

**PENGARUH MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTUAN
MEDIA AUDIO VISUAL BERBASIS CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
IPAS SISWA KELAS IV SDN PEKALONGAN II CILEGON**

Almalia¹ , Umalihatyati², Syarifah Aini³
Universitas Bina Bangsa Kota Serang¹, Universitas Bina Bangsa Kota Serang²,
Universitas Bina Bangsa Kota Serang³,
Alamat e-mail : almalialia94@gmail.com¹, syarifah.aini@binabangsa.ac.id²,
syarifah.aini@binabangsa.ac.id³

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva-based audio visual media on the learning outcomes of Natural and Social Sciences (IPAS) in fourth grade students of SDN Pekalongan II Cilegon. This study uses a quantitative method with a pre-experimental design, namely one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of 27 fourth grade students. The results showed a significant increase in student learning outcomes after the implementation of the canva assisted Problem Based Learning (PBL) model. The average pretest score 53,04 with a very low category and increased to 85,19 in the posttest with a high category. The paired sample- t-Test hypothesis test showed a significance value of $0,000 < 0,05$, which means the hypothesis is accepted. This confirms a significant effect. In addition, the N-Gain Score of 71 with a high category with a percentage value 64,46% indicates the influence of the learning model on IPAS learning outcomes. Furthermore, the results of the Canva media questionnaire proved effective in increasing student motivation in understanding the material and fostering critical thinking skills.

Keyword: *Problem Based Learning (PBL) Model, Canva Based Audio Visual Media, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang berbantuan media audio visual berbasis Canva terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SDN Pekalongan II Cilegon. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pra-eksperimen, yaitu *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian terdiri dari 27 siswa kelas IV. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa setelah penerapan model *problem based learning* (PBL) berbantuan Canva. Skor rata-rata *pretest* adalah 53,04 dengan kategori sangat rendah dan meningkat menjadi 85,19 pada *posttest* dengan kategori tinggi. Uji hipotesis *paired sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi

0,000 < 0,05, yang berarti hipotesis diterima. Hal ini menegaskan adanya pengaruh yang signifikan. Selain itu, skor N-Gain sebesar 71 dengan kategori tinggi dengan persentase nilai sebesar 64,46% yang menunjukkan adanya pengaruh model pembelajaran terhadap hasil belajar IPAS. Kemudian, hasil angket media Canva terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam memahami materi dan mendorong kemampuan berpikir kritis.

Kata Kunci: Model *Problem Based Learning* (PBL), Media Audio Visual berbasis Canva, Hasil Belajar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran IPAS idealnya melibatkan siswa bereksperimen, diskusi kelompok, mengaitkan materi dengan kehidupan disekitar.(Afiyah and Zulkarnaen 2025) Penggunaan media dan sumber belajar yang variatif juga perlu dilakukan oleh seorang guru. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk menumbuhkan ketertarikan serta rasa ingin tahu, peran aktif, memahami diri sendiri dan juga lingkungannya.(Ramadhani and Supriyadi 2024)

Kenyataannya pembelajaran di sekolah berbeda dengan apa yang di harapkan. Banyak siswa yang mengalami penurunan hasil belajar dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut terjadi karena kelas IV merupakan kelas yang menjadi sasaran tahap pertama dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka. Penurunan hasil belajar

siswa kelas IV pada pelajaran IPAS karena masih menjadi hal yang cukup baru dan pengajaran masih berpusat pada guru (*student centered*). (Sari, Kristiantari, and Saputra 2021).

Di SDN blok I Cilegon yang terjadi pada siswa kelas IV B terkait materi yang di ajarkan oleh peneliti yaitu materi” Aku dan kebutuhanku”. Materi ini membahas tentang kebutuhan primer, tersier, dan sekunder yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari siswa. Siswa diberikan dan contoh gambar kebutuhan primer, sekunder, tersier. Namun Siwa mengalami kekeliruan antara ketiga kebutuhan tersebut hanya sebagian kecil yang sudah memahami dengan tepat. Materi tersebut merupakan materi yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Berdasarkan proses belajar macam-macam kebutuhan ini diharapkan siswa dapat

membedakan kebutuhan yang harus dipenuhi dan kebutuhan yang tidak terlalu penting. Sehingga siswa tertarik untuk mempelajari pelajaran IPAS dan memahaminya. Karena siswa masih belum berhasil dan kurang menguasai. Selain itu juga perlu adanya strategi dalam pengajarannya.

Permasalahan diatas perlu adanya tindakan yang diperlukan untuk hasil belajar IPAS. Hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Selain itu, guru harus mampu memberikan pengajaran berdasarkan pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki siswa. Karena selama proses pembelajaran pendidik hanya mengandalkan buku untuk bahan materi belum adanya penggunaan model maupun strategi yang bertujuan untuk menjadikan siswa lebih aktif dalam belajar. Sehingga siswa tidak hanya menerima dan menghafal materi tanpa mengetahui apa yang diperoleh siswa dan dituangkan dalam kehidupan sehari-hari. Maka, solusi yang dapat diwujudkan adalah dengan mengaplikasikan model pembelajaran untuk membuat siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memecahkan permasalahan. Salah

satu model yang dapat dilakukan sebagai solusi adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran dengan memulai permasalahan yang di temui di dalam lingkungan kita untuk mengumpulkan pengetahuan yang belum terjadi dilakukan oleh siswa itu sendiri. model ini lebih memfokuskan pada keaktifan siswa dalam menemukan jawaban. Siswa bukan hanya sekedar di transfer ilmu oleh guru seperti yang dilakukan pada umumnya. (Darwati and Purana 2021) Dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) kegiatan belajar mengajar diharapkan membuat siswa untuk dapat memecahkan masalah dan meningkatkan kemandirian siswa. Dalam kegiatan ini diawali dengan pemberian masalah kepada siswa. Siswa dapat berinteraksi dengan temannya. Siswa belajar untuk berkolaborasi, bertukar pikira, dan melakukan evaluasi. Guru juga dalam kegiatan ini, berperan sebagai fasilitator saja karena pembelajaran berpusat kepada siswa. Model pembelajaran merupakan sebuah model yang diawali dengan masalah yang ditemukan dalam suatu

lingkungan pekerjaan untuk mengintegrasikan pengetahuan yang baru yang dikembangkan oleh siswa secara mandiri (Walenta 2022). Upaya guru untuk mempermudah dalam penyampaian materi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Hal ini masih ada guru yang belum memanfaatkan media apalagi media berbasis teknologi. Dari permasalahan tersebut peneliti ingin menciptakan media berbasis teknologi media audio visual berbasis canva.

Hasil observasi di SDN Pekalongan II Cilegon, diperoleh data bahwa guru dalam menyampaikan materi hanya dengan buku di kelas dan menuliskan di papan tulis serta penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, sehingga siswa hanya menerima dan menghafal pembelajaran saja. Siswa tidak aktif dan muncul rasa malas dalam menulis, membaca dan mengerjakan tugas yang diberikan. Upaya yang dapat dilakukan agar hasil belajar siswa sesuai dengan apa yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengamatan siswa kelas IV dengan jumlah 27 siswa hasil belajarnya sebagian siswa masih tergolong rendah. Masalah- masalah tersebut perlu di terapkan model pembelajaran.

Model pembelajaran yang di gunakan terhadap hasil belajar siswa yaitu model pembelajaran problem based learning media audio visual berbantuan canva.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, hal ini yang menarik peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS kelas IV SDN Pekalongan II”

B. Metode Penelitian

Peneliti menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode pra-eksperimen. Metode pra-eksperimen adalah penelitian yang melibatkan satu kelompok dan tidak terdapat kelompok pembandingan (kelompok kontrol) sehingga peneliti hanya mengambil satu kelas yaitu kelas IV tanpa kelas pembandingan untuk mendapat perlakuan.(Sugiyono 2022)

Adapun lokasi penelitian dilaksanakan di SDN Pekalongan II Cilegon. Jl. Deringo, kec. Citangkil, kota Cilegon, Banten 42444 Populasi dalam penelitian ini yaitu SDN Pekalongan II Cilegon. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan di kelas IV. Adapun teknik

pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sampel jenuh.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: angket dan tes hasil belajar

Penelitian ini menggunakan instrumen lembar observasi, wawancara, angket dan tes hasil belajar. Lembar observasi merupakan kegiatan yang dilakukan dengan cara mengamati aktivitas siswa dikelas. Wawancara merupakan menanyakan langsung kepada narasumber atau responden yaitu seorang guru dan

siswa. Tes hasil belajar terdiri dari dua jenis yaitu pretest dan posttest.

Dari pengertian instrument tersebut bahwa instrument penelitian digunakan oleh peneliti untuk melakukan pengukuran menghasilkan data yang akurat.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Analisis Statistik Deskriptif
 - a. Analisis Statistik Deskriptif Media Audio Visual Berbasis Canva

Tabel 1 Statistik Deskriptif Media Audio Visual Berbasis Canva

<i>Descriptive Statistics</i>					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Respon siswa terhadap media audio visual berbasis canva	27	46.00	97.00	79.9259	13.89224
Valid N (listwise)	27				

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian (2025).

Hasil analisis statistik deskriptif yang berhubungan dengan skor hasil angket respon siswa terhadap media audio visual berbasis canva (X) siswa kelas IV SDN Pekalongan II diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh siswa adalah 97,00, dan

nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 46,00. Skor rata-rata (Mean) yang diperoleh siswa adalah 79.92, dengan standar deviasi yang diperoleh adalah 13,89.

- b. Analisis Deskriptif Hasil Belajar Siswa

Tabel 2 Statistik Hasil Belajar Siswa

<i>Descriptive Statistics</i>						
N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance

Pretest	27	72	20	92	53.04	18.080	326.883
Posttest	27	50	50	100	85.19	13.681	187.157
Valid N (listwise)	27						

Sumber : Hasil Olah Data Penelitian (2025).

Berdasarkan hasil pengolahan data deskriptif hasil belajar yang terlihat pada table 4.8 bahwa hasil pretest siswa dengan nilai terendah (minimum) 20, nilai tertinggi (maximum) 92, nilai rata-rata (mean) 53,04, nilai variance 326.88 dan nilai standar deviasi 18.08. sedangkan pada hasil posttest, nilai terendah (minimum) 50, nilai tertinggi (maximum) 100, nilai rata-rata (mean)

85.19, nilai variance 187.15 dan nilai standar deviasi 13.68.

2. Analisis data Inferensial

Analisis inferensial dilakukan untuk mengetahui apakah adanya pengaruh metode *brainstorming* terhadap hasil belajar. yaitu dengan melakukan dua tahap yaitu pengujian normalitas, dan pengujian uji hipotesis uji t paired sample t-test.

1. Uji Normalitas

Tabel 3 Uji Normalitas Data One Sample Kolmogorov –Sminrov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	12.92554722
Most Extreme Differences	Absolute	.157
	Positive	.087
	Negative	-.157
Test Statistic		.157
Asymp. Sig. (2-tailed)		.088 ^c

Dalam Penelitian ini, dapat diamati melalui table bahwa nilai Asympg.Sig. (2-tailed) data untuk hasil pretest dan posttest sebesar 0,088 > 0,05. Nilai ini menunjukkan

bahwa hasil uji normalitas menghasilkan angka yang lebih besar dari tingkat signifikansi 0,05 (5%). Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui data tersebut

dapat disimpulkan bahwa nilai residual yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal.

1. Uji N-Gain Score

Kategori Interpretasi N-Gain :

Tabel 4 Kategori Uji N-Gain

Rentang N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 - 0,7$	Sedang
$<0,3$	Rendah

Tabel 5 Uji N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain_Score	27	-3.00	1.50	.7163	.83460
NGain_persen	27	-270.00	135.00	64.4640	75.11375
Valid N (listwise)	27				

Sumber : Olahan data SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas uji *N-Gain score* menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) setelah diberikan perlakuan adalah 71 termasuk dalam kategori tinggi. Sedangkan hasil uji N-Gain persen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) setelah diberikan perlakuan adalah 64, 46 atau 64, 46% termasuk dalam kategori cukup berpengaruh.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan. Penelitian ini merupakan penelitian dengan

menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen, yaitu bentuk penelitian *pre-eksperimental design* dengan desain *one-group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pekalongan II.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 Mei 2025 dengan meminta perizinan kepala sekolah SD Negeri Pekalongan II Cilegon. Setelah itu

peneliti melakukan observasi dikelas IV serta menyepakati kelas yang akan di jadikan tempat penelitian. Sebelumnya peneliti mempersiapkan terlebih dahulu instrumen untuk di uji cobakan dikelas tinggi yaitu kelas V sebelum di berikan ke kelas yang akan di teliti yaitu kelas IV dengan menggunakan sampel sebanyak 27 siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dikelas IV terdapat permasalahan dalam keberhasilan belajar pelajaran IPAS. Guru kurang variatif dalam menggunakan model pembelajaran pada saat memberikan materi. Guru hanya menggunakan model ceramah sehingga siswa tidak aktif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan. Akibatnya siswa kurang termotivasi dalam belajar dan menguasai materi.

Penelitian ini dilakukan selama 3 kali pertemuan secara tatap muka. Pertemuan pertama penyebaran *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal siswa tentang materi yang akan dipelajari yaitu materi tentang kebutuhan manusia. Pertemuan kedua, siswa belajar dengan diberikan perlakuan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva pada materi

kebutuhan manusia. Setelah itu, siswa membentuk kelompok dan mengerjakan LKPD yang telah diberikan. Kemudian setelah mendapat perlakuan (eksperimen) yang dilakukan selanjutnya yaitu *posttest* yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana peserta didik telah memahami dan menguasai materi yang diajarkan dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS. Pertemuan ketiga, yaitu dilakukannya penyebaran angket terkait media audio visual berbasis canva.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva dengan melalui penyebaran angket kepada siswa dapat dilihat dari hasil olahan data SPSS 25. Skor rata-rata (Mean) yang diperoleh siswa adalah 79.92 % dari respon siswa terkait media audio visual berbasis canva termasuk kategori baik.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif bahwa hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pekalongan II terdapat perbedaan yang signifikan. Dilihat dari sebelum dan sesudah

perlakuan menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva dapat diketahui bahwa nilai *posttest* lebih besar dari nilai *pretest*. Hal ini dapat dilihat pada nilai rata-rata (mean) *pretest* yaitu 53,04 termasuk dalam kategori sangat rendah. Nilai *posttest* dengan rata-rata (mean) 85,19 termasuk dalam kategori baik. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pekalongan II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “ Pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pekalongan II Cilegon”. Menunjukkan bahwa adanya pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar dapat diperkuat dari hasil perhitungan uji normalitas menggunakan analisis *Kolmogorov smirnov* dan uji hipotesis menggunakan analisis *paired sampel t-Test* serta uji N-Gain.

Berdasarkan hasil analisis data nilai normalitas untuk hasil *pretest* dan *posttest* sebesar $0,88 > 0,05$ dapat

disimpulkan bahwa data yang digunakan dalam penelitian ini dianggap berdistribusi normal. Uji hipotesis *paired sampel t-Test* nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ hal ini berarti hipotesis diterima. Hasil analisis tersebut menunjukkan adanya pengaruh model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar siswa. Sesuai dengan peneliti yang dilakukan (Jauhari, Purnamasari, and Purwaningrum 2024) berdasarkan hasil uji *paired sampel t-Test* memperoleh nilai sig (2-tailed) 0,00. Sesuai dengan pengambilan uji keputusan uji *paired sampel t-Test* jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ yaitu $0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva. Selanjutnya untuk melihat adanya pengaruh terhadap penelitian yang dilakukan yaitu dilakukannya uji N-Gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) setelah diberikan perlakuan adalah 71 termasuk dalam kategori tinggi. hasil uji N-Gain persen menunjukkan bahwa nilai rata-rata (mean) setelah diberikan perlakuan adalah 64, 46 atau 64, 46% termasuk

dalam kategori cukup berpengaruh. Sesuai dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Kumalasari, Fathurohman, and Fakhriyah 2023) berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji rumus N-Gain score mencapai nilai rata-rata kriteria sedang

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Pekalongan II Cilegon dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* terdapat perubahan yang signifikan. Sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV terkait model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual berbasis canva berpendapat bahwa model ini efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memahami materi, serta kemampuan berpikir kritis. Penggunaan media audio visual canva juga membuat belajar lebih menarik serta mudah dipahami oleh siswa dalam menyerap materi. Hal tersebut sesuai dengan hasil peneliti yang dilakukan oleh Sumartiwi et al, (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis

canva dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai materi kepada peserta didik serta mendapatkan respon aktif dari guru serta peserta didik karena dapat membantu proses pembelajaran. Penelitian yang serupa juga dilakukan oleh Jauhari et al, (2024) menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual efektif diterapkan pada pembelajaran, hal tersebut dikarenakan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar IPAS setelah diberikan perlakuan. Pembelajaran menggunakan model *problem based learning* (PBL) berbantuan media audio visual yang diterapkan membuat hasil belajar siswa meningkat dan cukup efektif digunakan.

Kesimpulan

Analisis statistik deskriptif menunjukkan perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Skor rata-rata untuk *pretest* adalah 53,04, sedangkan skor *posttest* adalah 85,19, menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menemukan pengaruh yang signifikan dari PBL terhadap hasil belajar siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh normalitas data yang digunakan

dalam penelitian. Uji hipotesis paired sampel t-Test nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ hal ini berarti hipotesis diterima. Skor N-Gain menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap penelitian, dengan skor rata-rata sebesar 71 dalam kategori tinggi dan N- Gain persen 64, 46% termasuk dalam kategori cukup berpengaruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyah, Anggi Nur, and Zulkarnaen Zulkarnaen. 2025. "Penerapan Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Kolaborasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Sd." *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5(2):306–16. doi: 10.51878/social.v5i2.5033.
- Darwati, IGA Mas, and I. Made Purana. 2021. "Problem Based Learning (PBL) : Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan Cara Berpikir Kritis Peserta Didik." *Widya Accarya* 12(1):61–69. doi: 10.46650/wa.12.1.1056.61-69.
- Jauhari, Sinung Faisal, Veryliana Purnamasari, and Monica Ratih Purwaningrum. 2024. "Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPAS." *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)* 4(1):36–43. doi: 10.54371/jiepp.v4i1.391.
- Kumalasari, Novita, Irfai Fathurohman, and Fina Fakhriyah. 2023. "Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Paedagogy* 10(2):554. doi: 10.33394/jp.v10i2.7190.
- Ramadhani, Dhea Firsta, and Supriyadi. 2024. "Menumbuhkan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Sekolah Dasar." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 09(03):399–413.
- Sari, Putri Iman, Maria Goreti Rini Kristiantari, and Ketut Alit Saputra. 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. doi: 10.23887/jipp.v5i3.37697.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Walenta, Rasmin. 2022. "Penggunaan Model Pembelajaran Problem Bassed Learning Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Jurnal Multi Disiplin Ilmu* 1(1):35–36.