

Increasing Activities and Learning Outcomes of Living Creatures Breeding Materials Through Problem Based Instruction with Visual Media

SUHARJA

SDN Ismaya Rancadaka
angjaja137@gmail.com

Article History

accepted 1/8/2021

approved 17/8/2021

published 1/9/2021

Abstract

Science learning, is a learning process that emphasizes the introduction of the environment and the natural surroundings. The purpose of this research is to increase the activity and learning outcomes of science learning material on the reproduction of living things through the Problem based instruction learning model with Visual Media in sixth grade elementary school students. This research is a type of classroom action research with the number of research subjects as many as 21 students. The research implementation and implementation procedures are divided into two cycles. At the end of the first cycle of action, the average value obtained was 72.62 or 71.43%, an increase of 23.81% from the initial condition. In the second cycle obtained an average value of 79.76 or 85.71% so that it has an increase of 14.28% from the first cycle. reproduction of living things in sixth grade students of SDN Ismaya Rancadaka Pusakanagara.

Keywords: *Problem Based Instruction, Visual Media*

Abstrak

Pembelajaran IPA, merupakan proses pembelajaran yang menekankan terhadap pengenalan lingkungan dan alam sekitar. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup melalui *problem based instruction* dengan Media Visual pada siswa kelas VI SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas dengan jumlah subjek penelitian yakni sebanyak 21 orang siswa. Prosedur pelaksanaan dan implementasi penelitian terbagi dalam dua siklus. Pada akhir tindakan siklus I nilai rata-rata yang diperoleh 72,62 atau sebesar 71,43% mengalami peningkatan 23,81% dari kondisi awal. Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata 79,76 atau sebesar 85,71% sehingga mengalami peningkatan sebesar 14,28% dari siklus I. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan *problem based instruction* dengan media visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SDN Ismaya Rancadaka Pusakanagara.

Kata kunci: Problem Based Instruction, Media Visual

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series p-ISSN 2620-9284
<https://jurnal.uns.ac.id/shes> e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak asasi setiap warga negara Indonesia, sehingga setiap warga Negara berhak untuk memperoleh pendidikan yang bermutu sesuai dengan bakat serta minat yang dimilikinya tanpa memandang status sosial, status ekonomi, suku, etnis, agama dan gender (Fahmi, 2021; Tawa, 2019). Selain itu melalui pelaksanaan pendidikan pemerintah menargetkan pendidikan dapat menciptakan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudaya, dan beradab berdasarkan pancasila (Afriadi & Yuni, 2018). Pada jenjang pendidikan dasar, terdapat berbagai macam mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa, salah satunya adalah mata pelajaran IPA.

Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang bukan hanya menekankan pada fakta, konsep dan prinsip, tetapi juga menekankan bagaimana siswa mampu melakukan suatu proses penemuan yang ada pada diri mereka serta lingkungan sekitarnya (Ernawati M, 2018; Masus & Fadhilaturrahmi, 2020; Yuliawati, 2020). IPA sebagai produk akan mampu memberikan siswa pengetahuan berupa fakta, konsep, prinsip, hukum dan teori-teori ilmiah yang berkaitan dengan sains. IPA sebagai proses akan memberikan kepada siswa untuk melaksanakan kegiatan proses sains seperti mengamati, mengukur, melakukan percobaan dan menarik kesimpulan. Serta IPA sebagai sikap akan melatih siswa untuk mengembangkan sikap ilmiah dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan 3 komponen tersebut, guru dituntut untuk mampu melaksanakan proses pembelajaran dengan kondusif sehingga dapat membawa peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Hasil belajar merupakan implementasi dari belajar dan aktivitas belajar (Indarti, 2019). Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh siswa. Hasil belajar yang baik dapat tercapai apabila dalam proses pembelajaran juga baik.

Rendahnya hasil belajar IPA siswa sekolah dasar disebabkan karena dalam proses pembelajaran guru tidak menitikberatkan kegiatan pembelajaran kepada siswa, tidak menyajikan masalah yang otentik dalam pembelajaran sehingga siswa tidak dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar, serta kurangnya peran guru sebagai fasilitator. Hal ini sejalan dengan hasil observasi di SDN Ismaya Rancadaka Puskakanagara, dimana hasil observasi menunjukkan bahwa dari 21 siswa kelas VI SDN Ismaya hanya 10 siswa (47,62%) yang mendapat nilai di atas KKM sedangkan sisanya 11 siswa (52,38%) mendapat nilai di bawah KKM 70. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar IPA masih rendah sehingga membutuhkan pengembangan terhadap metode serta media pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yaitu menerapkan model *problem based instruction* dengan media visual. Pembelajaran berdasarkan masalah menekankan masalah kehidupannya yang bermakna bagi siswa dan peran guru dalam menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan, dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog.

Penerapan model *problem based instruction* dalam pembelajaran IPA akan lebih efektif apabila didukung dengan media yang sesuai dengan materi pelajaran agar proses penyampaian pesan dari guru dapat diterima siswa dengan optimal. Salah satu media yang sesuai yakni media *visual* yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan guru. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan karena siswa melihat secara langsung media yang diberikan oleh guru sehingga menimbulkan kebermaknaan dalam belajar (Pujilestari & Susila, 2020; Topik, 2020). Penggunaan model *Problem based instruction* dengan media *visual* dalam pembelajaran IPA akan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang kemudian dihubungkan dengan masalah autentik dari kehidupan aktual siswa, sehingga siswa dapat berlatih berfikir kritis dalam memecahkan masalah, aktif, dan keterampilan pemecahan masalah, serta

memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari mata pelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Syuryani, 2019) yang menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Problem based instruction* dengan media kartu dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa serta secara signifikan dapat membantu siswa dalam menanamkan pemahaman sendiri secara aktif, kreatif dan produktif berdasarkan pengetahuan terdahulu.

Berdasarkan hasil penelitian relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajarsiswa sekolah dasar dapat dilakukan dengan menggunakan model *Problem based instruction*. Hanya saja dalam penelitian sebelumnya belum terdapat penelitian yang mengkombinasikan model *Problem based instruction* dengan media visual untuk siswa kelas VI SD. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji penerapan model *Problem based instruction* dengan media visual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SDN Ismaya Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan analisis atau refleksi. Tahap perencanaan meliputi kegiatan identifikasi masalah, menganalisis penyebab masalah dan menetapkan tindakan pemecahannya. Langkah selanjutnya membuat skenario pembelajaran dengan menyusun RPP yang terdapat proses pembelajaran model *problem based instruction* dengan media visual. Pelaksanaan tindakan (*acting*) sesuai skenario pembelajaran yang direncanakan. Pada tiap-tiap siklus yaitu menerapkan pembelajaran model *problem based instruction* dengan media visual. Siklus II merupakan hasil pengembangan atas refleksi hasil siklus I. Tahap kedua yakni tahap pengamatan (*observing*) yang dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Aspek-aspek yang diamati adalah keaktifan siswa dan kinerja guru selama proses pembelajaran berlangsung serta hasil tes pada akhir siklus. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya. Dan tahap terakhir yakni refleksi (*reflecting*), yang dilakukan terhadap hasil observasi yang meliputi aktifitas siswa selama proses belajar mengajar, hasil tes pada akhir siklus juga kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pembelajaran dikumpulkan serta dikaji sehingga diperoleh hasil refleksi kegiatan untuk mengetahui perubahan yang terjadi selama menerapkan pembelajaran ini. Hasil analisis data yang dilaksanakan dalam tahap ini digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan siklus berikutnya.

Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN Ismaya Rancadaka Pusakanagara Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021, berjumlah 21 siswa, yang terdiri 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan mendeskripsikan hasil tes secara langsung kepada siswa untuk memperoleh data tentang hasil belajar siswa pada proses pembelajaran secara benar dan tepat. Metode tes digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat kemampuan penguasaan materi pembelajaran sebelum dan sesudah pembelajaran. Teknik analisis melalui dua tahap, yaitu 1) menggunakan teknik analisis deskriptif yaitu hasil observasi kondisi awal, siklus I dan siklus II, sehingga setelah dianalisis hasil siklus I dan hasil siklus II ada perbedaan dan peningkatan; dan 2) menggunakan teknik observasi dengan analisis diskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi untuk mengetahui kemajuan hasil yang dicapai dalam pembelajaran. Data yang sudah terkumpul kemudian dianalisis untuk mengukur indikator keberhasilan yang telah dirumuskan yaitu: 1) untuk mengukur keaktifan siswa menggunakan kriteria secara klasikal mencapai kategori baik atau lebih dari 75%; 2) hasil belajar IPA dianggap meningkat

apabila dapat mencapai ketuntasan belajar individual sebesar (≥ 70) dan ketuntasan klasikal mencapai 80%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas melalui *problem based instruction* dengan media visual yang diperoleh dari hasil tes dan nontes yang terlaksana dalam dua siklus. Setiap siklusnya terdapat dua kali pertemuan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berupa aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa kelas VI SDN Ismaya Rancadaka Pusakanagara. Pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran prasiklus, nilai tuntas belajar secara klasikal hasil belajar IPA kelas VI adalah 47,62%, di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu taraf serap pencapaian target 70 secara individual dan 80%. Kecenderungan perolehan nilai kriteria ketuntasan minimal kurang memacu peneliti untuk mengadakan tindakan penelitian serta merumuskan faktor-faktor penyebabnya untuk mencari solusi terbaik dengan hasil optimal. Selanjutnya berdasarkan hasil tes formatif pembelajaran IPA pada siklus I melalui *problem based instruction* dengan media visual pada siswa kelas VI SDN Ismaya Rancadaka Pusakanagara, diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Belajar Siswa Siklus

No	Rentang Nilai	Kategori	Frek	Nilai	Persen
1	90-100	SB	3	290	14,29%
2	80-89	Baik	4	325	19,05%
3	70-79	Cukup	8	570	38,09%
4	≤ 70	Kurang	6	340	28,57%
Jumlah			21	1525	100%
Rata2				72,62	
Tuntas		≥ 70	15		71,43%
Belum tuntas		≤ 70	6		28,57%

Berdasarkan tabel 1 diperoleh data bahwa ada 15 siswa atau sebesar 71,43% mengalami ketuntasan belajar secara klasikal, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ada 6 siswa atau sebesar 28,57%. Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada awal sebelum pelaksanaan siklus sebesar 65,24 dengan nilai terendah 40 sedangkan nilai tertinggi 90, persentase ketuntasan sebesar 47,62% dan 52,38% siswa belum memenuhi nilai ketuntasan minimal yang ditetapkan sebesar 70. Setelah dilaksanakan siklus I nilai rata-rata menjadi 72,62 dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 100. Persentase ketuntasan 71,43% dan 28,57% siswa belum memperoleh nilai ketuntasan minimal. Persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I dapat disajikan dalam diagram berikut. Hasil pengamatan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran model *problem based instruction* dengan media visual memperoleh jumlah skor 20,59 dengan rata-rata 2,94 dan persentase 73,56% termasuk aktivitas siswa dalam kualifikasi cukup baik. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil observasi aktivitas belajar siswa belum berhasil untuk mencapai indikator yang ditentukan pada aktivitas belajar siswa yaitu sebesar $\geq 75\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan siklus I belum memenuhi indikator yang diharapkan, maka pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus II dengan memberikan perbaikan terhadap masalah yang berupa pertanyaan lisan agar waktu pembelajaran lebih efektif; memberikan bimbingan dan motivasi dalam kegiatan kerja kelompok; serta meningkatkan motivasi siswa agar mau berpendapat pada setiap pertanyaan yang dilontarkan guru. Kegiatan pembelajaran siklus II

berlangsung sangat efektif, dimana siswa antusias melakukan diskusi karena terjadi interaksi harmonis dalam satu kelompok maupun antar kelompok. Siswa saling menanggapi hasil temuan kelompok lain secara rasional dan berpendapat secara logis demokratis melalui *problem based instruction* dengan media visual. Berdasarkan hasil tes formatif siswa kelas VI melalui *problem based instruction* diperoleh seperti pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

No	Rentang Nilai	Kategori	Frek	Nilai	Persen
1	90 – 100	SB	5	490	23,81%
2	80 – 89	Baik	6	495	28,57%
3	70 – 79	Cukup	7	510	33,33%
4	≤ 70	Kurang	3	180	19,05%
Jumlah			21	1675	100%
Rata-rata				79,76	
Tuntas		≥70	18		85,71%
BT		≤70	3		19,05%

Pada tabel 2 diketahui bahwa penerapan *problem based instruction* dengan media visual diperoleh data bahwa ada 18 siswa atau sebesar 85,71% mengalami ketuntasan belajar ≥ 70 sedangkan siswa mendapatkan nilai di bawah KKM secara klasikal ≤ 70 ada 3 siswa atau sebesar 19,05%. Persentase ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus II dapat disajikan dalam diagram sebagai berikut.



Gambar 1. persentase ketuntasan klasikal siklus I



Gambar 2. persentase ketuntasan klasikal siklus II

Aktivitas belajar siswa pada tindakan siklus II mengalami banyak peningkatan dibandingkan saat siklus I, hal ini dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa pada siklus II pertemuan I sebesar 88,43% dan pertemuan 2 sebesar 91,50%. Dari kedua pertemuan tersebut didapatkan persentase rata-rata sebesar 89,97%. Hasil aktivitas belajar siswa siklus II mengalami peningkatan dari 73,56% menjadi 89,97%. Hasil tersebut menunjukkan adanya ketercapaian indikator keberhasilan aktivitas belajar siswa yakni $\geq 75\%$. Perolehan peningkatan nilai aktivitas siswa pada siklus II, karena peneliti sudah berhasil membuat siswa lebih memahami *problem based instruction* dengan penjelasan yang dilakukan oleh guru. Pada pembelajaran sebelum tindakan penelitian, peneliti hanya mengandalkan metode konvensional yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas, sehingga hasil yang dicapai adalah siswa yang memperoleh nilai 70 ke atas hanya 10 dari 21 siswa atau 47,62%. Dengan nilai terendah 40, nilai tertinggi 90 dan nilai rata-rata 65,24. Berdasarkan hasil tersebut peneliti bermaksud untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar tentang

perkembangbiakan makhluk hidup dengan melaksanakan *problem based instruction* dengan media visual.

Berdasarkan pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh data hasil belajar siswa kelas VI SDN Ismaya dengan nilai rata-rata ketuntasan klasikal 71,43%. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 23,81% jika dibandingkan dengan data awal dengan ketuntasan klasikal sebesar 47,62%. Perolehan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 72,62 dan presentase ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 71,43%. Nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 50. Nilai ketuntasan minimal (KKM) 70. Perolehan hasil belajar belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni 80%. Dari 21 siswa ada 15 siswa yang memenuhi nilai KKM dan masih ada 6 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM. Dengan demikian masih ada 6 siswa yang belum mencapai KKM dan belum mencapai ketuntasan belajar klasikal. Pada pembelajaran siklus II, penerapan *problem based instruction* dengan media visual pada materi perkembangbiakan makhluk hidup mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal tersebut dapat diketahui dari perolehan tes yang mengukur hasil belajar siswa menunjukkan bahwa dalam tes formatif nilai rata-rata kelas sebesar 79,76 dan presentase ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 85,71%. Nilai ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan sekolah yaitu 70, sedangkan kriteria ketuntasan belajar klasikal yakni 80%. Hal ini menunjukkan keberhasilan pembelajaran pada siklus II. Secara visual peningkatan hasil belajar siswa pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut. Pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup menggunakan PBI juga dapat meningkatkan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II selama pelaksanaan tindakan pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan hasil observasi aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup melalui model *problem based instruction* dengan media visual pada siklus I memperoleh skor 20,59 atau sebesar 73,56% dengan kategori tinggi. Pada siklus II memperoleh jumlah skor 25,19 atau sebesar 89,97% dengan kategori sangat tinggi. Peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat digambarkan pada diagram berikut.

Berdasarkan hasil pengamatan aktivitas siswa siklus I dan II, dapat dilihat bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran melalui model *Problem based instruction* dengan media visual mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang sebelumnya, yakni penelitian yang dilakukan oleh (Rosinah, 2020) yang juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan model *Problem based instruction* (PBI) dengan media kartu pintar secara signifikan dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Handayani et al., 2021) juga menunjukkan hasil bahwa penggunaan *Problem based instruction* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar serta kemampuan berpikir kritis siswa.



Gambar 3. Rekapitulasi hasil belajar siswa pada siklus I dan II



Gambar 4. Rekapitulasi peningkatan aktifitas belajar siswa

Selain penggunaan model pembelajaran yang tepat, penggunaan media juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media visual untuk menunjang penggunaan model *Problem based instruction*. Media visual merupakan media yang dapat menimbulkan daya tarik siswa dalam kegiatan pembelajaran, hal ini dikarenakan media visual dapat menerjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk nyata, mempersingkat suatu uraian pembelajaran, serta memperjelas bagian bagian penting sehingga dapat disesuaikan dengan materi ajar (Topik, 2020). Penggunaan media visual sangat efektif digunakan untuk menunjang model *Problem based instruction*, hal ini dikarenakan media visual mampu membantu guru untuk memvisualkan berbagai masalah yang ada di lingkungan sehingga mampu dipahami dengan lebih mudah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Problem based instruction* dengan media visual, dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup pada siswa kelas VI SDN Ismaya Semester I Tahun Pelajaran 2020/2021. Penerapan model *problem based instruction* dengan media visual pada mata pelajaran IPA materi perkembangbiakan makhluk hidup di kelas VI SDN Ismaya Kecamatan Pusakanagara mampu melatih keaktifan siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Siswa akan berani untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya secara klasikal serta dapat saling bekerja sama untuk membantu mengajari temannya yang kurang mampu memahami materi yang disampaikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriadi, R., & Yuni, R. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Remaja Usia Sekolah Ditinjau Dari Teori Pendidikan Seks. *Jurnal Biolokus*, 1(1), 23. <https://doi.org/10.30821/Biolokus.V1i1.307>.
- Devi, P. S., & Bayu, G. W. (2020). Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ipa Melalui Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Visual. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 8(2), 238–252. <https://doi.org/10.23887/Jpgsd.V8i2.26525>.
- Ernawati M, E. M. (2018). Penggunaan Metode Pendekatan Keterampilan Proses Untuk Meningkatkan Aktivitas Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.33578/Jpkip.V7i1.5350>.
- Fahmi, A. (2021). Implementasi Program Sekolah Ramah Anak Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Visionary*, 6(1), 33–41. <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/visionary/article/view/4086/2784>.
- Handayani, S. L., Budiarti, I. G., Kusmajid, K., & Khairil, K. (2021). *Problem based instruction* Berbantuan E- Learning : Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 697–705. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i2.795>.
- Indarti, S. (2019). Investigasi Implementasi Model Discovery Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ipa. *Ijis Edu : Indonesian Journal Of Integrated Science Education*, 1(2), 100. <https://doi.org/10.29300/ijisedu.V1i2.2244>.
- Masus, S. B., & Fadhilaturrahmi. (2020). Peningkatan Keterampilan Proses Sains Ipa Dengan Menggunakan Metode Ekperimen Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 2(2). <https://doi.org/10.31004/jpdk.V2i1.1129>.
- Narut, Y. F., & Supradi, K. (2019). Literasi Sains Peserta Didik Dalam Pembelajaran Ipa Di Indonesia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 61–69.

- [Http://Jurnal.Unikastpaulus.Ac.Id/Index.Php/Jipd/Article/View/214/169](http://Jurnal.Unikastpaulus.Ac.Id/Index.Php/Jipd/Article/View/214/169).
- Pujilestari, Y., & Susila, A. (2020). Pemanfaatan Media Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(02), 40–47. <https://doi.org/10.21009/Jimd.V19i02.14334>.
- Rosinah, R. (2020). Penerapan Model *Problem based instruction* (Pbi) Dengan Media Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Ipa Pada Peserta Didik Kelas Iv Sdn 211/lx Mendalo Darat. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 10(2), 190. <https://doi.org/10.33087/Dikdaya.V10i2.175>.
- Syuryani. (2019). Penggunaan Model *Problem based instruction* Dengan Media Kartu Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iii Sdn 47 Kota Jambi. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(1), 27–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/Pear.V7i1.19933>.
- Tawa, A. B. (2019). Kebijakan Pendidikan Nasional Dan Implementasinya Pada Sekola Dasar. *Sapa-Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(2), 107–117. [Http://E-Journal.Stp-Ipi.Ac.Id/Index.Php/Sapa/Article/View/82](http://E-Journal.Stp-Ipi.Ac.Id/Index.Php/Sapa/Article/View/82).
- Topik. (2020). Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Vi Di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Al-Islam Parit Jawai. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara*, 3(1), 90–100. <http://journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/548/440>.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penilitia Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>.
- Yuliawati, L. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Adobe Flash pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Elektromekanik. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 5(1). <https://doi.org/10.25273/jupiter.v5i1.6197>.