

## PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN PBL BERBANTUAN MEDIA UALAR TANGGA

Riska Andriani<sup>1</sup>, M. Saifuddin Zuhri<sup>2</sup>

PPG Universitas PGRI Semarang  
[reiskia.andriani.ra@gmail.com](mailto:reiskia.andriani.ra@gmail.com)<sup>1</sup>, [zuhriupgris@gmail.com](mailto:zuhriupgris@gmail.com)<sup>2</sup>

**Abstract:** The implementation of Problem Based Learning (PBL) learning model using a snake ladder teaching aid to assess the improvement of academic achievement of 2<sup>nd</sup> grade students at SDI Al Madina Semarang in the subject of Pancasila Education, specifically focusing on the topic of Following Rules in the Surroundings. This research aims to enhance students' learning achievement through concept understanding, critical thinking skills, and learning motivation. The research method used is Classroom Action Research (CAR) involving one class, 2A, with a total of 28 students. Data was collected through observation and evaluation. The findings of this study indicate that the implementation of Problem Based Learning using a snake ladder teaching aid shows an improvement in students' learning achievement. In cycle 1, the percentage of students' knowledge aspect scores was 77% with a good criteria, and in cycle 2, the scores increased to 93% with a very good criteria. Furthermore, in terms of physical skills, cycle 1 yielded a score of 83% with a good criteria, and in cycle 2, there was an improvement with a score of 97% and a very good criteria.

**Keyword:** PBL, Snake Ladder, Learning Achievement.

**Abstrak:** Implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan alat peraga ular tangga untuk mengkaji peningkatan prestasi peserta didik kelas 2 SDI Al Madina Semarang pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Menaati Aturan di Sekitar. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik melalui pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan satu kelas 2A dengan jumlah 28 peserta didik. Data dikumpulkan berdasarkan hasil dari pengamatan dan evaluasi. Temuan dari pengkajian ini menunjukkan implementasi dari penerapan pembelajaran berbasis *Problem Based Learning* dengan memanfaatkan alat peraga berbentuk ular tangga menunjukkan adanya peningkatan pada prestasi belajar peserta didik. Hasil penelitian pada siklus 1 diperoleh persentase hasil nilai aspek pengetahuan peserta didik sebesar 77% dengan kriteria baik, kemudian siklus 2 semakin bertambah perolehan nilainya menjadi 93% dengan kriteria sangat baik. Selain itu pada keterampilan fisik siklus 1 menghasilkan nilai dengan jumlah 83% dengan kriteria baik, dan di siklus 2 terdapat peningkatan perolehan nilai dengan jumlah 97% dan masuk pada kriteria sangat baik.

**Kata kunci:** PBL, Ular Tangga, Hasil Belajar.

Pendidikan merupakan faktor kunci dalam membentuk masa depan yang cerah bagi anak-anak. Kegiatan belajar adalah kegiatan yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik untuk saling memberi dan menerima informasi di kelas maupun di luar kelas, secara tatap muka maupun secara tidak langsung dengan bantuan alat peraga pembelajaran. Sependapat dengan Slavin (2010:107) bahwa pembelajaran adalah proses terjadinya perubahan tingkah laku dari seorang pembelajar yang diakibatkan dari kegiatan belajar tersebut. Pernyataan itu selaras dengan mata pelajaran Pancasila yang membahas tentang materi menaati aturan di sekitar. Pembelajaran Pancasila tentang Menaati Aturan di Sekitar, berisi materi yang mengharuskan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran terkait hal-hal yang harus ditaati, baik di rumah maupun di sekolah. Hal tersebut yang penulis kaitkan pembelajarannya dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal tersebut juga sejalan dengan pendapat Suhandi (2017:55) yang mengemukakan bahwa kemampuan merupakan gabungan dari sikap, nilai, keterampilan, serta pengetahuan yang diimplementasikan dalam tindakan dan kebiasaan berpikir.

Hasil observasi yang dilakukan pada pembelajaran kelas 2 tanggal 13 November 2023 sebelum dilakukan Tindakan, diperoleh permasalahan pada pembelajarannya yaitu siswa masih belum termotivasi belajarnya selama kegiatan belajar berlangsung, hal itu ditunjukkan ketika guru bertanya, tidak ada yang menjawab maupun bertanya kembali terkait materi yang belum dipahami. Hal tersebut berakibat rendahnya hasil belajar peserta didik. Setelah mendapatkan hasil dari observasi tersebut maka oleh peneliti melakukan penelitian Tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik agar maksimal dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat ditempuh dengan penerapan berbagai model pembelajaran inovatif. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Mawardi (2018:29) bahwa kegiatan belajar di kelas dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai dasar untuk menciptakan pembelajaran konseptual dalam rancangan pembelajaran. Hal tersebut juga selaras dengan yang dikemukakan Agus (2009:46) alur dari penerapan model pembelajaran adalah hasil dari rancangan tujuan pembelajaran yang

telah ditetapkan dari kurikulum, kemudian dari materi tersebut diterapkan ke dalam kegiatan pembelajaran berbasis praktik. Sementara Rusman (2011:133) berpandangan tentang instrumen kegiatan belajar dan kurikulum dapat dirancang dan dibentuk dari suatu model pembelajaran.

Ada beberapa model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan sebagai salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar, salah satunya yaitu pembelajaran berbasis masalah (PBL). Model tersebut merupakan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan belajar berupa menitikberatkan penyelesaian permasalahan yang nyata sebagai landasan utama pembelajaran. Kokom (2013:59) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi pada siswa dalam situasi yang didasarkan pada permasalahan pembelajaran dunia nyata.

Di sisi lain, Kamdi (2007:77) berpendapat bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berfungsi sebagai model pembelajaran di mana siswa memecahkan masalah dalam beberapa tahap metode ilmiah, sehingga siswa mempelajari pembelajaran berbasis pengetahuan, dan diharapkan hal ini dapat

terwujud untuk mengatasi masalah dan menggabungkan keterampilan dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian beberapa definisi model pembelajaran berbasis masalah (PBL), model ini dapat menekankan pembelajaran kolaboratif dengan mengajukan permasalahan kepada siswa dalam pelaksanaannya, serta dapat menciptakan kondisi belajar aktif bagi siswa melalui tim dengan pendekatan pembelajaran inovatif, dan dengan kerja tim juga memungkinkan terjadinya pembelajaran kelompok. Focus pembelajarannya adalah siswa menerapkan keterampilan untuk memecahkan masalah dengan mengidentifikasi, menganalisis, menciptakan, dan menyajikan produk pembelajaran berdasarkan pengalaman dalam dunia nyata siswa.

Peneliti dapat menyimpulkan berdasarkan pengertian beberapa ahli bahwa model pembelajaran adalah suatu pola yang disusun secara sistematis dan berfungsi sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas dan mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Penerapan model pembelajaran yang menarik dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berikut

merupakan pendapat dari Rusma (2011:243) tersaji dalam tabel 1.

**Tabel 1.** Langkah-langkah penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL)

Langkah-langkah	Tindakan Guru
Langkah 1 sajikan masalahnya kepada siswa	Jelaskan tujuan pembelajaran anda dan jelaskan alat yang anda perlukan. Memotivasi siswa untuk berperan aktif dalam pemecahan masalah.
Langkah 2 fasilitasi siswa	Membantu peserta didik mengidentifikasi dan mengelompokkan tugas pembelajaran berbasis masalah.
Langkah 3 petunjuk untuk mengidentifikasi individu dan kelompok	Mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan eksperimen utnuk mengumpulkan informasi terkait, memperoleh penjelasan, dan memecahkan masalah.
Langkah 4 pengembangan presentasi hasil pekerjaan	memfasilitasi peserta didik dalam kolaborasinya dengan teman untuk merencanakan dan mempersiapkan pekerjaannya menggunakan laporan, model, dan berbagai tugas.
Langkah 5 analisis dan evaluasi kegiatan	Menilai hasil pembelajaran berdasarkan apa yang anda pelajari dan memerlukan presentasi kelompok berdasarkan hasil yang dapat dicapai.

Berikut merupakan beberapa hasil dari penelitian tindakan kelas yang telah menunjukkan keberhasilan dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) secara empiris. Karya penelitian Eni, dkk tahun 2011 “Penerapan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas V” hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat memenuhi harapan peneliti. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar proporsi siswa aktif dari siklus I ke siklus II dan siklus III dengan peningkatan sebesar 25, 4 % dengan kriteria “baik”. Meningkatnya nilai siswa ditunjukkan pada siklus I dengan mencapai skor lebih dari 70 dan skor 38, 09 sedangkan di dalam siklus II hasil belajarnya meningkat menjadi 47, 62 poin dengan skor lebih dari 70 dan pada siklus III hasil belajar juga meningkat. Skornya meningkat menjadi 47, 62 poin dengan skor lebih dari 70 dan hasil belajar siswa meningkat menjadi 73, 02. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPA kelas V di SD Negeri Mudar.

Pada tingkat sekolah dasar khususnya di kelas 2 SD, penting juga bagi Guru untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan interaktif, dan dalam konteks ini penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan untuk mendukung implementasi PBL adalah media ular tangga.

Media ular tangga merupakan permainan yang popular di kalangan anak-anak dan dapat diadaptasi menjadi alat pembelajaran yang menarik. Pada konteks pembelajaran PBL, media ular tangga dapat digunakan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik, memotivasi partisipasi aktif, dan mendorong pemecahan masalah secara kolaboratif, sehingga berdampak pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengintegrasikan implementasi model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media ular tangga dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas 2 SDI Al Madina Semarang. Penulis juga ingin melihat bagaimana penerapan model ini mampu mempengaruhi pemahaman konsep,

keterampilan berpikir kritis, dan motivasi belajar peserta didik.

## METODE

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK). Partisipasi dari penelitian ini yaitu 28 siswa-siswi SDI Al Madina Semarang yang semuanya berasal dari kelas 2A. kegiatan ini dilaksanakan di dalam kelas yang sama selama 2 siklus. Masing-masing dari siklusnya dilaksanakan berdasarkan perencanaan (*Plan*), pelaksanaan (*Do*), observasi (*See*) dan refleksi.

Selama pelaksanaan kegiatan ini, penulis menerapkan model yang sama yaitu model pembelajaran berbasis masalah (PBL) dan dengan menggunakan media permainan ular tangga. Media pembelajaran berupa permainan ular tangga (*snake ladder*) digunakan sebagai alat visual yang memperkuat konsep pembelajaran peserta didik dalam bentuk asesmen. Peserta didik diberikan masalah dalam bentuk asesmen yang harus mereka pecahkan dalam kelompok. Mereka didorong untuk berdiskusi, berkolaborasi, dan mencari solusi bersama.

Data dikumpulkan melalui observasi kelas, tes tulis, dan angket. Observasi kelas dilakukan untuk memantau

keterlibatan peserta didik, interaksi kelompok, dan keberhasilan pemecahan masalah. Tes tulis digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan dan kemampuan berpikir serta aktivitas siswa. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar dari peserta didik.

## HASIL

Studi aktivitas kelas ini dilaksanakan dengan melibatkan total 28 siswa-siswi kelas 2A. pada penelitian ini kegiatan pembelajarannya dilakukan dengan menerapkan media permainan ular tangga, dan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus satu sesi kegiatan. Berdasarkan uraian di atas, penulis bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa pada materi Pendidikan Pancasila siswa kelas 2A SDI Al Madina Semarang dengan menggunakan model PBL berbantuan media ular tangga dan peneliti melakukan penelitian behavioral.

Hasil dari pengamatan peserta didik kelas 2A SDI Al Madina Semarang diperoleh permasalahan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun masalah-masalah yang ditemukan dari hasil pengamatan ialah berasal dari pendidik dan peserta didik. Hal itu ditunjukkan dengan adanya pendidik yang kurang

mempraktikkan kegiatan belajar yang inovatif dan memihak peserta didik, sehingga motivasi belajar peserta didik menurun dan berakibat pada kurangnya kemampuan-kemampuan berpikir siswa selama kegiatan belajar serta aktivitas belajar menjadi kurang aktif dan hal tersebut tentu sangat mempengaruhi hasil dari prestasi belajar peserta didik. Selain itu, guru tidak menggunakan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran siswa, sehingga siswa cenderung bodan dan menekuni aktivitasnya sendiri, dan hal itu berakibat materi yang disampaikan guru masih terkesan teoritis, abstrak dan sulit dipahami siswa sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Data mengenai hasil belajar siswa sebelum siklus pembelajaran disajikan pada tabel 2 berikut.

**Tabel 2 .** Data hasil belajar siswa sebelum siklus.

Ketercapaian	Hasilnya
Nilai minimal	53
Nilai maksimal	71
Rata-rata	61
Ketuntasan	63%
Kriteria	Kurang

Dari hasil penyajian data pada tabel, nilai maksimal siswa 71 dan nilai minimalnya 53. Sedangkan untuk nilai rata-rata yang diperoleh sebelum siklus adalah

61. Dari hasil prasiklus juga terlihat bahwa skor pencapaian ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum maksimal dan belum dicapai oleh sebagian besar siswa, belum mencapai standar kelulusan minimal yang ditetapkan sekolah.

Hasil dari penelitian juga menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Menaati Aturan terhadap kelas 2A SDI Al Madina Semarang telah berdampak pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, motivasi belajar yang tinggi, sehingga menjadikan prestasi belajar mereka meningkat. Berikut merupakan penyajian data dari perbandingan nilai rata-rata aktivitas peserta didik pada penelitian melalui tabel 3.

**Table 3.** Perbandingan nilai rata-rata presentase Aktivitas Peserta didik, pra siklus, siklus 1, dan siklus II

Kondisi awal	Siklus 1	Siklus II
48%	74%	88%
Sangat Kurang	Cukup	Sangat Baik

Dari penyajian tabel 3, menyajikan perbandingan nilai dari sebelum siklus dengan siklus satu dan dua yang menggunakan model *Problem Based*

*Learning* menggunakan media permainan ular tangga mampu membuat aktivitas kegiatan belajar siswa meningkat pada Pendidikan Pancasila materi Menaati Aturan di Sekitar. Data yang diperoleh dari penelitian menunjukkan keikutsertaan dan keaktifan peserta didik meningkat pada pembelajaran dengan menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga.

## PEMBAHASAN

Berikut merupakan penyajian hasil penelitian mulai dari kegiatan belajar sebelum siklus, siklus pertama dan siklus kedua yang dirinci dan disajikan pada rincian penyajian data hasil penelitian pada aspek pengetahuan yang tersaji dalam tabel 4 berikut.

**Tabel 4.** Perbandingan nilai dan presentase pada aspek pengetahuan peserta didik pra siklus, siklus 1, siklus II

Presentase	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II
Skor	71	88	96
Tertinggi			
Skor	53	66	73
Terendah			
Rata-rata	61	75	80
Ketuntasan	63%	77%	93%
Kriteria	Kurang	Baik	Sangat Baik

Hasil evaluasi peserta didik pada aspek pengetahuan dari pra siklus, siklus 1,

dan siklus 11 memperlihatkan bahwa hasil dari penelitian tindakan kelas dengan model *Problem Based Learning* berbantuan alat peraga permainan ular tangga pada siklus 1 memperoleh persentase kelulusan sebanyak 77% pada 19 peserta didik dan 93% persentase ketuntasan aspek kognitif pada siklus II oleh 26 peserta didik.

Pada aspek psikomotorik, berikut merupakan penyajian data perbandingan hasil penelitian menggunakan model PBL berbantuan media ular tangga yang disajikan dalam tabel 5.

**Tabel 5.** Perbandingan aspek psikomotorik pada pra siklus, siklus 1, dan siklus II

Presentase	Pra Siklus	Siklus 1	Siklus II
Skor Tertinggi	77	93	99
Skor Terendah	57	66	78
Rata-rata	61	79	89
Ketuntasan	65%	83%	97%
Kriteria	Kurang	Baik	Sangat Baik

Hasil penelitian pada aspek psikomotorik menggunakan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus II. Siklus 1 diperoleh data persentase sebanyak 83% pada 20 peserta didik, dan pada siklus II diperoleh persentase 97% pada 26 peserta didik.

Berikut merupakan gambar 1 diagram persentase prestasi belajar dari aspek pengetahuan



**Gambar 1.** Diagram peningkatan prestasi belajar pada Aspek Pengetahuan

Data temuan ini membuktikan bahwasannya penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan permainan ular tangga mampu membuat prestasi siswa 2A SDI Al Madina Semarang meningkat melalui pemecahan masalah nyata, kolaborasi dan penggunaan media yang menarik. Peserta didik dapat mengembangkan pemahaman konsep yang lebih baik, keterampilan menggunakan logika dan penalaran serta ketertarikan dalam pembelajaran yang tinggi. Pendekatan pembelajaran ini memberikan lingkungan kegiatan belajar menjadi menarik, aktif dan menyenangkan pada siswa 2A SDI Al Madina Semarang.

Dalam kegiatan belajar sebelum siklus, siswa tidak diberikan sistem kegiatan belajar yang situasional sehingga hal tersebut tentu berdampak pada keberhasilan belajar siswa. Keberhasilan belajar siswa

diantaranya dinilai dari kemampuan keterampilan, kemampuan sikap dan kemampuan pengetahuan. Terlihat dari penyajian data prestasi siswa 2A SDI Al Madina Semarang tahun pelajaran 2023/2024 untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi tentang Menaati Aturan di Sekitar di atas KKM dengan perolehan nilai lebih dari 70. Hal tersebut membuktikan bahwasannya penelitian ini telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan paparan data hasil belajar Pendidikan Pancasila menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media ular tangga pada peserta didik kelas 2 SDI Al Madina Semarang menunjukkan adanya tambahan nilai di tiap siklus yang diterapkan. Meningkatnya prestasi siswa tersebut tentu tidak lepas karena adanya bantuan permainan ular tangga sebagai media dalam kegiatan belajar tiap siklus. Hal ini membuat peserta didik yang semula kurang semangat dalam kegiatan belajar menjadi sangat antusias dan semangat, mampu mengerti maksud dari pembelajaran yang disampaikan, bersedia bekerja dalam kelompok, dan menjadi lebih aktif, lebih bertanggungjawab, dan lebih semangat. Oleh karena itu, penggunaan pendekatan belajar berbasis masalah (PBL)

dengan menggunakan permainan ular tangga pada kegiatan belajar mampu membuat peserta didik memahami isi materi yang diajarkan dan menarik perhatiannya sehingga tingkat keberhasilan pembelajaran dapat ditingkatkan.

## SIMPULAN

Berdasar pada penelitian dan diskusi yang telah dilakukan, bisa ditarik kesimpulan bahwasannya meningkatnya prestasi pembelajaran Pendidikan Pancasila terhadap peserta didik 2A SDI Al Madina Semarang dapat dicapai menggunakan penerapan pendekatan belajar berbasis masalah (PBL), dalam hal ini media permainan ular tangga juga memberikan dukungan yang signifikan. Temuan ini didasarkan pada beberapa faktor. Pertama, terdapat peningkatan keberhasilan belajar dari prasiiklus sebesar 63% menjadi 77% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 93% pada siklus II. Kedua, terdapat peningkatan dalam pembelajaran Pancasila berdasarkan hasil belajar yang dicapai. Nilai rata-rata pada data sebelum siklus adalah 53, kemudian naik menjadi 66 pada siklus I, dan mencapai 73 pada siklus II. Selain itu, terdapat peningkatan nilai maksimal dari 71 pada data prasiklus menjadi 88 pada siklus I, dan akhirnya mencapai 96 pada siklus II. Ketiga, terdapat peningkatan nilai rata-rata

dari 61 pada data sebelum siklus, menjadi 75 pada siklus 1 dan mencapai 80 pada siklus II. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada aspek kognitif dengan perolehan rata-rata pada siklus I 77% berkriteria baik, kemudian untuk siklus II meningkat dengan perolehan sebanyak 93% berkriteria sangat baik,
2. Kemampuan psikomotorik siswa meningkat di siklus I sebanyak 65% dengan kategori baik dan perolehan rata-rata sebanyak 97% dengan kategori sangat baik.
3. Aktivitas pembelajaran di kelas 2A SDI Al Madina Semarang meningkat melalui penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang didukung oleh media permainan ular tangga.

## DAFTAR RUJUKAN

- Astute, S. (2017). *Peningkatan Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penyusunan Instrumen Ranah Sikap melalui in house training*. Scholaria Vol. 4 No. 1, 37 – 47.
- Mawardi. (2017). *Merancang Model dan Media Pembelajaran*. Scholaria Vol. 8 No. 1, 26 – 40.
- Pramitasari, 2021. Media Papan Pintar Pancasila sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 2 Payaman Nganjuk. *Jurnal Tindakan Kelas*, (Online), Jilid 2, No. 1, (<https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/view/47>), diakses 21 Februari 2024.
- Sudjana, N. (2011). *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Trianto, (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yuafian, 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, (Online), Jilid 1, No. 18, (<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/jrpd/article/view/3216/0>), diakses 20 Februari 2024.