

PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PKN SISWA KELAS VB SDN SUNGGUMINASA V

Suardi¹, Musdalifah Syahrir², Nur Khalis.T³
¹²³PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
suardi@unismuh.ac.id, musdalifahsyahrir@unismuh.ac.id,
TikaMakassar1999@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using audio-visual learning media on the learning outcomes of Civics Education (Pancasila Education) among fifth-grade students at SDN Sungguminasa V. The research problem is: "Is there an effect of using audio-visual learning media on the Civics Education learning outcomes of fifth-grade students at SDN Sungguminasa V?" This study employed a quantitative method with a quasi-experimental approach. The sample consisted of 29 students, including 12 boys and 17 girls. Data collection techniques included observation of student learning activities, pretests, and posttests. Inferential statistical analysis was conducted using a paired sample t-test with the help of SPSS version 26. The results showed that the use of audio-visual learning media had a positive effect on student learning activities, increasing from 45.4% in the first session to 84.1% in the third session. Student learning outcomes also improved significantly, with the average pretest score rising from 60.00% to 81.75% in the posttest, a gain of 21.75 points. However, the paired sample t-test analysis showed a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.220 ($p > 0.05$), indicating that the improvement was not statistically significant. Nevertheless, the use of audio-visual media practically enhanced student engagement and learning outcomes. This finding aligns with previous studies indicating that audio-visual media can increase students' interest, attention, and comprehension. Therefore, audio-visual learning media are worth further development in the teaching of Civics Education at the elementary school level.

Kata Kunci : Problem Based Learning, media audio visual, Pendidikan Pancasila, hasil belajar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) siswa kelas V di SDN Sungguminasa V. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di SDN Sungguminasa V?" Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan

pendekatan eksperimen semu (quasi experiment). Sampel dalam penelitian ini berjumlah 29 siswa, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas belajar siswa, pretest, dan posttest. Analisis statistik inferensial dilakukan dengan uji paired sample t-test menggunakan bantuan SPSS versi 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas belajar siswa, yang meningkat dari 45,4% pada pertemuan pertama menjadi 84,1% pada pertemuan ketiga. Hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, dengan rata-rata nilai pretest meningkat dari 60,00% menjadi 81,75% pada posttest, dengan selisih 21,75 poin. Namun, hasil analisis uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,220 ($p > 0,05$), yang berarti peningkatan tersebut tidak signifikan secara statistik. Meskipun demikian, penggunaan media audio visual secara praktis mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media audio visual dapat meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran audio visual layak untuk terus dikembangkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci : Problem Based Learning, media audio visual, Pendidikan Pancasila, hasil belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), berasal dari kata “didik” yang diberi imbuhan “pe-” dan akhiran “-an”, yang berarti suatu cara atau metode dalam membimbing. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan dapat menguatkan aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan

yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Dalam konteks ini, pendidikan bukan hanya sebatas transfer pengetahuan, melainkan mencakup pembentukan karakter, nilai, dan kepribadian agar seseorang berkembang menjadi pribadi yang bertanggung jawab, berakhlak, serta mampu berkontribusi positif di lingkungan sosialnya (Musdalifa Syahrir, 2018).

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk membentuk individu menjadi warga negara yang baik, memahami hak dan

kewajibannya, serta memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai kebangsaan dan demokrasi. PKn mengajarkan norma, nilai moral, dan aturan hidup yang berlaku dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat. Tujuan utamanya adalah agar siswa memiliki pemahaman politik yang rasional dan mampu membuat keputusan yang tidak hanya menguntungkan dirinya, tetapi juga bermanfaat bagi bangsa dan negara (Ambarwati et al., 2022). Pembelajaran PKn yang efektif akan membentuk karakter siswa sejak dini dan memperkuat identitas kebangsaan mereka.

Salah satu kebijakan strategis dalam dunia pendidikan saat ini adalah pembentukan Profil Pelajar Pancasila, sebagaimana tercantum dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2020. Profil ini mencerminkan upaya untuk menghasilkan generasi yang tidak hanya unggul secara akademik, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, beriman, bertoleransi, mandiri, kreatif, dan kritis. Oleh karena itu, pembelajaran PKn perlu dirancang dengan metode yang inovatif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyeluruh dan kontekstual.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model Problem Based Learning (PBL). Model ini menekankan pada pemecahan masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, sehingga dapat mendorong kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemandirian belajar. PBL berpijak pada teori konstruktivistik, yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui proses eksplorasi dan diskusi kelompok (Prasetyo & Kristin, 2020). Dalam praktiknya, model ini diawali dengan identifikasi masalah, pencarian informasi, serta penyusunan solusi yang logis dan aplikatif.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, model PBL dapat dipadukan dengan media audio visual. Media ini mampu menstimulasi kedua indera utama siswa—pendengaran dan penglihatan—yang secara signifikan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut Ambarwati et al. (2022), media audio visual dapat membuat konsep yang abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di kelas VB SDN Sungguminasa V pada 15 Mei 2024, diketahui bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PKn masih rendah. Hanya 21% siswa (6 orang) yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 23 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Kondisi ini disebabkan oleh rendahnya kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah siswa.

Melihat kondisi tersebut, penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantuan media audio visual sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini juga didukung oleh studi sebelumnya seperti Dewi Kulsum (2020) dan Dita Hasti Agustia (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan PBL dengan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul: "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Audio Visual Terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran PKn Siswa Kelas VB SDN Sungguminasa V". Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi pengembangan ilmu pendidikan, serta manfaat praktis bagi siswa, guru, sekolah, dan peneliti lainnya dalam menerapkan strategi pembelajaran yang inovatif dan efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Eeksprimental yang akan mengkaji tentang pengaruh Problem basid Learning terhadap hasil belajar siswa pada kelas VB SDN Sungguminasa V yang menjelaskan bahwa dalam penelitian desian ini terdapat Pretest sebelum diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui akurat karena dapat membandingkan dengan situasi sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2019:30). Desian penelitian ini adalah desian one-shot study, jenis one-shot case study dimaksud untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dari nilai ilmiah suatu desing penelitian.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilaksanakan di kelas VB SDN Sungguminasa V Kabupaten Gowa bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan karakteristik responden, sebanyak 29 siswa terlibat dalam penelitian ini dengan rincian 17 perempuan dan 12 laki-laki. Aktivitas belajar siswa selama pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan, yakni dari 45,4% pada pertemuan pertama, menjadi 67,5% pada pertemuan kedua, dan mencapai 84,1% pada pertemuan ketiga. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berhasil meningkatkan keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Peningkatan juga terlihat dari hasil tes pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest siswa adalah 60,00, sementara nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 81,75. Distribusi frekuensi menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media audio visual, sebagian besar siswa berada pada kategori “kurang”, sementara setelah menggunakan media ini, mayoritas siswa berpindah ke

kategori “baik” dan “sangat baik”. Temuan ini diperkuat oleh data deskriptif dan analisis statistik yang menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, sekaligus membuktikan bahwa media audio visual membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif dan menarik.

Analisis statistik inferensial menggunakan uji paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media audio visual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio visual memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media audio visual mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, media audio visual sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Tabel 1 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Siswa (Pretest)

Nilai Hasil	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
--------------------	-----------------	------------------	-----------------------

Belajar			
<65	Kurang	17	58.6%
65-69	Cukup	4	13.8%
70-89	Baik	8	27.6%
90-100	Sangat Baik	0	0%
Jumlah		29	100%

Nilai Hasil Belajar	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
<65	Kurang	1	3.4%
65-69	Cukup	0	0%
70-89	Baik	20	69.0%
90-100	Sangat Baik	8	27.6%
Jumlah		29	100%

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas VB SDN Sungguminasa V, diperoleh temuan bahwa kemampuan awal (pretest) siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila tergolong rendah, dengan nilai rata-rata sebesar 60,00%. Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran audio visual, terjadi peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata posttest sebesar 81,75%, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa berada dalam kategori tinggi.

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terlihat pula dari peningkatan aktivitas belajar siswa selama tiga kali pertemuan, yang terus mengalami peningkatan dari 45,4% pada pertemuan pertama menjadi 84,1% pada pertemuan ketiga. Peningkatan aktivitas dan keterlibatan siswa ini turut berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* melalui bantuan program SPSS menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kesimpulan ini menguatkan bahwa media audio visual merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan layak diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, A., Arafat, Y., & Aryaningrum, K. (2022). Analisis Pembelajaran Ppkn Menggunakan Media Audio Visual Kelas Iii Sd Yayasan Brk. *Jurnal Holistika*, 6(1), 8. <https://doi.org/10.24853/holistika.6.1.8-13>
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
- Aryani, S. (2021). Media Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan, FKIP UNMA*, 3, 266–270. <https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/605>
- Astriyani, A., & Fajriani, F. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Materi Pythagoras Terhadap Keaktifan Belajar Matematika Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 87. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.87-90>
- Aufarel, B., & Prasetyo, W. H. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dan Kewargangeraan Dalam Menanggulangi Perilaku Kenakalan Remaja Di Smp Negeri 2 Teras Boyolali. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v8i1.2634>
- Darmawan Harefa. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Talking Chips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *TUNAS: Jurnal Pendidikan Biologi*, 4(1), 83–99. <https://doi.org/10.57094/tunas.v4i1.1011>
- Dewi, D. A., Nimaisa, G. S., & Amalia, S. P. C. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 15–28.
- Ichsan, J. R., Suraji, M. A. P., Muslim, F. A. R., Miftadiro, W. A., & Agustin, N. A. F. (2021). Media Audio Visual dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Riset Dan Pengabdian Ke-III (Snhrp-III 2021)*, 183–188.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Literatur Kemampuan Berpikir Kritis dengan Penerapan Model PBL dalam Pendekatan Teori Konstruktivisme. *MathEdu*, 5(1), 13–18. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/MathEdu/article/view/3415>
- Magdalena, I., Septiarini, A. A., & Nurhaliza, S. (2020). Penerapan Model-Model Desain Pembelajaran Madrasah Aliyah Negeri 12 Jakarta Barat. *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 241–265. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Meilasari, S., Damris, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>

- Nurhayati, H., & Handayani, N. W. L. (2020). Jurnal Basicedu, 5(5), 524–532.
<https://journal.uii.ac.id/ajje/article/view/971>
- Nurindah, N. D. (2021). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Bahasa. 10(1), 1–12.
- Nurjanah, S. (2021). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V SDN 1 Purwodadi. Jurnal Pendidikan Dasar, 9(1), 55–64.
- Pancasila, P., Karakter, P., Penyimpangan, S., & Tallo, M. (2018). Jurnal Etika Demokrasi PPKn, 3(1), 75–84.
- Parinata, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Youtube Dan Facebook Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Ilmiah Matematika Realistik, 2(1), 11–17.
<https://doi.org/10.33365/ji-mr.v2i1.1061>
- Prasetyo, F., & Kristin, F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas 5 SD. DIDAKTIKA TAUHIDI: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 13.
<https://doi.org/10.30997/dt.v7i1.2645>
- Pratama, A. (2022). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Video Animasi dalam Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Jurnal Inovasi Pendidikan, 14(2), 88–96.
- Pratama, P. M., & Putikadyanto, A. P. A. (2023). Analisis User Interface dan User Experience Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Digital. GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 0, 434–442.
<https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11775>
- Puspita Sari, A. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Materi Pembulatan Di SDN Malangnengah II. SIBATIK JOURNAL, 1(3), 75–82.
<https://doi.org/10.54443/sibatik.v1i3.14>
- Putri, M., Giatman, M., & Ernawati, E. (2021). Manajemen Kesiswaan terhadap Hasil Belajar. JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia), 6(2), 119.
<https://doi.org/10.29210/3003907000>
- Qodriah, Hartati, & K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Menulis Teks Narasi Melalui Model Problem Based Learning Peserta Didik Kelas IV UPT SD Negeri Kaweron 02. AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam, 8(1), 1–19.
- Rachmawati, N. Y., & Rosy, B. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah. JPAP, 9(2), 246–259.

- <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n2.p246-259>
- Rahmawati, M., Budyartati, S., & Kartikasari, M. (2023). Studi literatur: Keefektifan Model Pembelajaran PBL sebagai Upaya Membangun Keterampilan HOTS Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1050–1061.
- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education and Development*, 9(3), 580–589. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2671>
- Repi, Y. M., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. (2021). EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, 2(5), 773.
- Rizal, A., et al. (2021). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik Terintegrasi Sikap Peduli Lingkungan Berbasis PBL. *BioEdu*, 10(2), 292–301. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Roudhotul Apriana, S., & Tirtoni, F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Flash Player terhadap Hasil Belajar PKn. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 122–129. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i3.296>
- Sari, S. N., Nurdianti, D., & Maulana, B. S. (2022). Telaah Pengintegrasian STEAM pada Model PBL terhadap Adversity Quotient. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 5, 598–605.
- <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54696/21123>
- SHELEMO, A. A. (2023). Menanamkan Sikap Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Soegiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*.
- Suardi, S. (2023). Penguatan Karakter Beriman dan Bertaqwa melalui Kegiatan HIMA Prodi PPKn. *PADARINGAN*, 5(2), 117. <https://doi.org/10.20527/pn.v5i02.8486>
- Sukaptiyah, S. (2015). Peningkatan Hasil Belajar PKn melalui Model Problem Based Learning. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(1), 114. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i1.p114-121>
- Usia, A., Nurul, T., & Kebumen, H. (2024). Pengaruh Busy Book terhadap Pengenalan Bilangan dan Bentuk. *JOTE*, 5(3), 73–82.
- Wijaya, A. K., Giyono, U., & Adha, M. M. (2020). Pembelajaran PKn Menggunakan Model Role Playing. *Jurnal Pendidikan PKN*, 1(2), 130. <https://doi.org/10.26418/jppkn.v1i2.41253>
- Wulandari, S. (2021). Studi Literatur Penggunaan PBL Berbasis Video untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *JPF UIN Alauddin Makassar*, 9(1), 7. <https://doi.org/10.24252/jpf.v9i1.13818>
- Yunda Assyuro Hanun, & Asyari, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based

Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, 1(2), 47–55.
<https://doi.org/10.61798/get.v1i2.43>

Yuniarsi, E., & Sapri, J. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Berpikir Kritis dan Prestasi Belajar. *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 12(1), 124–137.
<https://doi.org/10.33369/diadik.v12i1.21370>

Yuanita Kartika Sari, & Sanusi, E. H. K. (2023). Penerapan Pembelajaran Model PBL Pada Materi Sistem Tata Surya. *SMPN 2 Sukorejo*.

Zufar, Z., & Thaariq, A. (2022). Teori Konstruktivistik dalam Situasi. *JOTE*, 3(2), 69–77.