

Penerapan *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kartu Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD

Rachmi Ramdhini¹

¹SD Negeri Melong Asih 4, Kota Cimahi

¹Email Korespondensi: rachmiramdhini12@guru.sd.belajar.id

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keadaan di kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4 yang menunjukkan peserta didik memiliki kemampuan yang rendah dalam mata pelajaran IPS materi kerja sama antarnegara anggota ASEAN. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan berbantuan media kartu ASEAN sebagai upaya meningkatkan kemampuan *Problem Based Learning* peserta didik dalam mata pelajaran IPS materi kerja sama antarnegara anggota ASEAN. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus dengan satu pembelajaran di setiap siklusnya. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 6A di SD Negeri Melong Asih 4 Kota Cimahi sebanyak 30 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media kartu ASEAN dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mata pelajaran IPS materi kerja sama antarnegara anggota ASEAN. Terdapat kegiatan yang menyenangkan untuk dilakukan peserta didik sehingga termotivasi untuk belajar di kelas. Peningkatan hasil belajar ditunjukkan dari evaluasi dari setiap pembelajaran. Pada tahap pra siklus, peserta didik yang tuntas sebanyak 33,3%. Pada siklus pertama, mulai menunjukkan peningkatan dengan ketuntasan sebanyak 73,3% dan pada siklus kedua berhasil mencapai ketuntasan 100%. Penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan media kartu ASEAN mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sejalan dengan pemahaman materi dan hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Kata Kunci: IPS, Media Kartu Asean, *Problem Based Learning*

ABSTRACT

This research was motivated by the situation in class 6A of SD Negeri Melong Asih 4 which showed students had low ability in Social Studies subject on cooperation between ASEAN member countries. The purpose of this study is to describe the use of Problem Based Learning assisted by ASEAN card media as an effort to improve students' abilities in social studies subject to the cooperation between ASEAN member countries. The method used in this research is classroom action research which consists of 2 cycles with one lesson in each cycle. Each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The subjects of this study were 30 students in class 6A at SD Negeri Melong Asih 4 Cimahi City. The results of the study show that the use of Problem Based Learning assisted by ASEAN card media can improve students' abilities in social studies subjects on cooperation between ASEAN member countries. There are fun activities for students to do so they are motivated to learn in class. Improved learning outcomes are shown from the evaluation of each lesson. At the pre-cycle stage, 33,3% of students complete it. In the first cycle, it began to show improvement with a completeness of 73% and in the second cycle, it managed to reach 100% completeness. The use of Problem Based Learning assisted by ASEAN card media can increase student learning motivation in line with an understanding of the material and increase student learning outcomes.

Keywords: *problem based learning, ASEAN card media, social studies*

Info Artikel:

Diterima: 09-12-2022

Direvisi: 11-12-2022

Revisi diterima: 01-04-2023

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Rujukan: Ramdhini, R. (2023). Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Kartu Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD. (2023). *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.99>

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS dilaksanakan di Sekolah Dasar melalui pembelajaran tematik yang memadukan kompetensi dari berbagai mata pelajaran lalu dikemas dalam suatu tema. Prosesnya dilakukan secara tersusun dan sistematis dengan mengaitkan materi IPS dengan mata pelajaran lain sehingga menjadi satu pembelajaran utuh yang tidak terpisah satu sama lain. Proses tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan bersifat holistik. Proses tersebut menguntungkan bagi peserta didik karena pengalaman belajar yang mereka alami menjadi bermakna. Untuk melaksanakan proses tersebut, diperlukan suatu perangkat pembelajaran yang dapat mengakomodasi seluruh mata pelajaran termasuk salah satunya mata pelajaran IPS. Kualitas perangkat pembelajaran yang digunakan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Perangkat pembelajaran yang baik menerapkan model pembelajaran inovatif dan kolaboratif sehingga baik peserta didik dapat membangun pengetahuan dan guru memberikan arahan agar pengetahuan yang dibangun peserta didik sesuai dengan konsep yang semestinya.

Salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan di kelas yaitu *problem based learning* yang lebih kita kenal dengan istilah PBL. Sari et al., (2021) menyampaikan bahwa model pembelajaran berdasarkan masalah (*problem based learning*) merupakan suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata. Pada model pembelajaran berdasarkan masalah, kelompok-kelompok kecil peserta didik bekerja sama memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh guru dan peserta didik. Selain itu, Menurut Tan dalam Rusman (2020) menyatakan model *problem based learning* merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Beberapa kelebihan penggunaan PBL antara lain sebagai berikut: (1) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkonkretkan konsep yang abstrak. (2) Konsep yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. (3) Memupuk sifat rasa ingin tahu peserta didik. (4) Pemahaman konsep jadi kuat.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat kita ketahui bahwa model *problem based learning* adalah model pembelajaran yang menjadikan masalah nyata di lapangan menjadi

bahan untuk melakukan penyelidikan autentik dengan tujuan memecahkan suatu masalah yang telah disepakati oleh guru dan peserta didik berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Menurut Tan dalam Rusman (2020), karakteristik *problem based learning* antara lain: (1) permasalahan menjadi *starting point* dalam belajar. (2) permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur. (3) permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*). (4) permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh seorang peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar. (5) belajar pengarahan diri menjadi hal yang utama. (6) pemanfaatan sumber belajar (7) belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif. (8) pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan (9) keterbukaan proses dalam PBM meliputi sintesis, integrasi dari sebuah proses belajar dan (10) PBM melibatkan evaluasi dan review pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Penggunaan model pembelajaran inovatif dan kolaboratif juga perlu ditunjang dengan media pembelajaran yang bisa mengakomodasi kegiatan belajar peserta didik sehingga peserta didik belajar dengan aktif dan kreatif. Menurut (Hamid et al., 2020), media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Sedangkan menurut Arsyad dalam Purba et al. (2020) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang dapat merangsang pikiran, dan kemauan peserta didik sehingga mendorong terciptanya proses belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Penggunaan *problem based learning* ini dilaksanakan berbantuan media kartu ASEAN. Menurut Djihad dalam Pusparani (2020) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran secara umum antara lain (1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah. (2)

Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. (3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil. (4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. (5) Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. (6) Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. (7) Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. (8) Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, atau foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda, seperti sifat, ukuran, warna, dan sebagainya. (9) Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. (10) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat.

Media kartu ASEAN yang digunakan dalam penelitian termasuk dalam media sederhana 2 dimensi. Menurut Batubara (2021) fungsi dan manfaat media sederhana 2 dimensi antara lain (1) menyediakan contoh tampilan objek yang dijelaskan, (2) mengkonkretkan gagasan abstrak (3) memotivasi peserta didik, (4) mengarahkan perhatian peserta didik, (5) mengulangi informasi yang disampaikan dengan modalitas verbal atau teks, (6) merangsang ingatan peserta didik terhadap materi pelajaran sebelumnya, dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang sulit dimengerti.

Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki pemahaman yang tinggi terhadap materi yang dipelajari. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan hasil belajar peserta didik yang tinggi dengan nilai yang berhasil melewati KKM. Akan tetapi, pada kenyataannya hasil belajar peserta didik masih rendah dalam terutama dalam pembelajaran yang memiliki muatan pelajaran IPS.

Hal tersebut dibuktikan dengan keadaan di kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4 yang memiliki hasil belajar rendah terutama dalam pembelajaran bermuatan IPS. Proses pembelajaran yang monoton dan membosankan menjadi penyebab utama peserta didik memperoleh hasil belajar yang rendah. Menurut Adnyana & Yudaparmita (2022) secara umum pembelajaran IPS disajikan dengan pola sebagai berikut. (1) pembelajaran diawali penjelasan singkat materi oleh guru, peserta didik diajarkan teori yang harus dihafalkan. (2) pemberian contoh soal dan (3) diakhiri dengan latihan soal dan pemberian tugas atau pekerjaan rumah (PR).

Walaupun pembelajaran IPS tidak dianggap sebagai pembelajaran yang sulit oleh peserta didik, pada kenyataannya hasil belajar peserta didik belum bisa mencapai KKM yang

diharapkan. Permasalahan ini muncul bukan hanya karena kemampuan dan motivasi belajar siswa yang kurang, tetapi juga faktor lingkungan belajar yang kurang mendukung (Ariati et al., 2019). Pembelajaran IPS yang disajikan dengan kurang menarik menyebabkan minat belajar peserta didik rendah dalam mempelajari IPS. Padahal minat belajar hanya bisa muncul apabila peserta didik merasa kebutuhannya dapat dipenuhi melalui proses belajar. Menurut Andriani et al., (2022), Apabila peserta didik menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan apabila peserta didik melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar peserta didik akan berminat untuk mempelajarinya. Kesadaran kebutuhan peserta didik untuk belajar IPS juga belum muncul pada peserta didik kelas 6a SD Negeri Melong Asih 4 sehingga menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar IPS.

Berdasarkan pemaparan di atas dilaksanakan penelitian yang mendeskripsikan penggunaan *problem based learning* berbantuan media kartu ASEAN untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4 Kota Cimahi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, guru semakin terdorong untuk melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan, minat belajar peserta didik meningkat sehingga hasil belajar pun akan meningkat terutama dalam mata pelajaran IPS.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas dapat diartikan suatu kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, mengamati dan merefleksikan tindakan melalui beberapa siklus secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya. (Juanda, 2016). Model Penelitian Tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu PTK model Kurt Lewin. PTK Model Kurt Lewin menggambarkan penelitian tindakan sebagai suatu proses spiral yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi (Djajadi, 2019). Penelitian ini menggunakan 2 siklus yang setiap siklusnya terdiri atas 1 pembelajaran. Dalam 1 siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Dalam tahap perencanaan, guru menyusun dan merancang sebuah skenario yang akan digunakan di tahap pelaksanaan. Setelah itu dilanjutkan dengan observasi pada hasil belajar peserta didik untuk selanjutnya dijadikan bahan untuk refleksi. Subyek dalam penelitian ini yaitu 30 peserta didik di kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4. Teknik

pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik tes, teknik observasi dan teknik wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif untuk mengukur keberhasilan proses pembelajaran melalui hasil belajar dan teknik analisis data kualitatif untuk mendeskripsikan hasil observasi dan wawancara. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar peserta didik yang terjadi selama penelitian dilaksanakan.

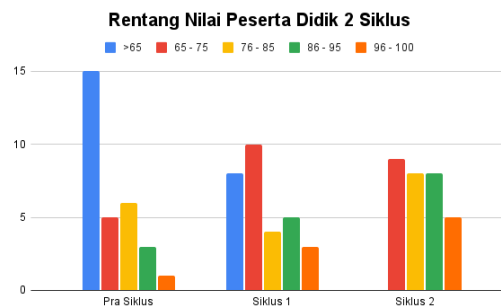
HASIL DAN PEMBAHASAN

Capaian peserta didik kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4 Kota Cimahi yang melampaui nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada tahap pra siklus hanya mencapai persentase sebesar 33,33%. Peserta didik yang memperoleh nilai melampaui nilai KKM sebanyak 10 orang dan 20 orang lainnya belum melampaui nilai KKM. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran tahap pra siklus, peserta didik tampak bosan mengikuti pembelajaran. Beberapa diantaranya ada juga yang mengantuk. Semangat belajar juga tampak menurun dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, mereka mengungkapkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan terasa membosankan. Apalagi saat diminta untuk membaca teks, mereka menyatakan itu sangat menjemukan.

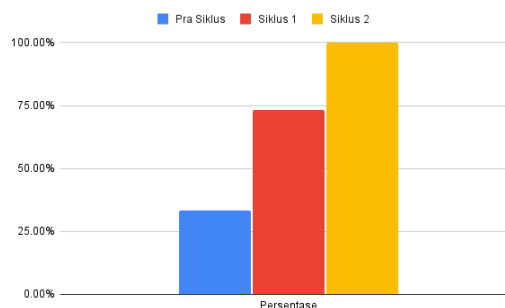
Pada pembelajaran siklus pertama, peserta didik yang berhasil melampaui nilai KKM mencapai persentase sebesar 73,33%. Jumlah peserta didik yang melampaui nilai KKM sebanyak 21 orang sedangkan peserta didik yang belum mencapai nilai KKM sebanyak 9 orang. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran siklus pertama, peserta didik terlihat antusias dengan kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan media kartu ASEAN. Akan tetapi dalam melakukan pekerjaan yang memerlukan kerjasama kelompok, peserta didik terlihat belum mampu membagi tugas agar penugasan kelompok bisa selesai tepat waktu. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, pembelajaran siklus pertama terasa menyenangkan dan tidak membosankan. Selain itu, mereka menyatakan senang dengan kegiatan berkelompok bersama teman-temannya.

Pada pembelajaran siklus kedua, persentase peserta didik yang memperoleh nilai melampaui nilai KKM sebesar 100%. 30 peserta didik kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4 Kota Cimahi yang mengikuti pembelajaran siklus kedua seluruhnya berhasil mencapai nilai KKM. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran siklus kedua, peserta didik terlihat menikmati proses pembelajaran dan sudah mampu mengorganisasikan tugas-tugas kelompok untuk bisa menyelesaikan tugas tepat waktu. Interaksi yang terjadi semakin intens

melalui diskusi pemecahan masalah. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik, mereka menyatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan membuat mereka semangat untuk belajar. Mereka juga menyukai aktivitas yang berkaitan dengan tugas kelompok.



Grafik 1 Rentang Nilai Peserta Didik 2 Siklus



Grafik 2 Pencapaian Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dalam 2 siklus dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar pada pembelajaran yang menerapkan *problem based learning* berbantuan media kartu ASEAN. Peningkatan hasil belajar menunjukkan pemahaman peserta didik terhadap materi kerja sama antar negara anggota ASEAN di bidang ekonomi mengalami peningkatan yang signifikan sehingga penerapan *problem based learning* berbantuan media kartu ASEAN dinyatakan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4 Kota Cimahi. Kekatifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat secara signifikan berdasarkan hasil observasi pada penelitian ini. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian P. I. Sari et al. (2021) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan model *Problem Based Learning* siswa dapat memecahkan permasalahan sesuai dengan materi pembelajaran, keaktifan siswa juga terlihat meningkat dengan adanya pemberian video pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan materi serta karakteristik siswa.

Penerapan *Problem Based Learning* di kelas mendorong peserta didik untuk belajar hingga mampu melampaui nilai KKM yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini diperkuat

dengan hasil penelitian dari Sumardi (2020) yang menyatakan bahwa Peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran “Benda Dari Kayu” melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* masuk dalam kategori tuntas, karena dapat mencapai di atas KKM sebesar 70. Hal ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari (Suwaib et al., 2020) yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem-Based Learning* berbantuan metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas IV SD Negeri 002 Sebatik Utara Kabupaten Nunukan dan hasil belajar kognitif peserta didik kelas IV SD Negeri 002 Sebatik Utara Kabupaten Nunukan pada pembelajaran IPS materi aktivitas ekonomi yang berkaitan dengan sumber daya alam dan potensi lainnya di daerah meningkat cukup signifikan. Peningkatan ini dapat dilihat dari persentase ketuntasan belajar klasikal pada siklus I sebesar 76,19% meningkat di siklus II sebesar 95,24% berdasarkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Penggunaan media kartu ASEAN juga memberikan pengaruh terhadap hasil belajar yang meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramlah (2022) yang menyatakan bahwa penerapan media kartu dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pada siklus I terdapat 53% siswa atau 24 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM dan ada 47% atau 21 orang siswa yang tidak tuntas. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus II yaitu sebanyak 87% atau 39 orang siswa mendapatkan nilai di atas KKM dan 13% atau 6 orang siswa yang tidak tuntas. Peningkatan minat belajar terhadap pembelajaran juga terjadi melalui penggunaan media kartu. Media kartu yang digunakan divariasikan dengan permainan membuat peserta didik tidak merasa bosan terhadap proses pembelajaran. Dalam hal penggunaan media kartu, hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Susanti, 2021) yang menyatakan minat belajar peserta didik meningkat melalui penggunaan media kartu. Berkaitan dengan penggunaan media kartu dalam pembelajaran IPS, keberhasilan dalam penelitian ini didukung oleh hasil penelitian Aliputri (2018) yang menyatakan model pembelajaran *Make A Match* berbantuan kartu bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Wulung 1 Kabupaten Blora.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan oleh penulis dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *problem based learning* berbantuan media kartu ASEAN dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 6A SD Negeri Melong Asih 4. Hal

tersebut dibuktikan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik yang terlihat dari ketercapaian nilai KKM. Pada tahap pra siklus hanya mencapai 23,33% peserta didik yang mencapai nilai KKM. Setelah dilakukan siklus pertama, terjadi peningkatan menjadi 73,33% peserta didik tuntas KKM. Pada siklus kedua, meningkat secara signifikan mencapai ketuntasan KKM sebesar 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2022). Pengaruh Implementasi Pendekatan Keterampilan Proses Terhadap Hasil Belajar IPS di SD Kecamatan Sukasada. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v3i1.2300>
- Aliputri, D. H. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A). <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2351>
- Andriani, W., Witarsa, R., & Nurmalina, N. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Belajar Sains Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 008 Langgini. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1355. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i5.9041>
- Ariati, K. juni, Dantes, N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh model pembelajaran ttw berbantuan penilaian portofolio terhadap sikap disiplin dan hasil belajar ips. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 349. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.18930>
- Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI/SD*. CV Graha Edu.
- Djajadi, M. (2019). *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Arti Bumi Intaran.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simamarta, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty; Yanti, Simamarta, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz Sebagai Aplikasi Evaluasi Pembelajaran Kelas VI Di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- RAMLAH, R. (2022). Penerapan Media Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Pada Pelajaran Ips Di SDN Jango Tahun Pelajaran 2020/2021. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1). <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.2998>
- Rusman. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada.
- Sari, D. M., Patta, R., & Juliadi. (2021). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI (Enam) Melalui Penerapan Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Pinisi Journal PGSD*, 1(2), 581–586.
- Sari, P. I., Kristiantari, M. G. R., & Saputra, K. A. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 544. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.37697>
- Sumardi. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas III A SDN 219 Bengkulu Utara Tahun Pelajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1(2), 89–98.
- Susanti, P. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sd Negeri 10 Palangka Melalui Media Kartu Huruf. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 16(2). <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v16i2.2771>

- Suwaib, S., Riyanto, Y., & Subroto, W. T. (2020). Penerapan Model Problem-Based Learning Berbantuan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Ips Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 002 Sebatik Utara Kabupaten Nunukan. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p163-173>