aspek guru dan aspek peserta didik menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran belum maksimal namun mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan pelaksanaan aktivitas guru pada siklus I memperoleh rata-rata 80% dengan kualifikasi B (Baik). Meningkat pada siklus II yaitu hasil pengamatan aktivitas guru memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Sedangkan untuk hasil pengamatan pelaksanaan aktivitas peserta didik pada siklus I memperoleh rata-rata 80%. Meningkat pada siklus II yang mana hasil pengamatan aktivitas peserta didik memperoleh persentase 95% dengan kualifikasi sangat baik (SB). Berdasarkan hasil ini dapat dilihat pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu dengan model model pembelajaran menggunakan

permainan edukasi engklek mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II. (3) Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik terpadu dengan model model pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek di kelas V SD Negeri 06 Kampung Pansur mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata 72,4 dan meningkat pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 80,3. Berdasarkan hasil ini dapat terlihat hasil belajar pembelajaran tematik terpadu dengan model pembelajaran menggunakan permainan edukasi engklek mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmelia, S. P., & Fitria, Y. (2020). Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran SD*, 8, 150–153.
- BSNP. (2007). *Panduan Penilaian Mata Pelajaran Estetika*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Fitriyah, A., & Khaerunisa, I. (2018). Pengaruh Penggunaan Metode Drill Berbantuan Permainan Engklek Termodifikasi terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas VII. *Journal of Medives : Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 2(2), 267. <https://doi.org/10.31331/medives.v2i2.653>
- Islami, & Hamimah. (2020). Jurnal Pendidikan Tambusai 2223, 4, 2223–2231.
- Jannah, T. M. (2020). Penerapan Pendekatan Discovery Learning Dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar (Studi Literatur), 3(1).
- Jihad, & Haris. (2012). *EVALUASI PEMBELAJARAN*. Yogyakarta.
- Kunandar. (2018). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas* (11 ed.). Rajawali Pers.
- Kurniadi, G. (2021). Penggunaan Media Permainan Edukatif “ Ular Tangga Matematika ” Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, 2(1), 31–36.
- Maharani, D. A. M., Rahmawati, I., & Sukanto, S. (2019). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Tematik Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Team Quiz dan Media Teka Teki Silang. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 151. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18522>
- Oktavianti, Ika & Ratnasari, Y. (2017). Permainan Monopoli Engklek Jelajah Budaya Pati Untuk Pembelajaran Tematik. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) FKIP Universitas Muria Kudus*, 63–71.
- Parahita, I. N., Santiyadnya, N., & Sutaya, I. wayan. (2019). Learning Community Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Perawatan Pc. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 8(3), 118–127.
- Prasanti, R., & Purnomo, D. (2019). Pengaruh Model TPS Berbantu Media Papontar Terhadap Hasil Belajar Dilihat dari Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 309. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19278>
- Putri, S. Y., & Farida, S. (2022). Peningkatan

- Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SD, 3(2).
- Rahmadevi, T., & Farida, S. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu dengan Model Problem Based Learning (PBL) Kelas IV SDN 14 Gadut Kabupaten Agam Improved Student Learning Outcomes In An Integrated Thematic Learning Using Model PBL Class IV SD, 8.
- Rusman. (2015). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, R. K., Fitria, Y., Studi, P., Dasar, P., & Padang, U. N. (2021). *Jurnal basicedu*, 5(6), 5593–5600.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Sopiah, S. (2019). Pengaruh Alat Permainan Edukatif dan Motivasi Belajar terhadap Kreativitas Anak 5-6 Tahun RA l'anatush Shibyan Al-Irsyad 2013. *Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin*, 1(1), 27–34. <https://doi.org/10.37012/jipmht.v1i1.3>
- Trisnaning, T. W., Cahyati, A., & Wiyanto. (2018). Penerapan Pendidikan Karakter Melalui Metode Kooperatif Tipe Learning Together untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fisika Siswa SMA Negeri 1 Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 4(1), 37–41. Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk>
- Utami, N. I., Holisin, I., & Mursyidah, H. (2018). The Development of Engklek Geometri Learning Media to Preserve Traditional Game. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 211–224. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2710>
- Wahyudi, G., Ramadhan, S., & Arief, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Model Picture and Picture di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 966–973. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.814>
- Zuriati, E., Astimar, N., Guru, P., Dasar, S., Padang, U. N., & Belajar, H. (2020). Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV SD (Studi Literatur), 4, 2071–2082.