

**ANALISIS PENERAPAN *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN VIDEO
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

**ULFIANA KOERUNISA¹, FARIDA NURSYAHIDAH², MUHAMMAD PRAYITO³,
NINING NUR SYARIFAH⁴**

¹²³Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, ⁴SDN Palebon 02

e-mail: ¹ulfiananisa@gmail.com, ²faridanursyahidah@upgris.ac.id, ³prayito@upgris.ac.id,
⁴nurnining2022@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan penggunaan *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar kognitif mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Adapun subjek penelitiannya adalah siswa kelas 2B SDN Palebon 02 yang berjumlah 26. Terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data terdiri dari mereduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan perolehan nilai ketuntasan yang dipeoleh siswa dengan rata-rata 82% keseluruhan dari jumlah 26 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM berjumlah 21 siswa. Penerapan *Problem Based Learning* memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar kognitif siswa. Selain itu, *Problem Based Learning* dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah kompleks melalui pembelajaran aktif. Adapun hal-hal yang perlu diperhatikan seperti pemilihan proyek sederhana, bimbingan guru, kegiatan kerja kelompok, integrasi kurikulum, keterampilan sosial, penilaian yang tepat, waktu yang efektif, dan dukungan orang tua. Hal-hal ini sangat penting untuk perkembangan akademik dan sosial-emosional siswa agar lebih optimal.

Kata Kunci: Hasil Belajar Kognitif, PBL, Video Interaktif

ABSTRACT

The aim of this research is to describe the use of *Problem Based Learning* assisted by interactive videos on cognitive learning outcomes in Indonesian language subjects. This research is a type of qualitative descriptive research. The research subjects were 26 class 2B students at SDN Palebon 02. Consisting of 13 male students and 13 female students. Data collection techniques were carried out using observation, testing and documentation techniques. Data analysis techniques consist of reducing data, presenting data, and drawing conclusions. The results of the research showed that based on the students' achievement of completeness scores, the total was 82%, out of the total of 26 students who got scores above the KKM, there were 21 students. The application of *Problem Based Learning* has a good influence on students' cognitive learning outcomes. Apart from that, *Problem Based Learning* can develop students' abilities in solving complex problems through active learning. There are things that need to be considered such as choosing simple projects, teacher guidance, group work activities, curriculum integration, social skills, appropriate assessment, effective time, and parental support. These things are very important for students' academic and social-emotional development to be more optimal.

Keywords: Cognitive Learning Outcomes, PBL, Interactive Video

PENDAHULUAN

Moh. Surya mengatakan belajar adalah proses di mana seseorang berupaya mengubah perilakunya secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman berinteraksi dengan lingkungannya (Setiawati, 2018). Hal ini sejalan dengan James O. Whittaker, belajar adalah

Proses di mana perilaku berkembang atau berubah sebagai hasil dari latihan atau pengalaman (Rahayu et al., 2022). Sedangkan, pengertian belajar menurut Gagne dalam bukunya *The Conditions of Learning* 1977, belajar adalah perubahan dalam perilaku yang tampak, berbeda dari kondisi sebelum dan sesudah individu berada dalam situasi belajar. Perubahan ini terjadi karena pengalaman atau latihan, dan berbeda dari perubahan yang langsung disebabkan oleh refleksi atau perilaku naluri (Setiawati, 2018).

Menurut Nawawi hasil belajar mengacu pada tingkat keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran di sekolah, yang dievaluasi melalui skor yang diperoleh dari tes yang mencakup berbagai materi pelajaran tertentu (Sari & Aprilia, 2020). Sedangkan menurut Sudjana hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik sebagai hasil dari pengalaman dan proses pembelajaran yang telah mereka jalani (Wicaksono, 2019). Sejalan dengan Sudjana yang mengatakan hasil belajar merujuk kepada kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka mengalami proses pembelajaran. Hasil belajar dapat dikategorikan menjadi tiga ranah, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Pertiwi et, al mengatakan bahwa hasil belajar kognitif merupakan perilaku yang mencakup area kognitif, misalnya pemahaman, penalaran, dan pemecahan masalah (Qorimah & Utama, 2022). Sependapat dengan Purwanto hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam domain kognitif, mulai dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, pengolahan informasi di otak menjadi pengetahuan, hingga pemanggilan kembali informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah (Nurmisanti et al., 2017). Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir yaitu: C1 (Pengetahuan), C2 (Pemahaman), C3 (Penerapan), C4 (Analisis), C5 (Sintesis), dan C6 (Penilaian). Dapat dikatakan, hasil belajar kognitif adalah perubahan dalam kemampuan intelektual yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar kognitif dapat diukur melalui berbagai cara, seperti tes, kuis, proyek, dan portofolio.

Dalam rangka mencapai hasil belajar kognitif yang optimal, penting untuk mengintegrasikan berbagai strategi pembelajaran yang efektif, termasuk pendekatan yang berbasis pada kebutuhan individu dan penggunaan teknologi yang relevan. Dengan demikian, proses belajar mengajar dapat lebih adaptif dan responsif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah *Problem Based Learning* (PBL).

Menurut Widiaworo model pembelajaran berbasis masalah merupakan proses belajar mengajar yang menyuguhkan masalah kontekstual sehingga siswa terangsang untuk belajar (Ardianti et al., 2022). Sedangkan menurut Glazer PBL adalah sebuah strategi pengajaran di mana siswa secara aktif menghadapi masalah kompleks dalam situasi yang sesuai dengan keadaan nyata (Hotimah, 2020). PBL merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa dan menekankan pada pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas 2B yang dilakukan pada saat kegiatan asistensi pada PPL 1, diketahui bahwa siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini dapat menjadi hambatan bagi proses belajar mengajar dan pencapaian hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran berupa video interaktif.

Prastowo berpendapat bahwa video interaktif adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara, gerak, gambar, teks, dan grafik yang bersifat interaktif untuk memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan konten pembelajaran (Wardani & Syofyan, 2018). Niswa Auliyah mengatakan video interaktif didesain khusus sebagai alat pembelajaran efektif yang menawarkan panduan praktis secara langsung, menggunakan presentasi audio visual (gambar dan suara) dengan narasi berbahasa Indonesia yang jelas dan

Copyright (c) 2024 ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar

mudah dimengerti, serta disajikan dalam format program autorun (Merdekawaty et al., 2021). Kata lain video interaktif merupakan video yang memungkinkan penonton berinteraksi langsung dengan kontennya. Sehingga membuat video lebih menarik dan membantu penonton memahami dan mengingat informasi dengan lebih baik

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Surya et al., 2023) model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual terhadap kompetensi Bahasa Indonesia siswa. Selanjutnya pada penelitian lain penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar (Prastiwi & Halidjah, 2024). Selain itu, penelitian dari (Mulyanti & Puspitasari, 2022) penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media konkret untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti akan menganalisis penerapan *Problem Based Learning* berbantuan video interaktif terhadap hasil belajar kognitif pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cara menghemat air siswa kelas 2B SDN Palebon 02.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Palebon 02 pada kelas 2B dengan jumlah siswa sebanyak 26 siswa. Terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa Perempuan. Teknik pengumpulan data melalui observasi, tes dan dokumentasi. Data observasi, tes dan dokumentasi terkait penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada saat pelaksanaan praktek pembelajaran di PPL 1. Dalam penelitian ini, menggunakan analisis data yaitu model Miles and Huberman berpendapat bahwa teknik pengolahan data yang digunakan pada data kualitatif ada 3 tahap, yaitu: reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan (Zulfirman, 2022). Pengumpulan data pada hasil kognitif siswa dilakukan dengan menggunakan tes soal pilihan ganda. Setelah itu, hasil tes dapat dikategorikan berdasarkan kriteria hasil belajar kognitif. Dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Hasil Belajar Kognitif

Tingkat Penguasaan	Skor Standar
90%-100%	A
80%-89%	B
70%-79%	C
60%-69%	D
>59%	E

Sumber: (Afandi, 2013)

Keterangan:

A : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

D : Kurang

E : Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan di SDN Palebon 02 Semarang dengan objek penelitian siswa kelas 2B yang berjumlah 26 orang. Berdasarkan hasil observasi, pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode PBL telah berjalan dengan baik, di mana guru melaksanakan tahapan model PBL secara sistematis. Model PBL memiliki lima tahapan, yaitu: 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisasi siswa, 3) Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil, dan 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah (Hotimah, 2020).

1. Orientasi siswa pada masalah

Guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan yang ingin dicapai, agar siswa mampu mengidentifikasi berbagai jenis air dengan tepat melalui pengamatan video. Guru kemudian memutar video yang telah disiapkan mengenai berbagai fenomena yang berkaitan dengan penggunaan air. Setelah video selesai diputar, guru melanjutkan dengan bercerita tentang masalah ketersediaan air di bumi.



Gambar 1. Siswa meonton video interaktif

2. Mengorganisasi siswa

Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok berdasarkan hasil tes diagnostik yang telah dilakukan sebelumnya, sesuai dengan gaya belajar masing-masing siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Setelah kelompok terbentuk, guru membantu setiap kelompok untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang tercantum dalam Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Kegiatan diskusi kelompok dilakukan selama 20 menit.



Gambar 2. Siswa dikelompokkan berdasarkan gaya belajar

3. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Guru mendorong setiap kelompok untuk aktif dalam mengumpulkan informasi yang diperlukan guna memecahkan permasalahan yang tertera pada LKPD. Setiap kelompok didorong untuk memanfaatkan berbagai sumber informasi sesuai dengan gaya belajar mereka.

Guru berperan sebagai fasilitator, memberikan bimbingan dan arahan agar setiap kelompok dapat mencari, menyusun, dan mengelola informasi dengan efektif. Tujuannya adalah agar setiap kelompok dapat memahami masalah secara mendalam dan menemukan solusi yang tepat, sekaligus mengembangkan keterampilan kerja sama dan pemecahan masalah.



Gambar 3. Guru membimbing diskusi kelompok

4. Mengembangkan dan menyajikan hasil

Guru berperan aktif dalam membantu siswa merencanakan dan menyiapkan laporan diskusi yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas pada LKPD. Guru memberikan panduan mengenai format penulisan hasil diskusi, serta cara mendokumentasikan temuan. Selain itu, guru juga membantu siswa dalam membagi tugas dengan sesama anggota kelompok, memastikan bahwa setiap anggota berkontribusi secara adil dan sesuai dengan kemampuan serta gaya belajar mereka.



Gambar 4. Siswa melakukan diskusi kelompok

5. Menganalisis dan mengevaluasi proses dan hasil pemecahan masalah

Pada tahap ini, masing-masing kelompok maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil diskusinya. Kemudian kelompok lain dapat memberikan tanggapan pada hasil yang dipaparkan. Pada akhir kegiatan presentasi, guru membantu siswa melakukan refleksi dan mengevaluasi proses dan hasil penyelidikan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, guru mengevaluasi langkah-langkah yang telah diambil, sumber informasi yang digunakan, dan efektivitas kerja sama dalam kelompok. Selama sesi refleksi, siswa didorong untuk mengidentifikasi apa yang telah berjalan dengan baik dan apa yang bisa diperbaiki. Guru juga memberikan umpan balik konstruktif untuk membantu siswa memahami kekuatan dan kelemahan dalam proses penyelidikan mereka. Tujuan dari refleksi ini adalah agar siswa dapat belajar dari pengalaman mereka, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, dan mempersiapkan diri lebih baik untuk tugas-tugas di masa depan.



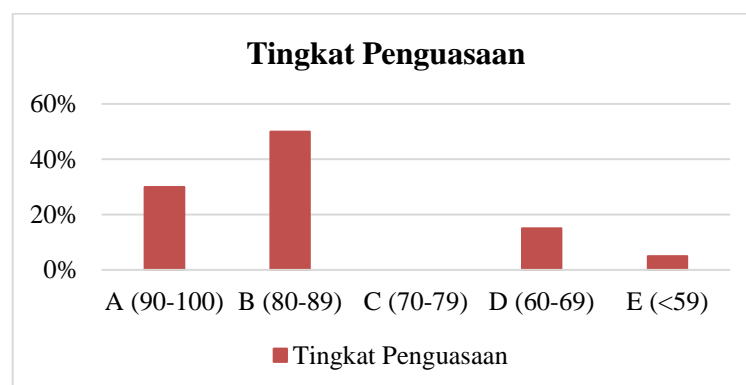
Gambar 5. Siswa melakukan presentasi hasil diskusi

Data hasil penelitian peserta didik yang di peroleh dari hasil belajar di tabulasi dan di analisis menggunakan statistik deskriptif. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Analisis Skor Belajar Kognitif

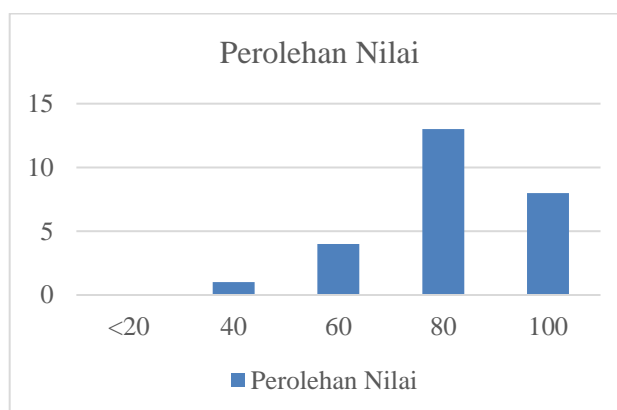
<i>Uraian</i>	<i>Nilai</i>
<i>N</i>	26
<i>Min</i>	40
<i>Max</i>	100
<i>Median</i>	80
<i>Modus</i>	80
<i>SD</i>	15,16
<i>Rata-rata</i>	82

Dari tabel 2, diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas 2B adalah 82. Skor tertinggi yang dicapai adalah 100, sementara skor terendah, yang tidak memenuhi KKM, adalah 40. Untuk menilai tingkat penguasaan kognitif peserta didik, dapat digunakan kategori penguasaan hasil belajar berdasarkan lima tingkatan pada gambar 6, sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Frekuensi Kategori Hasil Belajar

Berdasarkan gambar 6, peserta didik tergolong dalam kategori A ada 30%, kategori B ada 50%, kategori C tidak ada yang masuk, kategori D ada 15%, dan kategori E ada 5%, dan tidak ada yang masuk kategori E. Sedangkan perolehan nilai dalam pembelajaran *Problem Based Learning* dilakukan oleh siswa didapatkan data pada gambar 7.



Gambar 7. Grafik perolehan nilai

Berdasarkan gambar 7, grafik perolehan nilai rata-rata 100 berjumlah 8 siswa. Untuk perolehan nilai rata-rata 80 berjumlah 13 siswa. Disamping itu, untuk perolehan nilai rata-rata 60 berjumlah 4 siswa. Dan untuk perolehan nilai rata-rata 40 ada 1 siswa. Selain itu untuk perolehan nilai rata-rata dibawah 20 tidak ada.

Pembahasan

Penerapan model *Problem Based Learning* pada materi cara menghemat air di kelas 2B SDN Palebon 02 dilakukan secara berkelompok sesuai dengan gaya belajarnya. Dalam satu kelas terdapat 5 kelompok terdiri dari 2 kelompok siswa dengan gaya belajar visual, 2 kelompok siswa dengan gaya belajar audio, dan 1 kelompok siswa dengan gaya belajar kinestetik. Untuk setiap kelompok terdiri dari 5-6 siswa. Setiap siswa memiliki pengetahuan awal tentang penggunaan air dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran, siswa kurang pengalaman langsung dalam kegiatan menghemat air, seperti menutup keran saat tidak digunakan, menggunakan air secukupnya, dan lain-lain.

Pada saat kegiatan pembelajaran, guru memulai pembelajaran dengan menjelaskan tujuan agar siswa dapat mengidentifikasi jenis-jenis air melalui video. Setelah itu, guru bercerita tentang masalah ketersediaan air di bumi untuk menggugah pemahaman dan keterlibatan mereka. Kemudian, siswa dibagi dalam kelompok sesuai gaya belajar masing-masing untuk menyelesaikan tugas pada LKPD. Guru berperan sebagai fasilitator, membantu kelompok dalam mengumpulkan informasi dan mengerjakan tugasnya. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi mereka, dan siswa lainnya melakukan refleksi serta evaluasi yang konstruktif untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilannya bersama guru.

Lima tahapan PBL terstruktur dan berfokus pada siswa dapat meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan kemampuan pemecahan masalah mereka. Dengan memaksimalkan penggunaan gaya belajar, mengorganisir tugas belajar, mendorong pengumpulan informasi, membantu perencanaan dan penyusunan laporan, serta memfasilitasi refleksi dan evaluasi, guru membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Risdiyanti & Putri, 2022) bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi keberagaman dengan mendorong mereka berpikir kritis dan mencari solusi melalui berbagai sumber. Diskusi kelompok dalam PBL juga memperkuat kemampuan kerjasama dan berpikir kritis siswa. Selain itu, penelitian lain dilakukan oleh (Safitri et al., 2023) bahwa ada umpan balik positif terhadap sikap siswa menunjukkan model *Problem Based Learning* (PBL) membuat kegiatan pembelajaran menjadi efektif. Penerapan PBL di SD Supriyadi Semarang untuk siswa kelas IV dinilai baik dan berhasil, berdasarkan kriteria pelaksanaan dan keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah.

Berdasarkan grafik frekuensi hasil belajar kognitif siswa pada gambar 6, perolehan nilai rata-rata 100 persentasenya 30%. Untuk perolehan nilai rata-rata 80 persentasenya 50%. Disamping itu, untuk perolehan nilai rata-rata 60 persentasenya 15%. Dan untuk perolehan nilai rata-rata 40 persentasenya 5%. Selain itu untuk perolehan nilai rata-rata dibawah 20 tidak ada. Dari data tersebut, hasil belajar kognitif siswa sebagian besar memuaskan karena telah mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nisa et al., 2023) menunjukkan bahwa 22 dari 28 siswa (78,57%) mencapai nilai di atas KKM. Hal ini membuktikan metode PBL membuat pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan juga meningkatkan partisipasi aktif siswa. Penelitian lain dilakukan oleh (Inna & Karlina, 2021) model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan dengan rata-rata N-gain sebesar 65,33%, dan peningkatan tertinggi pada kategori siswa dengan N-gain 68%. Siswa memberikan tanggapan positif, merasa senang, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan model ini.

KESIMPULAN

Hasil analisis menunjukkan bahwa berdasarkan perolehan nilai ketuntasan yang diperoleh siswa dengan rata-rata 82% keseluruhan dari jumlah 26 siswa yang mendapatkannya nilai diatas KKM berjumlah 21 siswa. Sehingga penerapan PBL pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi cara menghemat air kelas 2B SDN Palebon 02 memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar kognitif siswa. PBL juga dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah kompleks melalui pembelajaran aktif. Selain itu, ada hal-hal yang harus diperhatikan guru dalam menerapkan menerapkan PBL yaitu proyek yang sederhana, bimbingan guru, kerja kelompok, integrasi kurikulum, keterampilan sosial, penilaian yang tepat, waktu yang efektif, dan dukungan orang tua agar siswa berkembang dengan baik. Hal-hal ini untuk memastikan perkembangan akademik dan sosial-emosional siswa agar lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Sekolah Dasar*. UNISSULA Press.
- Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2022). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION*, 3(1), 27–35.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 5.
- Inna, S., & Karlina, A. (2021). Analisis Kemampuan Kognitif Peserta Didik melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 1(1), 26–33.
- Merdekawaty, A., Suhendra, R., & Aini, R. Q. (2021). Pemanfaatan Video Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam Kegiatan Pendampingan Belajar Online Dimasa Tatanan Baru. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1).
- Mulyanti, M., & Puspitasari, D. R. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(2), 170–180.
- Nisa, K., Nursyahidah, F., Saputra, H. J., & Junaidi, A. (2023). Model Problem Based Learning pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 948–955.

- Nurmisanti, N., Kurniawan, Y., & Mulyani, R. (2017). Identifikasi Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa pada Materi Fluida Statis. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 2(1), 17.
- Prastiwi, E., & Halidjah, S. (2024). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Pembelajaran Interaktif Wordwall dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHAHA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 278–288.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Rahayu, A. S. A., Nahriyah, S., & Jamaludin, G. M. (2022). Pengaruh Penerapan Metode Karyawisata terhadap Peningkatan Kemampuan Sains di RA Az- Zahra. *RI'AYATULATHFAL: Journal of Early Childhood Islamic Education*, 1(1), 1–8.
- Risdiany, H., & Putri, I. C. (2022). Analisis Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Materi Keberagaman. *Journal on Education*, 05(01).
- Safitri, R., Subekti, E. E., & Nafiah, U. (2023). Analisis Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran IPAS Kelas IV di SD Supriyadi Semarang. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 297–308.
- Sari, S. P., & Aprilia, S. (2020). Penggunaan Metode Make A Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EJoES : Educational Journal of Elementary School*, 1(1).
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *HELPER : Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 35(1), 31–46.
- Surya, I. K. A. P., Wiyasa, I. K. N., & Kristiantari, M. G. R. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 24–32.
- Wardani, R. K., & Syofyan, H. (2018). Pengembangan Video Interaktif pada Pembelajaran IPA Tematik Integratif Materi Peredaran Darah Manusia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(4), 371.
- Wicaksono, D. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Holistika : Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Zulfirman, R. (2022). Implementasi Metode Outdoor Learning dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Medan. *Jurnal Penelitian*, 3(2).