

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK  
KELAS V UPT SATUAN PENDIDIKAN SDN SENTUL 3 KOTA BLITAR  
MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* PADA KURIKULUM  
MERDEKA**

Desia Fajira Ramadhani<sup>1</sup>, Arina Restian<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>PPG FKIP Universitas Muhammadiyah Malang  
<sup>1</sup>desiaramadhani5@gmail.com, <sup>2</sup>arinarestian@umm

**ABSTRACT**

*Non-fiction text material is important material for grade fifth students to learn in this independent curriculum. In this study the aim was to find out the upt education unit of SD Sentul 3 Blitar City through the problem-based learning model in the independent curriculum. In learning also uses technological learning media in the form of gamefiction applications. This research was conducted in 2 cycles, each cycle consisting of 2 meetings. The data collection technique in this study was to use a test technique (written on non-fiction text material. The results of class action research stated that there was an increase in the learning outcomes of class 5 UPT Education Unit Elementary School Sentul 3 Blitar City by 18% from Cycle I (61%) to Cycle II (79%)*

*Keywords: Problem Based Learning Model, media, independent curriculum*

**ABSTRAK**

Materi teks nonfiksi merupakan materi yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik kelas 5 pada kurikulum merdeka ini. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upt satuan pendidikan sdn sentul 3 kota blitar melalui model pembelajaran problem based learning pada kurikulum merdeka. Dalam pembelajaran juga menggunakan media pembelajaran berteknologi berupa aplikasi gamefikasi. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan Teknik tes (tertulis terhadap materi Teks Nonfiksi. Hasil penelitian tindakan kelas menyatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar sebesar 18% dari Siklus I (61%) ke Silus II (79%)

Kata Kunci : Model Problem Based Learning, media, kurikulum merdeka

**A. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan langkah yang dilakukan secara sadar untuk menuntun peserta didik sesuai dengan bakat dan sesuai dengan perkembangan zaman agar dapat mencapai keselamatan dan

kebahagiaan setinggi tingginya baik sebagai manusia maupun anggota masyarakat (Ki Hadjar Dewantara dalam (Haryati & SD, 2022)). Ruang lingkup suatu lingkungan belajar dalam proses pembelajaran adalah peserta didik,

pendidik, dan sumber belajar (Jusuf et al., 2020). Kurikulum merdeka didefinisikan sebagai bentuk pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan untuk belajar dengan nyaman, senang, dan sesuai dengan kodrat alamnya (Rahayu et al., 2022).

Pembelajaran wajib yang masih ada sampai saat diterapkannya kurikulum merdeka adalah pembelajaran Bahasa Indonesia. Kehidupan Bangsa dapat dicerdaskan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan (Ulinsa, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki banyak manfaat, diantaranya adalah melalui pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memperdalam ilmu pengetahuan melalui kegiatan berbicara, membaca, dan menulis, menjadikan generasi emas cakap dalam berkomunikasi baik lisan dan tulisan. Menurut (Ayu, 2019) Bahasa Indonesia merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berpikir, memecahkan masalah sehari-hari serta membantu perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, bahasa Indonesia sebagai ilmu dasar harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik, terutama sejak sekolah dasar dan seterusnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Kelas V SDN Sentul 3 Kota Blitar, ditemukan Peserta didik yang kurang memiliki pemahaman tentang pembelajaran Bahasa Indonesia apabila tidak berbantuan teknologi oleh karena itu, peserta didik tidak begitu bersemangat dalam belajar. Peserta didik terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, mereka lebih banyak mendengar dan menulis sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami konsep yang sebenarnya. Saat ini pendidikan di Indonesia masih didominasi oleh pandangan bahwa pengetahuan adalah sekumpulan fakta yang harus diingat.

Sesuai dengan penjelasan Novelita (2022) yaitu melalui model pembelajaran Problem Based Learning peserta didik diberikan peluang untuk berinteraksi dengan teman, guru, maupun tutor secara tatap muka langsung atau melalui media social untuk belajar,

berdiskusi, ataupun melakukan evaluasi dan peran seorang guru hanya menjadi fasilitator bagi peserta didik ((Ariyani & Kristin, 2021). Model pembelajaran Problem Based Learning dalam Rosidah (2018) memiliki lima sintaks pembelajaran yang meliputi : 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah. ; 2) Mengorganisasikan peserta didik. ; 3) Melakukan penyelidikan. ; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. ; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Menurut (Idris et al., 2019) peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) yaitu sebagai fasilitator dan memberikan motivasi.

Keberhasilan dan ketercapaian proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh pendidik. Sesuai dengan pernyataan (Restian, 2020) yang menyatakan bahwa ketercapaian suatu pembelajaran, dan tertariknya motivasi peserta didik dapat dipengaruhi oleh bagaimana cara guru untuk memberikan penghargaan kepada peserta didik dan adanya sikap saling memahami antara

pendidik dan peserta didik. Keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan oleh penerapan model dan media belajar yang tepat oleh guru di dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan menarik pemahaman peserta didik yaitu media berbasis game. Sesuai dengan pernyataan Firmansyah et al., n.d. permainan edukatif quiziz dapat digunakan menjadi media pembelajaran. Melalui quiziz dapat mengintegrasikan berbeagai soal – soal evaluasi dalam berbagai bentuk sehingga proses pembelajaran akan menarik dan bermakna bagi peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami apa yang guru sampaikan sehingga hasil belajar dapat meningkat. Hal tersebut didukung oleh pernyataan dari (Nurhayati, 2022) yang menyatakan bahwa aplikasi quiziz dapat didesain menggunakan beberapa karakter, meme, dan musik yang sangat dapat menarik perhatian peserta didik, melalui quiziz peserta didik juga dapat mengerjakan latihan dan kuis dengan harapan mampu

memperoleh hasil kuiz yang tinggi. Selain itu melalui penggunaan Quizizz guru juga terbantu dalam pemberian tugas kepada peserta didik, peserta didik juga dapat berkolaborasi dalam proses pembelajaran secara individu dan kelompok (Jati, 2020).

Berlandaskan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Sentul 3 Kota Blitar Melalui Model Problem Based Learning berbantuan quizizz Berbantuan quizizz pada Kurikulum Merdeka”

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian Tindakan Kelas adalah jenis penelitian yang digunakan. Kekhasan dari penelitian tindakan kelas menurut (Hadinata, 2023) adalah adanya peningkatan mutu suatu kegiatan yang mengikutsertakan peneliti dalam kegiatan tersebut. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas v sdn sentul 3 kota blitar melalui model problem based learning berbantuan quizizz dengan total 28 peserta didik menjadi subjek dari

penelitian ini. Lokasi penelitian berada di ruang kelas 5 UPT Satuan Pendidikan SDN Sentul 3 Kota Blitar pada bulan April 2023

Penelitian ini dilaksanakan 2 siklus, dengan setiap siklus ada 2x pertemuan, setiap pertemuan berdurasi 2 x 35 menit, Adanya peningkatan hasil belajar dari Siklus 1 ke siklus 2 merupakan indikator keberhasilan penelitian ini. Model pembelajaran yang digunakan setiap siklusnya adalah model Problem Based Learning. Modul ajar ini disusun oleh peneliti atas bimbingan dari dosen pembimbing dan guru pamong yang sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator capaian tujuan pembelajaran, menyusun bahan ajar, lembar kegiatan peserta didik, instrument penilaian dan soal evaluasi. Hasil belajar peserta didik diukur melalui tes. Apabila ketuntasan di dalam kelas mencapai  $\geq 75\%$  maka pembelajaran dikatakan berhasil.

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

### **Siklus I**

Tahap awal dimulai dengan : a) Menganalisis silabus untuk mengetahui standar kompetensi dan kompetensi dasar di kurikulum 2013

yang kemudian akan disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka. ; b) Menyusun perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning pada kurikulum merdeka. Perangkat pembelajaran yang disusun terkait dengan modul ajar, bahan ajar, lembar kegiatan peserta didik, media pembelajaran, instrument penilaian hingga evaluasi, remidi, dan pengayaan.

Pembelajaran pada siklus I ini dilaksanakan di dalam ruang kelas 5 SDN Sentul 3 Kota Blitar. Pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan langkah – langkah pembelajaran model pembelajaran Problem Based Learning. Kegiatan awal pembelajaran peserta didik dimulai dengan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran, adanya pembiasaan untuk menyanyikan lagu nasional yaitu Garuda Pancasila, peserta didik secara kompak dan semangat untuk menyanyikan lagu nasional. Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan literasi melalui membaca berita terkait meledaknya petasan di suatu daerah di Blitar, selanjutnya peserta didik diberikan pertanyaan pemantik yang digunakan untuk

menuju materi pembelajaran. Setelah pemberian pertanyaan pemantik, guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan menggunakan lima langkah model pembelajaran Problem Based Learning yaitu : 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah. Pada tahap yang pertama ini peserta didik diberikan permasalahan melalui sebuah teks nonfiksi yang ditayangkan melalui LCD. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik secara bergantian untuk mencoba membaca teks yang diberikan oleh guru ; 2) Mengorganisasikan peserta didik. Pada tahap kedua ini peserta didik berkumpul dan berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD yang telah dibagikan oleh guru dengan waktu pengerjaan yang telah disepakati bersama yaitu selama 35 menit ; 3) Melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan. Pada tahap ketiga ini peserta didik menyelesaikan kegiatan yang terdapat pada LKPD yaitu menentukan pertanyaan terkait pengumpulan informasi teks nonfiksi, dilanjutkan dengan menguraikan informasi yang terdapat pada teks fiksi dan diakhiri dengan menyimpulkan

informasi yang terdapat pada teks fiksi. Pada tahap ini peserta didik juga memberikan fasilitas kepada peserta didik dengan berkeliling pada kelompok – kelompok untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik apabila terdapat peserta didik yang merasa bingung saat melakukan penyelidikan. Pada tahap ini peserta didik melakukan penyelidikan melalui kegiatan di dalam LKPD; Pada tahap ini terlihat bahwa peserta didik terlihat sangat tidak bersemangat untuk mengerjakan hal tersebut dikarenakan media yang digunakan hanya menggunakan lembaran LKPD dan tayangan power point. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahap keempat ini peserta didik bersama kelompoknya menyajikan hasil karya mereka ke depan kelas melalui kegiatan presentasi hasil diskusi mereka dan kemudian kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan masukan, komentar, maupun saran ; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ke lima ini peserta didik diberikan konfirmasi oleh guru terkait hasil diskusi yang telah dipresentasikan ke depan kelas dan pemberian evaluasi akhir

pembelajaran dengan teknik tes melalui kertas yang dibagikan oleh guru. Pada tahap ini juga terlihat bahwa peserta didik terlihat sangat tidak bersemangat untuk mengerjakan.

Kegiatan penutup guru melakukan tanya jawab dan menyimpulkan mengenai materi yang telah dipelajari. Pada saat kegiatan tanya jawab peserta didik terlihat bingung untuk menjawab dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Setelah melakukan tanya jawab dan menyimpulkan mengenai kegiatan dan materi pembelajaran, peserta didik diberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari yaitu mengenai teks nonfiksi. Berikut adalah dokumentasi proses pembelajaran Siklus I

#### Siklus II

Tahap perencanaan siklus II dimulai dengan : a) Menyusun perangkat pembelajaran menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning pada kurikulum merdeka. Perangkat pembelajaran yang disusun terkait dengan modul ajar, bahan ajar, lembar kegiatan peserta didik, media pembelajaran, instrument penilaian

hingga evaluasi, remidi, dan pengayaan.

Pembelajaran pada siklus II ini dilaksanakan di dalam ruang kelas 5 SDN Sentul 3 Kota Blitar menggunakan sintaks model pembelajaran Problem Based Learning. Kegiatan awal pembelajaran peserta didik dimulai dengan berdoa untuk memulai kegiatan pembelajaran, adanya pembiasaan untuk menyanyikan lagu nasional yaitu Garuda Pancasila, peserta didik secara kompak dan semangat untuk menyanyikan lagu nasional. Kegiatan selanjutnya adalah peserta didik melakukan kegiatan literasi digital melalui video biografi suatu tokoh, selanjutnya peserta didik diberikan pertanyaan pemantik yang digunakan untuk menuju materi pembelajaran. Setelah pemberian pertanyaan pemantik, tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru.

Kegiatan inti pembelajaran dilaksanakan menggunakan lima langkah model pembelajaran Problem Based Learning yaitu : 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah. Pada tahap yang pertama ini peserta didik diberikan permasalahan melalui teks nonfiksi yang ditayangkan melalui LCD. Peserta didik diberikan

waktu dan peluang secara bergantian untuk mencoba menyusun puzzle. 2) Mengorganisasikan peserta didik. Pada tahap kedua ini peserta didik berkumpul dan berdiskusi dengan kelompoknya untuk menyelesaikan LKPD yang telah dibagikan oleh guru dengan waktu pengerjaan yang telah disepakati bersama yaitu selama 35 menit ; 3) Melakukan penyelidikan atau penelusuran untuk menjawab permasalahan. Pada tahap ketiga ini peserta didik menyelesaikan kegiatan yang terdapat pada LKPD yaitu menentukan pertanyaan terkait pengumpulan informasi teks nonfiksi, dilanjutkan dengan menguraikan informasi yang terdapat pada teks fiksi dan diakhiri dengan menyimpulkan informasi yang terdapat pada teks fiksi. Pada tahap ini peserta didik juga memberikan fasilitas kepada peserta didik dengan berkeliling pada kelompok – kelompok untuk memberikan bimbingan kepada peserta didik apabila terdapat peserta didik yang merasa bingung saat melakukan penyelidikan. Pada tahap ini peserta didik melakukan penyelidikan melalui gadget dengan bantuan aplikasi quiziz. Disini peserta didik terlihat sangat mudah dalam menyelesaikan tugas yang ada di

quiziz dan dengan hasil yang baik.peserta didik juga terlihat antusias.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Pada tahap ke empat ini peserta didik bersama kelompoknya menyajikan hasil karya mereka ke depan kelas melalui kegiatan presentasi hasil bertukar pikiran mereka dan kemudian kelompok lain diberikan waktu untuk memberikan masukan,komentar, maupun saran. Hasil karyaa kelompok dapat dilihat secara terbuka melalui LCD, karena proses penyelidikan di tahap 3 berbantuan aplikasi quiziz ; 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ke lima ini peserta didik diberikan konfirmasi oleh guru terkait hasil diskusi yang telah dipresentasikan ke depan kelas.

Kegiatan penutup peserta didik diajak guru untuk melakukan tanya jawab dan menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Pada saat kegiatan tanya jawab peserta didik terlihat aktif untuk menjawab dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, peserta didik terlihat sangat paham dengan materi yang dipelajari. Setelah melakukan tanya jawab dan menyimpulkan mengenai kegiatan

dan materi pembelajaran, peserta didik diberikan pemantapan materi yang telah dipelajari yaitu mengenai teks nonfiksi. Selanjutnya peserta didik diberikan soal evaluasi sebanyak 10 soal untuk mengetahui hasil belajar melalui aplikasi quiziz. Berikut adalah dokumentasi proses pembelajaran Siklus II.



Gambar 1 proses pembelajaran

**Tabel 1 Hasil Belajar Peserta Didik**

| <b>Siklus I</b> |        |     |              |     |             |
|-----------------|--------|-----|--------------|-----|-------------|
| N               | Tuntas |     | Belum Tuntas |     | Rata - Rata |
|                 | N      | %   | N            | %   |             |
| 28              | 17     | 61% | 11           | 39% | 71          |

  

| <b>Siklus II</b> |        |     |              |     |             |
|------------------|--------|-----|--------------|-----|-------------|
| N                | Tuntas |     | Belum Tuntas |     | Rata - Rata |
|                  | N      | %   | N            | %   |             |
| 28               | 22     | 79% | 6            | 21% | 79,64       |

Berdasarkan tabel tersebut terlihat bahwa Pada siklus I ketuntasan peserta didik sebesar 61% dan ketuntasan peserta didik di Siklus II sebesar 79% . sehingga terlihat bahwa adanya peningkatan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 18%.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Lestari et al., pada tahun 2022 dengan judul

penelitian “Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Game Quizizz Pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Panunggalan Semester Genap Tahun 2020/2021” dan hasil penelitian yang menyatakan bahwa , penerapan game quizizz dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 1 Panunggalan dari Siklus I (51,72%) ke Siklus 2 (82,75%)

Penelitian ini juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Elma, 2020) pada tahun 202 dengan judul penelitian “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Daring Tema Globalisasi Melalui Media Quizizz Kelas VI SD Negeri Kutowinangun 11 Kota Salatiga Tahun Pelajaran 2020/2021” dan hasil penelitian yang menyatakan bahwa media belajar berbasis game edukasi quizizz dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran daring pada tema Globalisasi dari Siklus 1 (51,43) ke Siklus 2 (91,90)

Penelitian yang juga mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh (Wardah & Arifin, 2023) pada tahun 2023 dengan judul penelitian “ Upaya Meningkatkan Keaktifan Belajar Geografi Siswa

Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quizizz di Kondisi New Normal” dan hasil penelitian menyatakan bahwa Siklus 1 (67,5) ke Siklus 2 (87,5)**E.**

### **Kesimpulan**

Kesimpulan penelitian tindakan kelas ini adalah terbukti didapati peningkatan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Sentul 3 Kota Blitar melalui model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan Quiziz. Melalui model pembelajaran yang berlandaskan dari masalah ini peserta didik juga dapat memecahkan masalah kontekstual. Dalam pelaksanaan PTK ini tentunya tidak terlepas dari hambatan dan tantangan yang dirasakan. Tantangan yang muncul adalah menggunakan kurikulum baru dan menggunakan model pembelajaran PBL dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SDN Sentul 3 Kota Blitar

### **DAFTAR PUSTAKA**

Agus, J., Agusalm, A., & Irwan, I. (2022). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar*

- Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(5), 6963–6972.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). *Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353–361.
- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., & Iasha, V. (2020). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Siswa Kelas V SDN Pondok Pinang 05*. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unipa Surabaya*, 16(30), 183–193.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). *Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Hadinata, R. (2023). *Penerapan Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Materi Hikmah Dan Manfaat Syajaah Di Kelas Xi Ips 1 Sman 2 Kuala Kapuas*. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)*, 3(1).
- Haryati, S., & SD, S. P. (2022). *Buku Dalam Bidang Pendidikan PROFIL PELAJAR PANCASILA DI SEKOLAH DASAR*. Cahya Ghani Recovery.
- Hendriana, E. C. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Gaya Belajar Auditorial terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar*. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 3(1), 1–8.
- HS, E. F. H. S., Khaedar, M., & Asriati, A. (2019). *Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas Iv Sd Inpres Borong Jambu li Kota Makassar*. *Celebes Education Review*, 1(1), 59–69.
- Idris, I., Sida, S. C., & Idawati, I. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa SD*. *Indonesian Journal Of Primary Education*, 3(2), 58–63.
- Ikrom, F. D. (2022). *Metode Latihan (Drill) Pada Mata Pelajaran Ips Materi Perjuangan Para Tokoh Daerah Dalam Melawan*

- Penjajah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Ptk Di Kelas V Sdn Panancangan I Kota Serang).* Pelita Calistung, 3(02), 55–69.
- Jusuf, H., Sobari, A., & Fathoni, M. (2020). *Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh Bagi Siswa SMA Di Era Covid-19:-*. Jurnal Kajian Ilmiah, 1(1).
- Mira, M., & Putri, A. S. (2022). *Pengaruh media power point terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar.* Jurnal Elementary: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar, 5(1), 41–44.
- Novelita, N. (2022). *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar.* Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 8(2), 1538–1550.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak.* Jurnal Basicedu, 6(4), 6313–6319.
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rosidah, C. T. (2018). *Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar.* INVENTA: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 62–71.
- Setiyaningrum, M. (2018). *Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Siswa Kelas 5 SD.* Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA), 1(2), 99–108.
- Setyosari, P., & Sumarmi, S. (2017). *Penerapan model problem based learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS.* Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, 2(9), 1188–1195.
- Tahajudin, D., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). *Efektivitas Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Montor 1 Kab. Pandeglang.* JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and

Intructional Research Journal,  
9(2).

Wau, M. P. (2017). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada*. Journal of Education Technology, 1(4), 239–245.