

**PENGARUH PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BEBASIS  
MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN PPKn KELAS VII DI MTSN 2 MATARAM**

Dewi Saputri<sup>1</sup>, Lalu Sumardi<sup>2</sup>, Basariah<sup>3</sup>, M.Ismail<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>PPKn FKIP Universitas Mataram

ddewisaputri@gmail.com, lalusumardi.fkip@unram.ac.id, basyariah@unram.ac.id

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of the application of the animation media-based Problem Based Learning model on student learning outcomes in class VII PPKn subjects in MTsN 2 Mataram. The approach used is quantitative with quasi-experimental research types and nonequivalent control types. The study sample consisted of two classes with purposive sampling techniques. Data analysis used prerequisite tests, namely normality test (Shapiro-Wilk test), homogeneity test (Levene test) and hypothetical test using t-test (Paired Sample T Test). Based on the results of hypothesis testing using a t-test with a significant level of 5%, a sig value is obtained. (2 tailed) of  $0.000 < 0.05$ , then  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. Thus, it can be said that there is an influence of the application of the animation media-based Problem Based Learning model on student learning outcomes in PPKn subjects in MTsN 2 Mataram.*

*Keywords: Problem Based Learning, Animation, Learning Outcomes.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di MTsN 2 Mataram. Pendekatan yang digunakan yakni kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen dan tipe *nonequivalent control*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas dengan teknik purposive sampling. Analisis data menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas (uji *Shapiro-Wilk*), uji homogenitas (uji *Levene*) dan uji hipotesis menggunakan uji-t (*Paired Sampel T Test*). berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan taraf signifikan 5% diperoleh nilai sig. (2 tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di MTsN 2 Mataram.

Kata Kunci : *Problem Based Learning*, Animasi, Hasil Belajar.

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan

harus terus menerus dibina dan dikembangkan sehingga kualitas sumber daya manusia dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan tuntutan zaman yang terus berubah.

Oleh karena itu, pendidikan yang berkualitas harus didapatkan semua orang, tidak hanya segelintir orang saja (Sumardi, 2020). Sesuai dengan UUD 1945 pasal 31 ayat (1) telah menegaskan bahwa setiap orang berhak mendapatkan pendidikan.

Indonesia sebagai negara yang berkembang terus berupaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui Pendidikan Nasional. Tujuan Pendidikan Nasional tertuang dalam Pembukaan UUD 1945 yang mengamanatkan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu mata pelajaran yang dapat mewujudkan tujuan Pendidikan Nasional adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn).

PPKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa agar memiliki kemampuan berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. Kemampuan yang dimiliki siswa tersebut akan mampu melahirkan warga negara yang terlibat aktif dan siap menghadapi tantangan dunia global (Marzuki & Basariah, 2017). Sejalan dengan pendapat Hariyanto (2020) bahwa PPKn berfungsi membina dan mengembangkan karakter siswa agar

menjadi warga negara yang baik, selalu berpikir global dan bertindak lokal. Oleh karena itu, perlu adanya proses pembelajaran yang mampu mengembangkan potensi dan hasil belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa serta siswa dengan mudah memahami materi pelajaran. Untuk itu, seorang guru PPKn harus menerapkan model pembelajaran yang kreativitas sehingga kegiatan belajar mengajar dapat lebih inovatif dan dipahami oleh siswa (Herianto et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PPKn di MTsN 2 Mataram pada 24 Februari 2023 menyatakan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn terbilang rendah. Hal tersebut terjadi karena minat belajar siswa masih kurang pada mata pelajaran PPKn dikarenakan proses pembelajaran yang berjalan monoton, sering kali saat guru menjelaskan materi pelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan seperti mengobrol saat pembelajaran berlangsung yang mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, serta siswa kurang berani mengemukakan

pendapat maupun menanyakan materi pembelajaran yang kurang dipahami. Siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran akan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa (Toyyibah & Setyawan, 2020).

Hasil belajar merupakan salah satu alat ukur untuk melihat capaian seberapa jauh siswa dapat menguasai materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru (Wirda et al., 2020). Hasil belajar kognitif menjadi arah pengembangan utama dalam mata pelajaran PPKn karena siswa dapat dikatakan berhasil apabila hasil belajar kognitif yang diukur menunjukkan tingkat kemampuan yang tinggi (Setiawan et al., 2018). Untuk itu diperlukannya suatu cara belajar yang mampu mendorong keaktifan belajar siswa. Adapun salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model *Problem Based Learning*.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dinilai relevan dengan tuntutan masyarakat yang sedang berubah, masyarakat yang kreatif dan inovatif, serta masyarakat modern yang kompetitif. Disebut kreatif karena dapat berkembang sesuai dengan situasi dan kondisi serta tantangan yang dihadapi oleh siswa. Masalah

yang diberikan dalam model ini adalah masalah yang aktual, riil di lingkungannya dan siswa diberi kesempatan untuk memecahkan masalah tersebut (Syamsidah & Suryani, 2018).

Secara umum terdapat lima langkah dalam penerapan *Problem Based Learning* yaitu (1) mengorientasikan siswa terhadap masalah; (2) mengorganisasi siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Sofyan et al., 2018).

Menurut Rustaman (Ismail et al., 2021) menyatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar. Tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa hal di antaranya adalah proses pembelajaran, media, model, dan bahan ajar yang digunakan (Ismail et al., 2021). Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran yang tepat sangat dibutuhkan dan penting

sehingga siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuannya.

Menurut Kristanto (2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Animasi salah satu media pembelajaran yang menarik karena media animasi merupakan media yang berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi. Melalui animasi, suatu proses yang panjang dan kompleks dapat disajikan tahap demi tahap, sehingga mudah dipelajari oleh siswa. Selain itu, siswa akan mendapat gambaran yang nyata ketika topik pembelajaran yang abstrak divisualisasikan secara sederhana (Surjono, 2017).

Model dan media pembelajaran penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Penerapan *Problem Based Learning* dipadukan dengan media animasi tujuan agar terciptanya suasana belajar yang nyaman dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga proses pembelajaran menjadi aktif.

Penggunaan model dan media yang tepat oleh guru pada proses pembelajaran tentunya memiliki karakteristik yang sesuai dengan siswa. Untuk itu, perlu adanya faktor pendukung yang menarik minat dan keaktifan belajar siswa agar hasil belajar meningkat. Hasil belajar adalah suatu upaya pencapaian tujuan pembelajaran yang ditetapkan serta nilai akhir yang diperoleh siswa setelah terjadi proses pembelajaran yang diikuti dengan perubahan tingkah laku dan prestasi belajar. Sehingga dapat dikatakan hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi setelah siswa mengikuti proses pembelajaran (Yuliatin, 2021).

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design*. Design ini pengembangan dari *Tru Experimental Design*. Bentuk design ini ada dua yaitu: *Time-Series Design* dan *Nonequivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2018). Jadi dalam penelitian ini bentuk design yang digunakan adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Pelaksanaan design ini menggunakan dua kelas

yang berbeda dengan rata-rata nilai yang relative sama. Kelas ini sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi dan kelompok kontrol dengan menggunakan model konvensional.

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan tes. Observasi adalah teknik pengambilan data dengan cara mengamati secara langsung suatu keadaan atau situasi dari sebuah subjek penelitian (Hamzah & Susanti, 2020). Sedangkan tes merupakan alat evaluasi yang digunakan guru untuk mengukur pemahaman siswa sejauh mana telah tercapainya tujuan pembelajaran. Bentuk tes yang akan digunakan pada penelitian ini adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) (Suseno et al., 2021). Tes yang digunakan yaitu berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*).

Sampel penelitian yang digunakan yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol dengan

menggunakan teknik *purposive sampling*. Sampel penelitian diambil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Prasyarat dengan menguji normalitas dan homogenitas data, selanjutnya pengujian hipotesis.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, data diperoleh melalui tes *pretest* dan *posttest* yang telah bagikan kepada siswa pada pertemuan pertama dan akhir pembelajaran. Hasil pengumpulan data digunakan untuk melihat penerapan *Problem Based Learning* berbasis media animasi berpengaruh pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn. Adapun tes yang berikan kepada siswa adalah pertanyaan sebanyak 25 soal dalam bentuk pilihan ganda. Kemudian soal tersebut dibagikan kepada sampel yakni kelompok eksperimen (VII B) dan kelompok kontrol (VII C). Sehingga diperoleh nilai *pretest* dari kedua sampel sebagai berikut:

**Tabel 1. Data Nilai *Pretest***

<b>Kelas Eksperimen</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
32	72	32	56,25
<b>Kelas Kontrol</b>			

N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
32	64	32	50,38

Berdasarkan tabel 1. data nilai *pretest* diperoleh nilai terendah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah 32, sedangkan nilai tertinggi kelas eksperimen adalah 72 dan nilai tertinggi kelas kontrol adalah 64. Adapun nilai rata-rata dari kelas eksperimen yaitu sebesar 56,25 dan kelas kontrol sebesar 50,38. Setelah siswa diberikan *pretest* kemudian peneliti melakukan 4 kali pertemuan untuk memberikan kelas eksperimen model *Problem Based Learning* berbasis media animasi. Setelah itu, penulis memberikan *posttest* yang dimana tes diberikan setelah diberikannya perlakuan yaitu, penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Sehingga didapatkan data hasil *posttest* dari sampel ialah sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Nilai Posttest**

<b>Kelas Eksperimen</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
32	96	72	86,38
<b>Kelas Kontrol</b>			
N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
32	92	60	75,50

Berdasarkan tabel 2. data nilai *posttest* diperoleh nilai terendah pada kelas eksperimen sebesar 72 dan kelas kontrol 60. Untuk nilai tertinggi pada kelas eksperimen 96 dan kelas kontrol 92. Adapun nilai rata-rata kelas eksperimen 86,38 dan kelas kontrol sebesar 75,50. Hal tersebut terjadi karena kelas VII B sebagai kelompok eksperimen menerapkan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi sementara kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Selanjutnya peneliti mengolah data menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* versi 23, dimana setelah perolehan nilai *pretest* dan *posttest* maka data dianalisis untuk mendapatkan hasil yang akurat sehingga dapat melihat pengaruh dari penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Peneliti dalam hal ini menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* yang pada umumnya penggunaannya terbatas untuk sampel yang kurang dari 50 agar menghasilkan keputusan yang akurat. Adapun sampel pada masing-masing kelas eksperimen dan kontrol dalam

penelitian ini jumlahnya dibawah 50. Berikut hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dari hasil *pretest* dan *posttest* yaitu:

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pretest* Kelas Eksperiemn dan Kontrol**

<b>Kelas Eksperimen</b>		
Statistic	Df	Sig.
0,937	32	0,061

  

<b>Kelas Kontrol</b>		
Statistic	Df	Sig.
0,940	32	0,074

Berdasarkan tabel 3. hasil uji normalitas *pretest* kelas eksperiemn memperoleh signifikansi sebesar 0,061. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya  $0,061 > 0,05$ . Begitu pula dengan hasil *pretest* pada kelompok kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,074. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya  $0,074 > 0,05$ .

**Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Posttest* Kelas Eksperiemn dan Kontrol**

<b>Kelas Eksperimen</b>		
Statistic	Df	Sig.
0,944	32	0,099

  

<b>Kelas Kontrol</b>		
Statistic	Df	Sig.
0,958	32	0,239

Berdasarkan tabel 4. hasil uji normalitas *posttest* kelompok

eksperimen memperoleh signifikansi sebesar 0,099. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya  $0,099 > 0,05$ . Begitu pula dengan hasil *posttest* pada kelompok kontrol memperoleh signifikansi sebesar 0,239. Hal ini menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal karena signifikansinya  $0,239 > 0,05$ . Jadi, kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil uji normalitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah terdistribusi normal, sehingga dapat ditentukan teknik statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis yaitu menggunakan teknik statistik parametrik. Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas data dengan menggunakan uji varians yaitu uji *Levene* tujuannya untuk mengetahui data terdistribusi homogen atau tidak homogen. Berikut tabel perhitungan uji normalitas yang menggunakan uji varians.

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas *Pretes* dan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

<b><i>Pretest</i> Eksperimen dan Kontrol</b>			
Levene Statistik	Df1	Df2	Sig
0,896	1	62	0,348

  

<b><i>Posttest</i> Eksperimen dan Kontrol</b>			
Levene Statistik	Df1	Df2	Sig
2,273	1	62	0,137

Berdasarkan tabel 5. uji homogenitas menunjukkan bahwa hasil dari *pretest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh signifikansi 0,348. Sesuai dengan kriteria bahwa jika nilai sig > 0,05 yaitu 0,348 > 0,05 maka sampel mempunyai varians yang sama. Perolehan nilai *pretest* ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau memiliki ragam yang sama.

Berdasarkan hasil dari *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memperoleh signifikansi 0,137. Sesuai dengan kriteria bahwa 0,137 > 0,05 maka sampel mempunyai varians yang sama. Perolehan nilai *posttest* ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol berasal dari populasi yang homogen atau memiliki ragam yang sama.

Setelah dilakukannya uji normalitas dan homogenitas yang menunjukkan data berdistribusi normal dan hoomogen atau mempunyai ragam yang sama, sehingga pada uji hipotesis menggunakan keknik parametris dengan pengujian menggunakan Uji-T (t-test) *Paired Sample Test*. Adapun kriteria pengujian hipotesis dengan menggunakan uji dua sisi, yaitu jika (*sig.2-tailed*) > 0,05 maka Ho diterima

dan Ha ditolak, dan jika (*sig.2-tailed*) < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha diterima.

**Tabel 6. Hasil Uji Hipotesis**

<b>Paired Sample Test</b>		
<b>Pretest Eksperimen – Posttest Eksperimen</b>		
Sig. 2-tailed	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
0,000	-12,644	2,03951
<b>Pretest Kontrol – Posttest Kontrol</b>		
Sig. 2-tailed	t <sub>hitung</sub>	t <sub>tabel</sub>
0,000	-13,973	2,03951

Berdasarkan tabel 6. diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar 0,000 yang artinya lebih kecil dari 0,05, maka Ha diterima dan H0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat adanya pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di MTsN 2 Mataram.

Berdasarkan hasil uji hipotesis data hasil t hitung dengan kriteria pengujian hipotesis yaitu, nilai t hitung > t tabel, maka Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan tabel 6. t hitung bernilai negatif yaitu sebesar -12,644 untuk kelas eksperimen dan -13,973 untuk kelas kontrol. T hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata hasil belajar *pretest* lebih rendah dari pada rata-rata hasil belajar *posstest*. Dalam konteks kasus ini maka nilai t hitung



negatif dapat bermakna positif. Sehingga nilai  $t$  hitung menjadi 12,644 untuk kelas eksperimen dan 13,973 untuk kelas kontrol. Dengan demikian, karena nilai  $t$  hitung pada pasangan *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen  $12,644 > t$  tabel 2,03951 dan  $t$  hitung pada pasangan *pretest* dan *posttest* kelas kontrol  $13,973 > t$  tabel 2,03951.

Sehingga dapat diartikan bahwa penerapan model model *Problem Based Learning* berbasis media animasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di MTsN 2 Matram.

Model *Problem Based Learning* sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa. Dalam pengembangannya siswa kan lebih mudah memahami masalah yang dikaji, dan siswa dapat memilih strategi yang akan digunakan untuk memecahkan masalah. Model *Problem Based Learning* juga mampu menstimulus siswa untuk tetap berfikir, memfokuskan siswa untuk berpikir tanpa ada keterbatasan, memberikan keluasana kepada siswa untuk menemukan informasi baru sehingga siswa mampu memiliki informasi baru yang nantinya dapat diterapkan atau

diaplikasikan di lingkungan nyata (Syamsidah & Suryani, 2018).

Model *Problem Based Learning* ini tidak hanya mengharapkan siswa untuk sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pembelajaran saja, tetapi melalui model *problem based learning* ini siswa ditekankan untuk lebih aktif mencari tahu, aktif berpikir, berkomunikasi dan akhirnya menyimpulkan. Berdasarkan hasil penelitian Khotimah et al., (2019) dari hasil penelitiannya terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Penerapan model dan media pembelajaran diharapkan dapat mewujudkan kegiatan belajar menarik dan aktif. Dalam penelitian ini model *Problem Based Learning* dipadukan dengan media animasi yang menarik sehingga kondisi kelas akan menjadi menyenangkan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Surjono (2017) media animasi bisa berisi ilusi gerak suatu proses yang disertai teks penjelasan serta narasi yang dapat memudahkan

siswa dalam memahami materi pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian Herawati et al., (2019) menunjukkan bahwa dengan menggunakan media animasi lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dari pada tanpa menggunakan media animasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berbasis media animasi efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

#### **D. Kesimpulan**

Diperoleh hasil belajar siswa kelas eksperimen (VII B) pada mata pelajaran PPKn mengalami peningkatan. Berdasarkan dari hasil uji hipotesis dengan taraf signifikansi 5% (0.05), menggunakan uji-t, diperoleh nilai sig. (*2 tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga, penerapan model *Problem Based Learning* berbasis media animasi terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn kelas VII di MTsN 2 Matram.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Hamzah, A., & Susanti, L. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif Kajian Teoritik & Praktik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Hariyanto. (2020). *Buku Ajar Pendidikan Kewarga Negara (PKN)*. Mataram Sanabil.
- Herawati, G., Gunayasa, I. B. K., & Ningsih, S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4)
- Herianto, E., Ismail, M., Dahlan, D., Mustari, M., & Sawaludin, S. (2023). Mewujudkan Pembelajaran yang Inovatif di Madrasah melalui Pelatihan Portofolio Berbasis HOTS. *Jurnal Gema Ngabdi*, 5(1), 68–77.
- Ismail, M., Kurniawansyah, E., Fauzan, A., & Basariah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mahasiswa Prodi PPKn FKIP UNRAM. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(4).
- Khotimah, A. H., Kuswandi, D., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa. JKTP: *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 158-165.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.

- Marzuki, M., & Basariah, B. (2017). The influence of problem-based learning and project citizen model in the civic education learning on student's critical thinking ability and self discipline. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(3).
- Setiawan, A., Ismail, I., & Yuliatin, Y. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran SQ3R (Survey, Question, Read, Recite and Review) berpaduan Snowball Throwing terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di SMPN 1 Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 5(2).
- Sofyan, H., Wagiran, Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardi, L. (2020). Why Students Dropout? Case Study of Dropout Attributions in West Nusa Tenggara Province, Indonesia. *Cross-Currents: An Internasional Peer-Reviewed Journal on Humanities & Social Sciences*, 6(6), 85-91.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suseno, E., Kom, S., & Purwo, S., M. (2021). *Mengukur Validitas Tes. Pernal edukreatif*.
- Syamsidah., & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning (PBL) Mata Kuliah Pengetahuan Bahan Makanan*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- Toyyibah, N., & Setyawan, A. (2020). Analisis Pemahaman Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Bancaran 4 Bangkalan. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Wirda, Y., Ulumudin, I., Widiputera, F., Listiawati, N., & Fujanita, S. (2020). *Faktor-faktor determinan hasil belajar siswa*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yuliatin, Y. (2021). Pengaruh Pembelajaran Modul dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas X di SMA N 1 Peranap. *Jurnal Pegiat Literasi*, 1(1), 19-36.