

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA MATERI
PERUMUSAN DAN PENETAPAN DASAR NEGARA MENGGUNAKAN
PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA INTERAKTIF
SDN KEBOLAMPANG**

Yulia Melinda Putri¹, Erika Septianing Rustianti², Susilo Tri Widodo³, Nur Indah Wahyuni⁴, Risky Nur Aryanti⁵

¹PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang, ²PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang, ³PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang, ⁴PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang, ⁵SDN Kebolampang

¹melindayulia615@students.unnes.ac.id,

²erikaseptianingrustianti21@students.unnes.ac.id,

³susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id, ⁴indahnurindah@mail.unnes.ac.id,

⁵riskynur286@gmail.com

ABSTRACT

This article is motivated by the low learning outcomes of class IV at SDN Kebolampang on Pancasila Education, material on the formulation and determination of state principles. The aim of this research is to improve class IV learning outcomes at SDN Kebolampang through the application of the Problem Based Learning model with the help of interactive learning media, smart boards and quizizz. The method applied is descriptive qualitative. Research activities were carried out in 2 cycles. Class IV students at SDN Kebolampang consisting of 9 male students and 8 female students were used as research subjects. Data analysis applying the Miles and Huberman model includes activities of collecting data, reducing data, presenting data, and drawing conclusions. Obtaining results is intended to prove the progress of Pancasila education learning outcomes from cycle I to cycle II. The results obtained were that through Problem Based Learning assisted by interactive media, it had an impact on increasing the value of Pancasila education. Individual student cognitive learning outcomes have been proven to improve from initial conditions. The initial condition of students who completed was only 1 student (5.9%), then in cycle 1 it increased to 12 students (70.6%), then in cycle II it increased again to 15 students (88.2%).

Keywords: Learning Outcomes of Pancasila Education, Problem Based Learning, Interactive Media, students.

ABSTRAK

Artikel ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar rendah kelas IV SDN Kebolampang pada Pendidikan Pancasila materi perumusan dan penetapan dasar negara. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kelas IV di SDN Kebolampang melalui penerapan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media belajar interaktif papan pintar dan *Quizizz*. Metode yang diterapkan yakni kualitatif deskriptif. Kegiatan penelitian dilakukan dalam 2 kali siklus. Peserta didik kelas IV SDN Kebolampang terdiri dari 9 peserta didik laki-laki dan 8 siswi perempuan dijadikan subyek penelitian. Analisis data menerapkan model Miles dan Huberman mencakup kegiatan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Pemerolehan hasil ditujukan untuk membuktikan progres hasil

pembelajaran pendidikan pancasila dari siklus I ke siklus II. Didapatkan hasil bahwa melalui *Problem Based Learning* dibantu media interaktif berdampak pada peningkatan nilai pendidikan pancasila. Hasil belajar kognitif individu peserta didik terbukti meningkat dari kondisi awal. Kondisi awal peserta didik yang tuntas hanya 1 peserta didik (5,9 %) lalu pada siklus 1 meningkat menjadi 12 peserta didik (70,6 %), kemudian pada siklus II meningkat lagi menjadi 15 peserta didik (88,2 %).

Kata Kunci: Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Problem Based Learning, media interaktif, Peserta Didik

A. Pendahuluan

Ruang edukasi yang semakin maju dan berkembang cepat mengharuskan peserta didik agar belajar lebih giat dan lebih proaktif agar tidak tertinggal dari peserta didik lainnya. Tercapainya pembelajaran aktif merupakan harapan seluruh komponen pendidikan, termasuk orang tua dan praktisi pendidikan, oleh karena itu kegiatan pembelajaran menuntut guru untuk merencanakan strategi pembelajaran dan memprioritaskan aktivitas peserta didik dalam proses edukasi. Dengan menekankan proses edukasi pada aktivitas peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya sejalan dengan tujuan pendidikan sekolah.

Pendidikan Pancasila menjadi salah satu pembelajaran pada Kurikulum Merdeka. Menurut Hanafiah (2023), Pendidikan Pancasila merupakan landasan kehidupan setiap warga negara dan

merupakan pedoman bagi warga negara yang baik dan sejalan dengan nilai-nilai pancasila (Hanafiah dkk., 2023). Pelaksanaan pembelajarannya membutuhkan pemberian contoh yang bisa ditiru oleh peserta didik dalam kesehariannya. Pembelajaran konkret dilaksanakan dengan cara yang bersistem dan analitis guna menyampaikan penjelasan terhadap peserta didik melewati peristiwa dan realitas yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Menurut Triyanto, T., & Fadhilah, N., implementasi Pendidikan Pancasila di SD sebagai jalur pendidikan pembelajaran yang menyebabkan penguatan nilai-nilai Pancasila di sekolah dengan kegiatan pembelajaran yang menyangkut tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Kartini & Dewi, 2021).

Pendidikan pancasila merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum merdeka yang menggantikan istilah PPKn. Pendidikan Pancasila ini terfokus pada proses membentuk diri peserta

didik agar mampu hidup dalam masyarakat, bangsa dan negara. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila era modern ini ditujukan untuk menumbuhkembangkan kreativitas, inovasi, pemahaman digitalisasi, dan sikap kritis peserta didik dalam memecahkan permasalahan sosial dalam kehidupan (Faisal dkk., 2023). Pada intinya pendidikan pancasila ini ditujukan untuk menanamkan perilaku nilai-nilai pancasila yang menjadi pegangan hidup bernegara. (Farid dkk, 2022).

Menurut Suarim & Neviyarni, belajar adalah perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman (Suarim & Neviyarni, 2021). Prinsip belajar menurut Munirah (2018) yaitu perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, dan perbedaan individu (Munirah, 2018). Hasil belajar sebagai indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Perihal ini terjadi disebabkan hasil belajar dinilai guna menentukan ketercapaian tujuan pembelajaran melewati kegiatan belajar mengajar. Menurut Abduloh, aspek yang mempengaruhi hasil belajar meliputi aspek internal dan aspek eksternal. aspek internal

meliputi fisik, psikis, dan kelelahan. Sedangkan aspek eksternal meliputi keluarga, sekolah, dan Masyarakat (Abduloh dkk., 2022).

Asrifah berpendapat guru memiliki peranan yang sangat berdampak dalam kegiatan edukatif terutama dalam menggapai edukasi. Kontribusi guru tidak sebatas memastikan bahwa peserta didiknya memenuhi persyaratan akademik saja, melainkan juga harus mampu membelajarkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan pemahaman hubungan mendasar yang secara fundamental mengajar dan mengkolaborasi. Seorang guru yang produktif, profesional, dan menggembirakan memerlukan aturan juga metode guna meningkatkan standar pembelajaran.

Kegiatan edukasi dapat berjalan lancar saat guru bertanggung jawab dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu contohnya yakni dengan mengembangkan model pembelajaran yang inovatif yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka untuk mencapai tingkat puncak pembelajaran mereka. Belajar pada prinsipnya merupakan proses berpikir

dan mental untuk memaksimalkan potensi setiap individu untuk menghasilkan perubahan tingkah laku yang lebih signifikan sebagai hasil dari pengalaman mereka dengan lingkungan mereka (Asrifah dkk, 2020).

Dari hasil observasi serta wawancara yang diselenggarakan pada tanggal 11 September 2023 di kelas IV SDN Kebolampang menyatakan bahwa proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV belum dilaksanakan secara optimal, seperti guru belum mengoptimalkan model pembelajaran yang mampu membangkitkan peserta didik untuk membentuk ingatannya, penggunaan media pembelajaran belum dioptimalkan secara untuk menarik minat belajar peserta didik. Ditemukan peserta didik yang belum menemukan motivasi belajarnya, kurangnya antusias dan konsentrasi ketika mengikuti pembelajaran. Sehingga, kualitas hasil belajar peserta didik masih kurang maksimal.

Temuan ini diperkuat dengan hasil belajar kelas IV SDN Kebolampang, rata-rata hasil belajar peserta didik masih rendah pada pembelajaran Pendidikan Pancasila

khususnya pada topik perumusan dan penetapan dasar negara. Hanya terdapat 1 anak yang tuntas dengan persentase 5,88%, sedangkan yang dinyatakan tidak tuntas belajar ada 16 anak dengan persentase 94,11% yang masih dibawah KKM 75. Rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila mengindikasikan bahwa kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Kebolampang belum optimal. Peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila dilakukan dengan menerapkan model dan media belajar yang mampu menumbuhkan aktivitas edukasi serta atensi edukasi. Dengan upaya mengimplementasikan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media interaktif. Alasan penerapan model ini adalah karena peserta didik kurang aktif selama kegiatan pembelajaran. Model *Problem Based Learning* menghadapkan peserta didik tentang permasalahan sebagai pembelajaran kolaboratif serta pendekatan pembelajaran yang inovatif sesuai kondisi belajar aktif kepada peserta didik melalui kegiatan berkelompok (Yuafian & Astuti, 2020). Pemilihan media interaktif bertujuan agar merangsang berpikir peserta didik

agar fokus belajar dan menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan diatas diperlukan kegiatan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif mampu meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila khususnya topik perumusan dan penetapan dasar negara di kelas IV SDN Kebolampang? Tujuan penelitian yakni guna mengetahui peningkatan hasil belajar Pendidikan Pancasila khususnya topik perumusan dan penetapan dasar negara memanfaatkan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif di kelas IV SDN Kebolampang.

B. Metode Penelitian

Metode penelitiannya yakni kualitatif deskriptif. Menurut Arikunto, deskriptif disini dicirikan dengan kegiatan mengetahui lingkungan beserta kondisinya yang kemudian hasilnya akan disajikan dalam laporan penelitian (Arikunto, 2010). Metode penelitian kualitatif identik bersifat deskriptif melalui kegiatan analisis. Penelitian dilakukan dalam dua siklus.

Metode penelitian kualitatif deskriptif ini menerapkan pengembangan penelitian oleh Suharsimi Arikunto yang biasanya terdiri dari 4 langkah utama meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yang digunakan yakni peserta didik kelas IV SDN Kebolampang. Jumlah peserta didik yang menjadi responden yakni 17 dengan rincian 9 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Tempat penelitian dilakukan di SDN Kebolampang pada ruang kelas IV. Kegiatan wawancara dilakukan 11 September 2023 sedangkan kegiatan praktik pembelajaran dan observasi dilakukan pada tanggal 27-29 Oktober 2023.

Teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes, dan studi dokumen. Alat pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar observasi, soal tes, dan dokumen tabulasi kinerja peserta didik. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data Miles dan Huberman menurut (Sugiyono, 2017) yang langkahnya meliputi kegiatan mengumpulkan data, mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila lebih dari 80 %

peserta didik menguasai pembelajaran dan ketuntasan belajar nilainya melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu mendapat nilai lebih dari sama dengan 75.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari kegiatan wawancara bersama guru wali kelas IV SDN Kebolampang, didapatkan hasil bahwa masih didapatkan banyak peserta didik yang mendapat nilai rendah dan belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang diharapkan di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada kurikulum merdeka. Khususnya pada materi Perumusan dan Penetapan Dasar Negara. Peserta didik kesulitan dalam mengingat nama tokoh dan tanggal selama proses perumusan dan penetapan dasar negara. Hal ini disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah selama proses pembelajaran. Selain itu, guru juga masih menerapkan model pembelajaran Catat Buku Sampai Habis (CBSA) yang kurang inovatif dan serta media yang kurang interaktif. Dari beberapa faktor tersebut menyebabkan antusiasme rendahnya atau kurang maksimalnya hasil belajar anak. Sehingga peneliti

memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, berupa penerapan model pembelajaran inovatif *Problem Based Learning* (PBL) dan media pembelajaran interaktif yaitu papan pintar dan Quizizz.

Grafik 1 Wawancara Bersama Wali Kelas IV SDN Kebolampang



Proses pembelajaran pada siklus 1, telah menunjukkan keaktifan dari beberapa peserta didik dengan persentase sebesar 70 %. Pada siklus 1, masih terdapat beberapa peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada siklus 2, keaktifan peserta didik semakin meningkat dengan persentase sebesar 90 %. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari kegiatan diskusi, tanya jawab, dan presentasi di depan kelas.

Grafik 2 Pelaksanaan Siklus I



Grafik 3 Pelaksanaan Siklus II



Hasil penelitian yang dilakukan pada peserta didik kelas IV SDN Kebolampang terkait perolehan hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada topik perumusan dan penetapan dasar negara dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif berhasil meningkatkan perolehan hasil belajar peserta didik. Kenaikan tersebut dapat diamati dari tabel berikut ini.

Tabel 1 Data Hasil Belajar Klasikal Pra Siklus

No	Pencapaian	Hasil
1	Nilai Terendah	20
2	Nilai Tertinggi	80
3	KKTP	75
4	Rata-Rata	50
5	Jumlah Peserta Didik Tuntas	1
6	Jumlah Peserta Didik Tidak Tuntas	16
7	Persentase Tuntas	5,9 %
8	Persentase Tidak Tuntas	94,1%

Dari data tabel hasil belajar klasikal pra siklus, maka dapat disimpulkan bahwa hasil ketuntasan belajar peserta didik pada mata pelajaran pancasila rendah dimana banyak yang belum mencapai KKTP. Data hasil belajar tersebut, menunjukkan bahwa ketuntasan belajar hanya dicapai oleh 1 peserta didik (5,9%). Sedangkan 16 (94,1%) peserta didik mengalami ketidaktuntasan.

Tabel 2 Hasil Rata-Rata Penilaian Kognitif Individu

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	1	5,9 %	12	70,6 %	15	88,2%
Belum Tuntas	16	94,1 %	5	29,4 %	2	11,8%
Jumlah Total	17	100 %	17	100 %	17	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil penilaian individu ranah kognitif peserta didik mengalami peningkatan, pada tabel menjelaskan bahwa hasil ketuntasan pra siklus yaitu 5,88%, meningkat menjadi 70,58% pada siklus I, dan meningkatkan menjadi 88,23% pada siklus II. Pada siklus II sudah memenuhi kategori ketuntasan yaitu >80%.

Meningkatnya hasil belajar anak terjadi sebab kelebihan dari model *Problem Based Learning* adalah memberikan pengalaman dengan

memecahkan masalah nyata dan peserta didik berpartisipasi aktif ketika proses pembelajaran. Hal ini setara dengan pandangan Dewi mengenai kelebihan model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu menyalurkan pengetahuan baru, memudahkan dalam berinteraksi satu sama lain, mempermudah dalam mengakses informasi, dan meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses Pembelajaran (Dewi dkk., 2020). Model pembelajaran *Problem Based Learning* termasuk kategori model konstruktivisme yang mengoptimalkan partisipasi aktif peserta didik untuk memecahkan masalah autentik (Nuraeni, 2020). Menurut Arends dalam Ahyar, terdapat 5 langkah atau sintaks *Problem Based Learning* (Ahyar dkk., 2019).

Guna memaksimalkan hasil belajar peserta didik diperlukannya media pembelajaran yang interaktif melalui cara memanfaatkan media pembelajaran papan pintar dan media pembelajaran interaktif *Quizizz*. Papan Pintar merupakan jenis media pembelajaran yang pembuatannya dapat disesuaikan sendiri oleh guru guna untuk menyampaikan materi dengan menyesuaikan minat peserta

didik yang berbahan dasar papan untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan adanya papan pintar “Rumusan Pancasila” mengubah peserta didik menjadi semakin aktif selama pembelajaran sehingga akan berpengaruh pada peningkatan pemahaman materi, meningkatkan yang awalnya pasif menjadi sangat aktif, semakin memahami materi yang diajarkan, meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mengajarkan sikap tanggung jawab dan semakin memotivasi peserta didik.

Kenaikan hasil belajar peserta didik tak lekang dari pemanfaatan aplikasi *Quizizz* yang mampu mempengaruhi motivasi dan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan realita *Quizizz* adalah aplikasi edukasi berbasis *game* yang dapat digunakan menjadi media penilaian pembelajaran. Aplikasi kuis mengharuskan peserta didik belajar dengan cara interaktif melalui mengerjakan beragam pertanyaan yang diajukan di dalamnya. Pertanyaan yang diajukan di aplikasi *Quizizz* terbatas durasi dengan maksud membudayakan peserta didik berpikir akurat dan cakap terhadap soal di aplikasi *Quizizz*.

Media interaktif Quizizz ini bisa diakses secara umum dan mampu yang membantu dalam proses pembelajaran (Jati, 2020). Aplikasi Quizizz berbasis *game* pendidikan ini bisa dijadikan sebagai sebuah inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Aplikasi Quizizz ini bersifat fleksibel yakni penggunaannya bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun disesuaikan dengan keperluan guru dan peserta didik. Penggunaan aplikasi Quizizz dalam pembelajaran akan mampu meningkatkan kompetensi peserta didik terhadap penguasaan teknologi. Penguasaan terhadap teknologi menjadi aspek penting yang dibutuhkan dalam pembelajaran abad 21 ini di era revolusi industri 4.0.

D. Kesimpulan

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Kebolampang mapel pendidikan pancasila khususnya materi perumusan dan penetapan dasar negara melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif terbukti mengalami peningkatan. Melalui penerapan model *Problem Based Learning*,

peserta didik bisa mendapatkan pengalaman untuk menyelesaikan suatu masalah secara nyata melalui keterlibatannya secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media papan pintar dapat mengubah peserta didik yang awalnya pasif menjadi sangat aktif, dan media interaktif Quizizz yang dapat digunakan untuk inovasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abduloh, Suntoko, Purbangkara, & Abikusna. (2022). *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Ahyar, A., Sihkabuden, S., & Soepriyanto, Y. (2019). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran) Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 74–80.
<https://doi.org/10.17977/um031v5i22019p074>
- Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Rineka Cipta.
- Asrifah, S., Solihatin, E., Arif, A., Rusmono, & Iasha, V. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran

- Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Peserta didik Kelas V Sdn Pondok Pinang 05. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 183–193.
<https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2719>
- Dewi, R. S., Sundayana, R., & Nuraeni, R. (2020). Perbedaan Peningkatan Kemampuan Komunikasi Matematis dan Self-Confidence antara Peserta didik yang Mendapatkan DL dan PBL. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 463–474.
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v9i3.830>
- Faisal, D., Restian, A., & Supradana, A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Model Problem Based Learning Kelas I SDN Tanjungsari 2 Kota Blitar dalam Merdeka Belajar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 2161–2173.
<https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8007>
- Farid, I., Yulianti, R., & Nulhakim, L. (2022). Implementasi Kurikulum Dalam Pembelajaran Khususnya Pada Muatan 5 Bidang Studi Utama Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 12753–12759.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Nilai Karakter Gotong Royong Dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Implementasi Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539.
<https://doi.org/10.35931/am.v7i2.1862>
- Jati, D. H. P. (2020). Peningkatan Hasil Belajar PPKn Melalui Pembelajaran Online Berbasis Quizizz. *e- Jurnal Mitra Pendidikan*, 4(5), 231–240.
<https://doi.org/10.52160/e-jmp.v4i5.737>
- Kartini, & Dewi. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113–118.
- Munirah, M. (2018). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran (Perhatian dan Motivasi, Keaktifan, Keterlibatan Langsung, Pengulangan, Tantangan dan Perbedaan Individu). *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116–125.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v5i1a10.2018>
- Nuraeni, C. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Kelas III SD Negeri Ciputih 01. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(4), 607.
<https://doi.org/10.20961/shes.v3i4.54366>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada

Peserta Didik. *EDUKATIF* :
JURNAL ILMU PENDIDIKAN,
3(1), 75–83.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>

Yuafian, & Astuti. (2020).
Meningkatkan Hasil Belajar
Peserta didik Menggunakan
Model Pembelajaran Problem
Based Learning (PBL). *Jurnal
Riset Pendidikan Dasar*, 03(1),
17–24.