



Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PAKBP Tema Hak dan Kewajiban Melalui Permainan Ular Tangga pada Fase C di SDN 07 Sintang

Albertus Agung Kurniawan^{1*}, Wuriningsih Fr², Budi Hartana Nikolaus³

¹⁻³STPKAT St Fransiskus Asisi Semarang, Indonesia

Email: albertusagoeng@gmail.com¹, berthawuri@gmail.com²

Korespondensi penulis: albertusagoeng@gmail.com*

Abstract. *This research aims to improve learning outcomes and the character of the Pancasila Student Profile (P3) in the critical reasoning dimension through the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model with the help of snakes and ladders interactive media in the subjects of Catholic Religious Education and Character. The research was conducted in two cycles at SDN 07 Sintang with material on rights and obligations as well as pride as an Indonesian nation. Cycle I was carried out on September 12 2024 for 3 x 45 minutes. Based on the results of the first cycle of observations, it appears that the character of the Pancasila Student Profile in the critical reasoning dimension has emerged, but still needs improvement. There is one student in the advanced category, five students are proficient, six students are eligible, and one student is developing. The average post-test score for cycle I reached 73. In cycle II, which was also held on September 12 2024, there was a significant increase in critical reasoning character and learning outcomes. There is increased interaction between teachers and students as well as between students, which encourages better understanding of the material. The average post-test score increased to 83, with an increase of 10% for students who needed more attention. Thus, the use of PBL assisted by snakes and ladders media has proven to be effective in improving learning outcomes and student character in the subjects of Catholic Religious Education and Character.*

Keywords: *Problem Based Learning, Pancasila Student Profile, Catholic Religious Education, Characteristics, Learning Outcomes, Interactive Media*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) dimensi bernalar kritis melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan bantuan media interaktif ular tangga pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Penelitian dilakukan dalam dua siklus di SDN 07 Sintang dengan materi hak dan kewajiban serta kebanggaan sebagai bangsa Indonesia. Siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024 selama 3 x 45 menit. Berdasarkan hasil observasi siklus I, terlihat bahwa karakter Profil Pelajar Pancasila dimensi bernalar kritis telah muncul, namun masih perlu peningkatan. Terdapat satu peserta didik dalam kategori mahir, lima peserta didik cakap, enam peserta didik layak, dan satu peserta didik baru berkembang. Nilai rata-rata post-test siklus I mencapai 73. Pada siklus II, yang juga dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024, terjadi peningkatan signifikan dalam karakter bernalar kritis dan hasil belajar. Terdapat peningkatan interaksi antara guru dan peserta didik serta antar peserta didik, yang mendorong pemahaman materi lebih baik. Nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 83, dengan peningkatan sebesar 10% untuk peserta didik yang memerlukan perhatian lebih. Dengan demikian, penggunaan PBL berbantuan media ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti.

Kata Kunci: Problem Based Learning, Profil Pelajar Pancasila, Pendidikan Agama Katolik, Budi Pekerti, hasil belajar, media interaktif

1. PENDAHULUAN

Kemampuan bernalar kritis merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa pada abad 21. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan mengambil keputusan yang tepat. Namun, hasil studi menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengembangkan kemampuan bernalar kritis. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa

kelas VI melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media ular tangga pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keyakinan bahwa model PBL dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah secara aktif, sedangkan media ular tangga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Hipotesis dalam penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran PBL dengan media ular tangga dapat meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa kelas VI pada materi hak dan kewajiban. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan bernalar kritis siswa, serta memberikan rekomendasi bagi guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

2. KAJIAN TEORI

Permainan sebagai alat bantu belajar telah lama digunakan sebagai pendekatan untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Permainan edukatif, termasuk board game seperti ular tangga, dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam permainan edukatif cenderung lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan partisipasi, dan mempercepat pemahaman konsep. Menurut penelitian oleh Hidayat dan Gunawan (2015), penggunaan permainan dalam pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kelas dan mengembangkan keterampilan kognitif mereka. Motivasi adalah salah satu faktor penting dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuni et al. (2019) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam kegiatan belajar yang disertai permainan lebih termotivasi dan lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Permainan seperti ular tangga edukatif mampu mendorong siswa untuk belajar sambil bermain, sehingga menurunkan tingkat stres dan meningkatkan keinginan untuk memecahkan masalah dalam suasana kompetitif tetapi menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Menurut Sugiyono (2014), penggunaan media permainan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Ular tangga sebagai media permainan edukatif bisa membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah karena materi tersebut dikemas dalam permainan yang menarik. Hal ini terbukti dalam penelitian Sari dan Wijaya (2017) yang menemukan bahwa ular tangga yang dimodifikasi menjadi alat bantu belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep pelajaran yang sulit. Salah satu keuntungan menggunakan permainan seperti ular tangga dalam pembelajaran adalah meningkatkan interaksi sosial dan kerjasama antar siswa. Dalam sebuah penelitian oleh Ramadhani (2018), ditemukan bahwa permainan yang melibatkan kelompok, seperti ular

tangga, mampu meningkatkan keterampilan komunikasi dan kolaborasi di antara siswa. Mereka belajar untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tantangan, berbagi ide, dan mengembangkan strategi bersama. Ini membantu meningkatkan keterampilan sosial yang penting untuk perkembangan mereka. Permainan ular tangga yang dirancang untuk pendidikan juga dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Sebuah studi oleh Putra et al. (2020) menunjukkan bahwa permainan yang memerlukan strategi dan perencanaan, seperti ular tangga dengan soal-soal pelajaran, mampu membantu siswa mengembangkan kemampuan kognitif mereka. Permainan tersebut memicu siswa untuk berpikir analitis, membuat keputusan, dan memecahkan masalah secara mandiri maupun dalam kelompok. Dari berbagai kajian di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan ular tangga dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ular tangga tidak hanya menyediakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan motivasi, interaksi sosial, dan kemampuan kognitif siswa. Penggunaannya dalam pembelajaran, terutama bila diintegrasikan dengan materi pelajaran, dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.

3. METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan melalui dua siklus untuk melihat peningkatan hasil belajar. Instrumen merupakan alat untuk mendapatkan data dan mengukur tingkat ketajaman instrumen. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan partisipatif : Cara ini digunakan peneliti agar data yang diinginkan bisa diperoleh sesuai dengan apa yang dimaksudkan oleh peneliti. Penelitian partisipatif maksudnya adalah peneliti terlibat langsung dan bersifat aktif dalam turut mengumpulkan data yang di inginkan dan juga peneliti kadang-kadang mengarahkan obyek yang diteliti untuk melaksanakan tindakan yang mengarah pada data yang ingin diperoleh peneliti.
2. observasi aktifitas kelas : Observasi aktifitas kelas dilaksanakan oleh peneliti ketika peneliti mengajar di kelas dengan menggunakan media flash card (observasi secara langsung), sehingga peneliti akan memperoleh gambaran suasana kelas dan peneliti bisa menentukan media flash card dan cara penyampaiannya yang lebih baik pada pertemuan yang berikutnya. Hal ini dilakukan dengan merujuk adanya pertimbangan hasil observasi
3. Pengukuran hasil belajar : data yang telah diperoleh di sekolah akan diukur oleh peneliti dengan menggunakan analisa sebagai perbandingan hasil dari pre-test

(sebelum media flash card digunakan) dan dari post test (setelah media flash card digunakan).

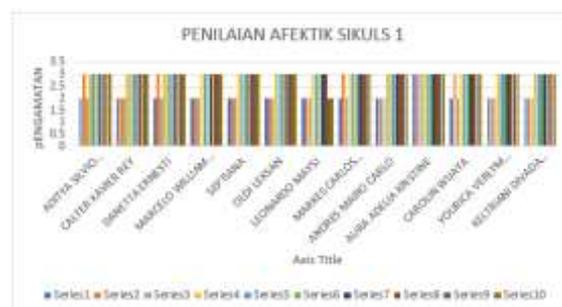
Dengan perbandingan peningkatan nilai yang telah ada, maka media flash card ini bisa dibilang berhasil dan sebagai memberikan reward dalam pengajaran, sehingga hal ini bisa direkomendasikan kepada para pengajar PAK untuk menggunakan media flash card ketika mengajar materi. Data yang ingin diperoleh dalam penelitian ini adalah data hasil belajar siswa dalam materi hak dan kewajiban sebagai masyarakat Indonesia, untuk itu dalam penelitian ini akan menggunakan teknik tes dan observasi. Teknik tes dalam penelitian ini adalah tes tertulis evaluasi belajar dengan Pokok Hak dan Kewajiban Sebagai Masyarakat Indonesia yang digunakan selama dua kali yaitu sebelum diberikan perlakuan (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (post-test). Tes yang diberikan berupa tanya jawab seputar materi Hak dan Kewajiban Sebagai Masyarakat Indonesia telah adanya perlakuan. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh yang terjadi pada hasil kemampuan siswa setelah adanya perlakuan pada kelompok kelas. Teknik Observasi digunakan untuk mengetahui seluruh kegiatan yang terjadi di kelas VI SDN 07 Sintang pada proses pembelajaran saat penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Model pembelajaran *problem based learning* di siklus I dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024 pada jam pelajaran ke-1 sampai ke-3 pada pukul 07.00 – 09.00 WIB selama 3 x 45 menit dengan materi hak & kewajiban serta bangga sebagai bangsa Indonesia. Berikut ini disajikan perolehan hasil dan data pada siklus I:

a. Hasil Pengamatan Karakter Profil Pelajar Pancasila (P3) Bernalar Kritis

Pada tahapan pengamatan observasi, aktivitas pembelajaran hak & kewajiban dengan metode *problem based learning* berbantuan ular tangga sebagai media interaktif pada tahap siklus 1 terlaksana 105 menit dengan rincian: 20 menit kegiatan pendahuluan, 70 menit kegiatan inti dan 15 menit kegiatan penutup.



Gambar 1. siklus I pertemuan 1

Dari data diatas diketahui bahwa pada siklus I pertemuan 1 terdapat satu peserta didik dalam kategori mahir, lima peserta didik cakap, enam peserta didik layak dan satu peserta didik dalam tahap baru berkembang dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila demensi bernalar kritis dengan elemen: menganalisis dan mengevaluasi pelajaran. Dari data ini selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi.

Data tes hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti model problem based learning dengan menggunakan ular tangga sebagai media interaktif pada materi hak dan kewajiban diperoleh nilai dari post test yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar hak dan kewajiban.



Gambar 2. rata-rata nilai post test peserta didik

Dari 2 tabel diatas dapat dilihat rata-rata nilai post test peserta didik sudah memiliki kategori cakap. Namun masih ada 2 orang yang termasuk kategori layak sehingga masih perlu untuk remedial pada indicator-indikator yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

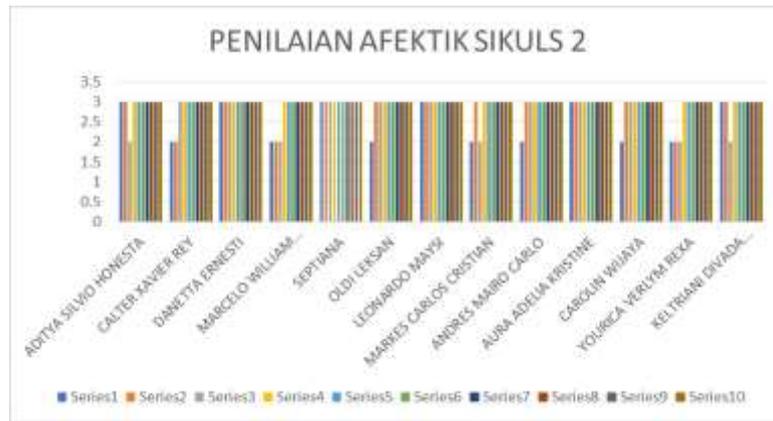
Sesuai dengan dengan hasil pengamatan, refleksi untuk penerapan metode problem based learning dengan menggunakan kancing gemerincing sebagai media interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi pekerti sudah mengalami peningkatan dalam proses pembentukan karakter Profil Pelajar Pacasila (P3) demensi; bernalar kritis. Elemen: menganalisis dan mengevaluasi pelajaran. Adapun refleksi dari tahapan siklus 1 dapat dilihat pada Tabel 1. berikut ini:

Tabel 1. Refleksi Tahapan Siklus 1

No	Hasil Pengamatan	Refleksi
1	Penerapan metode problem based learning dengan menggunakan ular tangga sebagai media interaktif sudah dilaksanakan sesuai tahapan. Namun masih ada siswa mengalami peningkatan pembentukan karakter Profil Pelajar Pacasila (P3) demensi; bernalar kritis. Elemen: menganalisis dan mengevaluasi pelajaran namun masih ada yang perlu ditingkatkan.	Guru dapat meningkatkan lagi pembentukan karakter Profil Pelajar Pacasila (P3) demensi; bernalar kritis. Elemen: menganalisis dan mengevaluasi pelajaran, sehingga peserta didik dapat lebih berkarakter seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.
2.	Pada tahap membimbing dalam penyelidikan individual dan kelompok; mengamati dan tanya jawab diskusi masih ada beberapa Peserta didik yang ramai dikelas	Guru lebih melibatkan peserta didik dalam proses diskusi dan pembagian tugas masing-masing kelompok dan menerapkan cara kancing gemerincing sebagai media interaktif
3.	Pada tahap membimbing dalam penyelidikan individual dan kelompok, pada saat mengumpulkan informasi dan mengasosiasi masih ada peserta didik yang bingung dalam mengaitkan teori pembelajaran dengan aktivitas kehidupan sehari-hari	Guru melakukan tindakan melalui pemberian video-video pembelajaran yang terkait langsung dengan praktik dalam kehidupan aktivitas sehari-hari yang dapat membuat rasa ingin tahu siswa meningkat
4.	Pada tahap mengembangkan dan menyajikan hasil karya masih ada peserta didik yang bingung dengan istilah-istilah asing dalam pembelajaran	Guru dapat menjelaskan istilah-istilah asing dengan menunjukkan langsung istilah dengan gambar tersebut didalam pembelajaran diskusi salah satunya dengan pembuatan mind mapping.

Dari hasil pengamatan pada siklus 1, peneliti dengan pertimbangan guru serta observer memutuskan untuk melanjutkan ke siklus kedua dengan harapan beberapa kelemahan di siklus pertama tidak terulang kembali.

Model pembelajaran problem based learning di siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 September 2024 pada jam pelajaran ke-1 sampai ke-3 pada pukul 07.00 – 09.00 WIB selama 3 x 45 menit dengan materi hak & kewajiban serta bangga sebagai bangsa Indonesia. Berikut ini disajikan perolehan hasil dan data pada siklus I: Pada tahapan pengamatan observasi, aktivitas pembelajaran hak & kewajiban dengan metode problem based learning berbantuan ular tangga sebagai media interaktif pada tahap siklus II terlaksana 105 menit dengan rincian: 20 menit kegiatan pendahuluan, 70 menit kegiatan inti dan 15 menit kegiatan penutup.



Gambar 3. Data Observasi Nilai Kualitatif P3 di Siklus 2 Pertemuan 2

Dari data diatas diketahui bahwa pada siklus 2 pertemuan 2 terdapat satu peserta didik dalam kategori mahir, lima peserta didik cakap, enam peserta didik layak dan satu peserta didik dalam tahap baru berkembang dalam menerapkan karakter profil pelajar pancasila dimensi bernalar kritis dengan elemen: menganalisis dan mengevaluasi pelajaran. Dari data ini selanjutnya akan digunakan sebagai salah satu bahan refleksi.

a. Hasil Capaian Prestasi Belajar siklus 2

Data tes hasil belajar aspek kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti model *problem based learning* dengan menggunakan ular tangga sebagai media interaktif pada materi hak dan kewajiban diperoleh nilai dari *post test* yang dilakukan setelah proses pembelajaran. Berikut data hasil belajar hak dan kewajiban.



Gambar 4 Data Hasil Belajar Aku Pribadi Unik di Siklus 2

Dari 2 tabel diatas dapat dilihat rata-rata nilai *post test* peserta didik sudah memiliki kategori cakap. Namun masih ada 2 orang yang termasuk kategori layak sehingga masih perlu untuk remedial pada indicator-indikator yang belum mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

a. Dimensi Bernalar kritis pada Profil Pelajar Pancasila

Penelitian yang telah dilakukan meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap pengamatan yang merupakan salah satu langkah dalam penelitian telah menghasilkan data yang menunjukkan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti yang berkaitan dengan penerapan profil pelajar pancasila (P3) dalam pembelajaran menggunakan model Problem Bases Learning Berikut ini tabel yang menunjukkan peningkatan hasil belajar profil pelajar pancasila dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia. Elemen: akhlak kepada manusia. Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti kelas VI di SDN 7 Sintang



Gambar 5 Perbandingan Data Observasi Nilai Kualitatif P3 Siklus I dan II

Berdasarkan data yang telah ditampilkan tabel dan grafik di atas dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu penarikan kesimpulan. Berikut ini penarikan kesimpulan dilakukan baik secara keseluruhan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti maupun indikator-indikator yang melingkupinya.

Selain penarikan kesimpulan atas indikator hasil belajar profil pelajar pancasila (P3) ; dimensi bernalar kritis. Elemen: menganalisis dan mengevaluasi pelajaran, diberikan kesimpulan mengenai peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti mengenai peningkatan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan ular tangga sebagai media interaktif. Hasil belajar peserta didik yang dilakukan oleh guru hanya dibatasi untuk penilaian kognitif Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti dengan materi hak dan kewajiban. Berikut hasil belajar peserta didik kelas VI dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan ular tangga sebagai media interaktif.



Gambar 6. Data Statistik Deskriptif Belajar PAK dan Perubahan skor dari Siklus I ke Siklus 2

Dari data yang diperoleh, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata *post test* pada tahap siklus I yaitu 73 kemudian terjadi peningkatan menjadi 83 pada *post test* siklus II. Peningkatan terlihat signifikan untuk peserta didik yang membutuhkan perhatian dan bimbingan dari guru dan teman kelas. Hal ini terlihat dari peserta didik yang meningkat cukup tinggi sebesar 10%. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti ini disebabkan sering terjadi interaksi antara guru dan peserta didik serta antara peserta didik dan peserta didik dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga meningkatkan hasil dan pemahaman terhadap materi yang diberikan menjadi lebih baik. Hal ini sesuai dengan tujuan dilakukannya penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti di SDN 07 Sintang. Dari data yang diperoleh juga terlihat secara individu, hasil belajar keamanan panagn peserta didik juga telah mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Jadi dapat disimpulkan bahwa secara individu dan keseluruhan terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning*.

5. SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada siklus I dan II, terdapat beberapa kesimpulan penting yang dapat ditarik:

1. Peningkatan Hasil Belajar: Pada siklus I, rata-rata post-test peserta didik berada pada nilai 73, sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan menjadi 83. Ini menunjukkan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti.
2. Peningkatan Karakter Profil Pelajar Pancasila: Pengamatan menunjukkan bahwa penerapan PBL berbantuan media interaktif (ular tangga) telah berkontribusi pada pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila (P3), khususnya dimensi bernalar

kritis. Meskipun terdapat peningkatan, beberapa peserta didik masih perlu bimbingan lebih lanjut dalam menganalisis dan mengevaluasi pembelajaran.

3. Perbaikan Pada Refleksi Siklus: Pada siklus I, beberapa peserta didik masih bingung mengaitkan teori dengan kehidupan sehari-hari, namun melalui siklus II dan intervensi dengan menggunakan video pembelajaran serta mind mapping, pemahaman mereka menjadi lebih baik. Penerapan PBL secara keseluruhan juga melibatkan siswa dalam diskusi lebih aktif dan kolaboratif.
4. Remedial dan Dukungan Khusus: Masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan pada indikator tertentu, sehingga diperlukan remedial untuk memperkuat pemahaman mereka. Guru memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang memerlukan perhatian khusus.

Secara keseluruhan, model PBL berbantuan media interaktif memberikan hasil positif dalam meningkatkan hasil belajar dan pengembangan karakter Profil Pelajar Pancasila pada peserta didik, meskipun beberapa aspek masih memerlukan peningkatan.

REFERENSI

- Apriscilla, E., & Anwar, K. (2023). Penerapan strategi PBL dengan media MABERDI untuk meningkatkan tanggung jawab dan disiplin peserta didik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11211>
- Asyhar, R. L. (2023). Implementasi profil pelajar Pancasila dalam pembentukan karakter peserta didik di Sekolah Menengah Pertama Negeri 29 Kota Semarang. *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VIII*, November, 829–836.
- Desyawati, K., Goreti, M., Kristiantari, R., Agung, G., & Negara, O. (2021). Media permainan monopoli berbasis problem based learning pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 168–174. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Faiza, C. R., Idris, S., Muliani, M., Ginting, F. W., & Sakdiah, H. (2023). Pengaruh model problem based learning (PBL) berbantu video YouTube terhadap pemahaman konsep siswa. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 72–79. <https://doi.org/10.37478/optika.v7i1.2696>
- Nurhidayah, P. (2023). Global journal sport. *Nurhidayah*, 1(0413), 243–253.
- Puspita, J. A. D. (2022). Penerapan model pembelajaran problem based learning terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 491–495. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.168>
- Putri Umbara, I. A. A., Sujana, I. W., & Negara, I. G. A. O. (2020). Model pembelajaran problem based learning berbantuan media gambar seri berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa. *Mimbar Ilmu*, 25(2), 13. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i2.25154>

- Rosita, E., Utomo, A. P., Azizah, S. A., & Sukoco, S. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) berbasis kearifan lokal berbantuan media ular tangga untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar biologi. *Jurnal Biologi*, 1(3), 1–13. <https://doi.org/10.47134/biology.v1i3.1973>
- Syifa, U. Z., Wahyudin, H., Huda, C., Dasar, S., & Pandeanlamper, N. (2023). Analisis karakter tanggung jawab melalui model pembelajaran problem based learning siswa kelas V SDN Pandeanlamper 04. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3, 4824–4835.
- Wijanarko, T., & Taofik, T. (2022). Penggunaan model pembelajaran problem based learning untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 527–540.
- Yula, U., Sanoto, H., Kristen, U., & Wacana, S. (2023). DOI: <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.6757>. 6, 171–177.