

Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Papan Ludo Kelas 3 Sd Negeri Kalicari 01

Raka Bagas Kara¹, Duwi Nuvitalia², Tutik Wahyuni³

rakab457@gmail.com¹, duwinuvitalia@upgris.ac.id², tutikwahyuni1967@gmail.com³

^{1,3} SD Negeri Kalicari 01 Semarang, Universitas PGRI Semarang

²Universitas PGRI Semarang

Article History:

Artikel Masuk
05 Desember, 2023

Artikel Diterima
30 Desember, 2023

Artikel Terbit
30 Desember, 2023

ABSTRAK

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas III SDN Kalicari 01 dengan subjek penelitian 27 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Pada setiap siklus terdiri atas empat tahapan diantaranya yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan terjadi peningkatan pada hasil belajar siswa tema Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup. Hasil belajar aspek pengetahuan mengalami peningkatan pada muatan Bahasa Indonesia siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 59,25% dan siklus II mengalami peningkatan sebesar 88,88%. Pada muatan PPKn siklus I memperoleh ketuntasan klasikal 55,55% dan siklus II memperoleh 85,18%. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan pada siswa kelas III SDN Kalicari 01, dapat disimpulkan bahwa dengan melalui penerapan model Problem Based Learning berbantuan media Papan Ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning*, Hasil Belajar, Papan Ludo

PENDAHULUAN

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai, dan mengembangkan pelajaran itu. Jelaslah bahan pelajaran itu mempengaruhi belajar siswa (Slameto 2013:65-66).

Mulyasa (2014:59) mengemukakan bahwa perlu adanya perubahan dan pembangunan kurikulum 2013 yang didorong oleh beberapa hasil studi Internasional. Dengan melalui pembangunan kurikulum 2013 Indonesia akan menghasilkan insan yang produktif, kreatif, afektif, melalui penguatan keterampilan dan pengetahuan terintegrasi. Perkembangan zaman dengan kemajuan teknologi dalam pembelajaran, pada kurikulum 2013 harus mampu membekali peserta didik dengan berbagai kompetensi yang baik. Kompetensi yang akan digunakan di masa mendatang dengan peserta didik yang harus memiliki tingkat kecerdasan sesuai dengan minat dan bakat.

Suyono (2011:4-5) menjelaskan bahwa perkembangan global saat ini menuntut dunia pendidikan untuk selalu mengubah konsep berpikirnya. Masa depan yang kian tidak menentu dengan berbagai tantangan melekatnya yang akan dihadapi oleh umat manusia pada abad ke-21 memiliki implikasi luas dan mendalam terhadap berbagai macam rancangan pengajaran dan teknik pembelajaran. Hal tersebut tidak terkait dengan kewajiban moral seorang guru untuk mendorong dan memotivasi siswa agar belajar pengetahuan dan keterampilan yang signifikan, tetapi juga terkait dengan tugas guru memacu dan memacu siswa agar bersikap inovatif, dan menjadi lebih kreatif.

Bahwa dalam proses pembelajaran di dalam kelas siswa masih belum bisa menyelesaikan permasalahan yang diberikan. Karena banyak siswa yang tidak memperhatikan, juga hampir tidak pernah bertanya dengan materi yang pembelajaran yang belum dipahami. Siswa juga belum maksimal ketika diberikan kesempatan untuk berpendapat dalam menyimpulkan materi apa yang telah diajarkan. Saat mengerjakan soal evaluasi yang diberikan ketika diakhir pembelajaran juga belum sepenuhnya baik dan berdampak pada nilai siswa yang kurang memenuhi kriteria yang diharapkan. Hal itu disebabkan banyak siswa yang kurang menyimak saat proses pembelajaran berlangsung. Dan rasa ingin tahu siswa terlalu rendah dengan materi apa yang telah disampaikan, tidak ada semangat belajar dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tingkat penguasaan materi pembelajaran yang disampaikan menjadi sangat rendah oleh siswa. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa semua permasalahan di sekolah berdampak pada tingkat pencapaian hasil belajar siswa.

Observasi yang dilakukan pada Selasa, 18 Juli 2023 di kelas IIIB SDN Kalicari 01 Semarang. Pada tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup sub tema Ciri-ciri Makhluk Hidup yang fokus pada pembelajaran muatan Bahasa Indonesia dan PPKn, bahwa peneliti menemukan suatu permasalahan bahwa ketika proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk perhatian siswa. Sehingga guru belum bisa menarik perhatian siswa untuk lebih aktif belajar dan di dalam pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan kurangnya aktivitas siswa yang membuat proses pembelajaran kurikulum 2013 belum dapat berjalan dengan baik di dalam kelas. Hal tersebut dapat dilihat 27 siswa dari rendahnya hasil belajar siswa. Bahwa terdapat 13 siswa sudah mencapai KKM dan terdapat 14 siswa yang belum mencapai KKM. Dalam hal ini peneliti menyimpulkan bahwa semua permasalahan dan kendala di sekolah bisa berdampak pada tingkat hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas yang diperoleh dari hasil wawancara maupun hasil observasi. Bahwa untuk meningkatkan hasil belajar siswa dapat diterapkan melalui penerapan model pembelajaran yang inovatif dalam kurikulum 2013 agar pembelajaran terlihat menyenangkan dan tidak terlalu membosankan, sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif, kreatif, inovatif dan

menyenangkan. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kurikulum 2013 adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Sudjana (2014:3) hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu Susanto (2013:5) yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Shoimin (2014:130) menyatakan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berfikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan pemecahan masalah. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Fathurohman (2017) juga menyatakan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka. Dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* peneliti akan merancang membuat suatu media yang cocok dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dengan media Papan Ludo.

Media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar (Indriana 2011:15). Dengan melibatkan menggunakan media pembelajaran memang sangat membantu ketika guru menyampaikan materi saat proses pembelajaran. Salah satunya dengan media Papan Ludo, merupakan media pembelajaran yang sudah dimodifikasi dengan memasukkan materi yang akan diajarkan. Menggunakan papan atau alas seperti permainan ular tangga dan monopoli. Ukuran permainan ini sekitar 47 cm x 47 cm itu tergantung dari pembuatan papan. Biasanya dimainkan oleh dua hingga empat orang dan setiap pemain akan berlomba untuk menjadi pemenang dalam waktu yang ditentukan. Dapat memenangkan jika pemain mampu mencapai garis finish lebih dulu atau yang tercepat dalam menjalankan pion yang dimiliki dari markas atau tempat awal pion memulai permainan. Di setiap jalur terdapat gambar-gambar yang menunjukkan pemain untuk mengambil kartu soal yang telah disediakan. Kartu soal dibuat berkaitan dengan muatan materi pembelajaran yang akan disampaikan yaitu Bahasa

Indonesia dan PPKn dengan ciri makhluk hidup dan simbol pancasila. Dengan model *Problem Based Learning* dengan berbantuan media Papan Ludo diharap mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tentu akan membuat siswa menjadi lebih aktif, untuk mengemukakan pendapatnya, dan juga bekerjasama dalam menjawab soal-soal dalam kartu bergambar. Sehingga dengan adanya media Papan Ludo dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berbantuan Media Papan Ludo Kelas 3 SD Negeri Kalicari 01”.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Arikunto (2014:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Peneliti menyimpulkan bahwa PTK adalah penelitian tindakan yang dilakukan di dalam kelas yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran. rancangan penelitian ini menggunakan empat tahapan siklus yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, (4) refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III tahun pelajaran 2023/2024 pada semester I sebanyak 27 siswa sebagai subjek penerima Tindakan. Sedangkan yang berperan sebagai subjek pemberi tindakan adalah peneliti yang bekerjasama dengan guru kelas. Waktu penelitian dilaksanakan pada pertengahan bulan Juli s.d Agustus. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan tes setiap siklus. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL), yang merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN Kalicari 01.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis ketuntasan hasil belajar siswa pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn masih rendah. Hal ini disebabkan karena adanya siswa yang kurang antusias karena siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, siswa masih kesulitan jika diberikan masalah atau pertanyaan, siswa masih berpusat pada guru, belum menggunakan model pembelajaran yang aktif kreatif serta inovatif, guru juga belum menggunakan media pembelajaran. *Problem Based Learning* ini merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran serta mengutamakan permasalahan nyata baik di lingkungan sekolah, rumah, atau masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah (Anugraheni, 2018). Sedangkan, Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang

menggunakan masalah nyata yang tidak terstruktur dan bersifat terbuka (Fathurohman, 2017). Sejalan dengan penelitian Pertiwi, dkk (2022) peserta didik diminta untuk menyelesaikan suatu permasalahan dengan menggunakan pemikiran yang kritis dan berkolaborasi/bekerja sama dengan peserta didik yang lain. Proses pembelajaran dalam PBL sangat menyenangkan karena pada proses pembelajaran adanya tahapan atau sintak sehingga diharapkan siswa aktif dan mampu bersaing secara sportif untuk memperoleh pemahaman.

Proses pembelajaran di dalam kelas tidak hanya menggunakan model pembelajaran saja juga perlu adanya media pembelajaran yang sesuai dengan model dan materi yang akan dipelajari siswa. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar anak bisa memiliki minat dan keterkaitan terhadap materi pembelajaran yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Hal ini sejalan, menurut Aqib (2013:50) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa).

Penggunaan media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan untuk memudahkan guru dan siswa dalam menyampaikan dan memahami materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan media papan ludo. Jannah dan Wiyatmo (2018) mengungkapkan bahwa permainan Ludo merupakan jenis permainan papan berpetak yang dimainkan oleh 2-4 orang pemain, dimana para pemain berlomba-lomba menjalankan pion mereka dari start sampai finish berdasarkan lemparan dadu. Permainan ludo dipilih karena permainan ini merupakan salah satu permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah dilakukan oleh peserta didik. Selain itu, permainan Ludo dapat menarik minat peserta didik. Karena dalam permainan ini seluruh peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media papan ludo adalah permainan tradisional yang menyenangkan dengan menggunakan papan dimodifikasi yang cocok atau disesuaikan untuk pembelajaran yang aktif, berkelompok, dan dapat dimainkan 4-6 peserta didik.

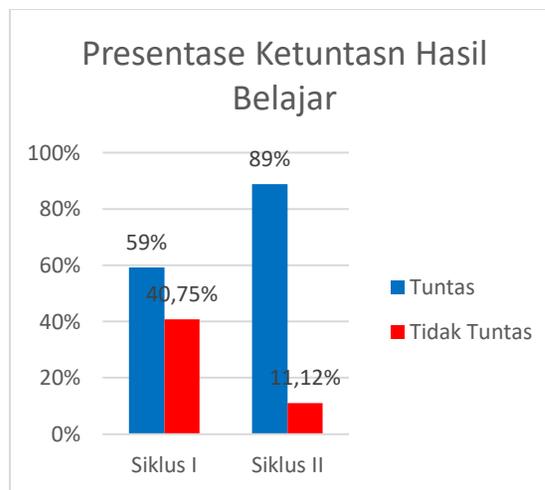
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas III SDN Kalicari 01. Pada peneliti ini peneliti melakukan dua siklus I dan II yang dimana tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Saat pembelajaran pada siklus I, peneliti melaksanakan dengan tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada saat kegiatan pendahuluan peneliti memberikan salam kepada semua siswa dilanjutkan dengan berdoa, kemudian mengecek kehadiran siswa, memberikan apresiasi, dan juga menyampaikan tujuan yang akan dipelajari. Hasil penelitian tindakan kelas yang menerapkan media pembelajaran papan ludo dalam mata pelajaran tematik terbukti mengalami peningkatan. Nilai hasil belajar pada ranah pengetahuan selalu mengalami

peningkatan yaitu mulai dari siklus I, dan siklus II. Untuk lebih jelasnya lihat tabel dibawah ini.

Tabel 1. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sumber: data primer peneliti, Agustus 2023.

| Nilai | Ketuntasan belajar | Frekuensi | | | |
|--------|--------------------|--------------|--------|--------------|--------|
| | | Siklus I | | Siklus II | |
| | | Jumlah siswa | % | Jumlah siswa | % |
| ≥75 | Tuntas | 16 | 59,25% | 24 | 88,88% |
| <75 | Tidak Tuntas | 11 | 49,75% | 3 | 11,12% |
| Jumlah | | 27 | 100% | 27 | 100% |

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa di kelas III SDN Kalicari 01 pada siklus I pada muatan Bahasa Indonesia memperoleh ketuntasan sebesar 59,25 % dan 40,75% tidak tuntas. Sedangkan, pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan sebesar 88,88% siswa tuntas dan 11,12% siswa tidak tuntas. Perbandingan hasil belajar ranah pengetahuan pada siklus I dan siklus II dapat dilihat diagram berikut ini.



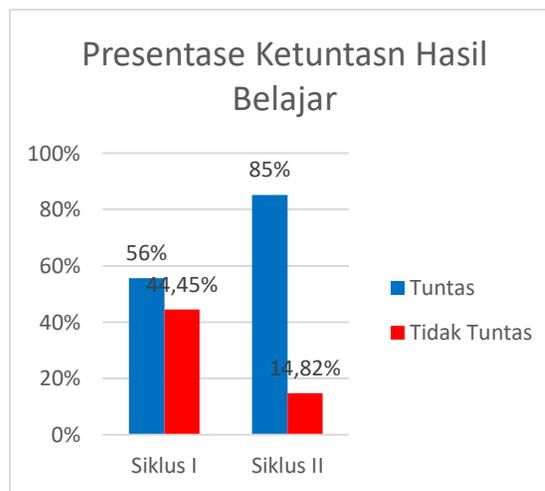
Gambar 1 Diagram Batang Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Tabel 2. Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Sumber: data primer peneliti, Agustus 2023.

| Nilai | Ketuntasan belajar | Frekuensi | |
|--------|--------------------|-----------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II |
| ≥75 | Tuntas | 16 | 24 |
| <75 | Tidak Tuntas | 11 | 3 |
| Jumlah | | 27 | 27 |

| | | Jumlah siswa | % | Jumlah siswa | % |
|--------|--------------|--------------|--------|--------------|--------|
| ≥75 | Tuntas | 15 | 55,55% | 23 | 85,18% |
| <75 | Tidak Tuntas | 12 | 44,45% | 4 | 14,82% |
| Jumlah | | 27 | 100% | 27 | 100% |

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar pada ranah pengetahuan siswa di kelas III SDN Kalicari o1 pada siklus I pada muatan PPKn memperoleh ketuntasan sebesar 55,55 % dan 44,45% tidak tuntas. Sedangkan, pada siklus II dilakukan refleksi sehingga mengalami peningkatan dari siklus I dengan capaian ketuntasan sebesar 85,18% siswa tuntas dan 14,82% siswa tidak tuntas. Perbandingan hasil belajar ranah pengetahun pada siklus I dan siklus II dapat dilihat diagram berikut ini.



Gambar 2. Diagram Batang Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dan Pritandhari (2019) menyatakan permainan ludo permainan yang dapat membuat peserta didik seolah-olah mereka sedang bermain sehingga rasa tegang dan jenuh dalam diri siswa dapat dikurangi. Dengan demikian proses pembelajaran di sekolah dapat berjalan dengan lancar dan optimal. Sedangkan menurut Saputra dan Susilowati (2021) di SD Negeri Srirahayu, bahwa penerapan model Problem Based Learning untuk meningkatkan hasil belajar tematik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar tematik di beberapa muatan pelajaran, kecuali IPA. Pada siklus II, terjadi peningkatan hasil belajar tematik di semua muatan pelajaran. Pada siklus III peningkatan hasil belajar di beberapa muatan pelajaran seperti Bahasa Indonesia, PKN dan IPS yang memperoleh peningkatan sebesar 100%. Untuk muatan

IPA pada siklus III ini memperoleh peningkatan sebesar 90%, sedangkan untuk SBdP adalah 95%. Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa model problem based learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar tematik siswa kelas IV SD Negeri Srirahayu.

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar siswa ranah pengetahuan pada kondisi siklus I, siklus II menunjukkan bahwa melalui model *Problem Based Learning* berbantuan media papan ludo mengalami peningkatan ketuntasan belajar klasikal. Sehingga peneliti menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media papan ludo untuk memancing minat belajar siswa dengan permainan dan diberikan pertanyaan untuk menjawabnya, jadi siswa tidak cepat bosan atau jenuh dan termotivasi untuk belajar.

Penelitian ini selain menggunakan model *Problem Based Learning* juga menggunakan media papan ludo permainan yang menyenangkan dengan menggunakan papan yang cocok untuk pembelajaran aktif, berkelompok, dan dapat dimainkan 2-4 siswa. Ludo pintar juga dapat memancing perhatian siswa dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan menarik minat belajar siswa, meningkatkan keaktifan siswa dengan menjawab pertanyaan berupa kartu soal yang sudah dimodifikasi dengan materi yang terdapat pada media.

KESIMPULAN

Berdasarkan data penelitian tindakan kelas yang diperoleh, disimpulkan bahwa dengan penerapan model PBL berbantuan papan ludo dapat meningkatkan hasil belajar siswa tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup III SDN Kalicari 01. Peningkatan penelitian tindakan kelas dapat dilihat berdasarkan indikator keberhasilan sebagai berikut. Ketuntasan meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model PBL berbantuan media papan ludo pada tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup pada muatan Bahasa Indonesia dan PPKn. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar siswa aspek pengetahuan pada muatan Bahasa Indonesia dari siklus I ke siklus II. Ranah pengetahuan muatan Bahasa Indonesia pada siklus I mendapat 59,25% kriteria cukup. Siklus II mendapat 88,88% kriteria sangat baik. Sedangkan ranah pengetahuan muatan PPKn pada siklus I dengan memperoleh 55,55% kriteria cukup. Siklus II dengan memperoleh 85,18% kriteria sangat baik.

Saran kepada para pendidik untuk lebih meningkatkan kemampuannya dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Kemudian untuk peneliti dapat mengembangkan hasil penelitian ini lebih mendetail baik pada lingkungan sekolah, forum antar guru atau lainnya.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Anugraheni, I. 2018. Meta Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar [A Meta-analysis of Problem-Based Learning Models in Increasing Critical Thinking Skills in Elementary Schools]. *Polyglot: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 9. <https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.789>
- Aqib, Zaenal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Fathurrohman, M. (2017) *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-ruzz Media.
- Indriana, Diana. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: Diva Press.
- Jannah, M. M., Wiyatmo, Yusman. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*. 240-248.
- Mulyasa. 2014. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ningsih, S. A., Pritandhari, Meyta. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Ludo pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI SMA Purnama Trimurjo. *e-ISSN 2442-9449*. Vol. 7 No. 1, 50-59.
- Pertiwi, M. D., Suhabuddin, E. S., Latif, R. A. 2022. Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 3 Bulusan. *Pinisi Journal PGSD*. Vol. 2, No. 1, 298-306. <https://ojs.unm.ac.id/pjp/article/view/29005>
- Suyono, Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Saputra, Y. A., Susilowati, A. R. 2021. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Vol. 5, No 2, 2579-6151 <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/11307/6479>
- Wulandari et al. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal on Education*, 5(2), 3929-3936.