

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DAN MEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS I SEKOLAH DASAR

Nikmatul Chasanah Tarasti¹, Lulus Wiji Lestari², Kurotul Aeni³, Wulan Aulia Azizah⁴
PGSD FIPP Universitas Negeri Semarang
email : nikmatultarasti23@students.unnes.ac.id¹,
luluswijilestari12@students.unnes.ac.id², aeni.kurotul@mail.unnes.ac.id³,
wulanauliaazizah@mail.unnes.ac.id⁴

ABSTRACT

The problem that occurred in the research carried out was that students had difficulty mentioning examples of the application of rules and the use of learning media which was not optimal so that the learning outcomes of class I students at Kanisius Bringin Elementary School in the Pancasila Education lesson content in the Rules material were not yet reach criteria and learning have not been implemented optimally. This research aims to improve student learning outcomes through the application of the Problem Based Learning (PBL) learning model and the use of interactive media in learning Pancasila Education with Rules material. The place of this research is located at Kanisius Bringin Elementary School with 22 students in Class 1 for the 2023/2024 school year. The method used in this research is descriptive with a qualitative approach. The data collection techniques used were observation analysis, interviews and documentation. The results of the research conducted show quite significant developments in student learning outcomes. The percentage of completeness of students' learning outcomes increased from meeting 1 to meeting 2 with the percentage for meeting 1 being 70% and increasing to 81%. Based on the results of this research, it can be concluded that the Problem Based Learning (PBL) learning model and the use of interactive learning media can improve the learning outcomes of class I students at Kanisius Bringin Elementary School on the content of the Pancasila Education lesson on Rules.

Keywords : *Learning outcomes, Problem Based Learning, Pancasila Education*

ABSTRAK

Permasalahan yang terjadi dalam penelitian yang dilaksanakan yaitu Siswa kesulitan menyebutkan contoh penerapan aturan dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal sehingga hasil belajar siswa kelas I SD Kanisius Bringin pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan belum mencapai kriteria dan pembelajaran belum terlaksana dengan optimal. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Siswa melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi Aturan. Tempat penelitian ini berlokasi di SD Kanisius Bringin dengan subjek Siswa Kelas 1 tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 22 orang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Deskriptif dengan pendekatan Kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu

dengan analisis observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan terhadap hasil belajar Siswa. Persentase ketuntasan hasil belajar Siswa meningkat dari pertemuan 1 ke pertemuan 2 dengan persentase pertemuan 1 sebesar 70% dan meningkat menjadi 81%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas I SD Kanisius Bringin pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila materi Aturan.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Problem Based Learning, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Rendahnya kualitas pembelajaran adalah salah satu masalah yang muncul di dunia pendidikan saat ini. Juga masih terdapat guru yang melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan metode ceramah. Padahal penerapan metode ceramah dalam pembelajaran saat ini sudah tidak dianjurkan. Karena para penerapan metode ceramah, proses penyerapan pengetahuan kurang dikarenakan bertumpu pada satu arah dan Siswa mudah lupa materi yang telah disampaikan. Di era digital saat ini sudah banyak sekali variasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga ketika diterapkan, Siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam mata pelajaran PKn atau Pendidikan Pancasila misalnya. Cukup banyak Siswa yang menganggap bahwa mata pelajaran PKn membosankan. Hal

tersebut dikarenakan penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat. Oleh karena itu, untuk mengubah paradigma tersebut guru perlu menyesuaikan materi dengan media pembelajaran yang akan diterapkan.

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu muatan pelajaran dalam Kurikulum Merdeka. Pendidikan Pancasila dalam Sekolah Dasar diterapkan dengan tujuan untuk memberi bekal pengetahuan kepada Siswa mengenai hubungan baik antar warga negara Indonesia dan menanamkan rasa nasionalisme terhadap bangsa Indonesia. Penerapan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka lebih menekankan pada proses pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kehidupan nyata. Dengan itu, Siswa dapat lebih memahami dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu model

pembelajaran yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu Model Problem Based Learning

Model Pembelajaran Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang supaya Siswa aktif dalam menemukan pengetahuan yang dipelajari melalui kemampuan memecahkan masalah sendiri secara maksimal. Problem Based Learning dalam muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dapat meningkatkan hasil belajar Siswa. Namun dalam implementasi model pembelajaran Problem Based Learning perlu dilengkapi dengan media pembelajaran yang menarik. Dalam penelitian kali ini, peneliti menggunakan media pembelajaran Power Point, Video Pembelajaran dan WordWall. Penggunaan Power Point dan Video Pembelajaran dalam pembelajaran digunakan peneliti untuk menyampaikan materi mengenai Aturan kepada Siswa. Power Point memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan sebuah materi presentasi karena dapat mengolah teks, gambar, warna, tampilan, dan animasi-animasi yang

dapat disesuaikan dengan kebutuhan Siswa. Penggunaan Power Point memiliki keunggulan tersendiri dalam penggunaannya. Salah satunya yaitu pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat diingat dengan baik oleh Siswa karena dalam pemaparan materi disertai dengan animasi-animasi berupa gambar, stiker, maupun yang lainnya. Sedangkan penggunaan media video pembelajaran juga dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar Siswa. Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Purnamasari (2012) menunjukkan bahwa video pembelajaran memiliki pengaruh terhadap pemahaman Siswa. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Ermiana *et al.*, (2020) yang menunjukkan efektivitas pembelajaran yang berbasis multimedia untuk mengatasi pemahaman Siswa mengenai materi yang diajarkan.

Hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Kanisius Bringin, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 antara lain, Siswa kesulitan menyebutkan contoh penerapan aturan dan penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang kurang maksimal disebabkan oleh beberapa

faktor, diantaranya yaitu guru kurang memahami teknologi yang sedang berkembang saat ini, atau bisa juga disebabkan oleh kurangnya sarana dan prasarana yang mendukung proses pembelajaran. Kebanyakan guru lebih memilih menggunakan model pembelajaran yang simple misalnya seperti metode ceramah karena metode tersebut dianggap tidak mempersulit dan guru tidak perlu menyiapkan komponen-komponen pembelajarannya. Hal ini menyebabkan Siswa cenderung menganggap pembelajaran tidak menarik dan membosankan. Siswa hanya diam mendengarkan penjelasan guru tanpa terlibat aktif dalam pembelajaran. Terutama Siswa kelas rendah, dimana pada rentang usia 6-9 tahun masih berada di tahap Operasional Konkret. Dimana dalam tahap tersebut anak-anak sudah mulai mengembangkan kemampuan berpikir secara logis dan sistematis mengenai dunia sekitar.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan Metode Deskriptif Kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di

SD Kanisius Bringin yang beralamat di Jl. Beringin Asri Raya No.8, Wonosari, Kec. Ngaliyan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50244. Subjek dalam penelitian ini yaitu Siswa kelas 1 SD Kanisius Bringin Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 22 siswa dengan 11 laki-laki dan 11 perempuan.

Sumber data dalam penelitian ini adalah guru dan siswa dengan teknik pengumpulan data yaitu teknik wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi. analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif.

Prosedur penelitian pada penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I Sekolah Dasar terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Penentuan Topik Penelitian

Tahap pertama adalah menentukan topik penelitian. Topik penelitian harus menarik dan sesuai dengan minat peneliti, serta dapat dijangkau oleh peneliti. Topik penelitian yang dapat dipilih adalah "Penerapan Model Pembelajaran PBL dan Media Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas I Sekolah Dasar".

2. Studi Kepustakaan

Tahap kedua adalah melakukan studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan topik penelitian. Studi kepustakaan dapat dilakukan dengan membaca buku, jurnal, artikel, atau sumber-sumber lain yang relevan.

3. Penyusunan Proposal Penelitian

Tahap ketiga adalah menyusun proposal penelitian. Proposal penelitian berisi uraian tentang topik penelitian, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

4. Pengumpulan Data

Tahap keempat adalah mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan dapat berupa data kuantitatif atau data kualitatif. Data kuantitatif berupa angka, sedangkan data kualitatif berupa kata-kata atau kalimat.

5. Analisis Data

Tahap kelima adalah menganalisis data. Analisis data

dilakukan untuk menginterpretasi data dan menjawab pertanyaan penelitian.

6. Penulisan Laporan Penelitian

Tahap terakhir adalah menulis laporan penelitian. Laporan penelitian berisi hasil penelitian, pembahasan hasil penelitian, dan kesimpulan penelitian.

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat diukur menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase ketuntasan belajar

F = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa keseluruhan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini siswa diharapkan untuk mencapai hasil belajar dalam aspek pengetahuan yang mencapai KKTP yaitu

70 dengan ketuntasan klasikal $\geq 75\%$.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian yang dilaksanakan di kelas I SD Kanisius Bringin pada muatan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif, disajikan hasil pretest dan

posttest siswa pada tiap pembelajaran. Pada pertemuan I pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan media video pembelajaran dan Power Point interaktif dengan menggunakan animasi sebagai fasilitator guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk Pre Test dan Post Test. Data hasil belajar siswa pada pembelajaran I dapat dilihat pada tabel 1

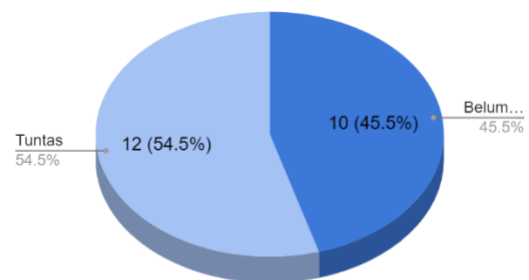
Tabel 1. Data Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1

No	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	0	1	Belum Tuntas (BT)
2.	40	1	Belum Tuntas (BT)
3.	55	1	Belum Tuntas (BT)
4.	65	7	Belum Tuntas (BT)
5.	70	2	Tuntas
6.	75	1	Tuntas
6.	85	4	Tuntas
7.	90	5	Tuntas
Jumlah		10 Belum Tuntas (BT)	12 Tuntas

Berdasarkan data pada Tabel 1, dapat dilihat bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based

Learning dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 pada pertemuan I sudah cukup maksimal. Pada pertemuan I media pembelajaran yang diterapkan belum dikembangkan dengan maksimal sehingga masih ada beberapa hasil belajar siswa yang belum mencapai KKTP, oleh karena itu pembelajaran pada pertemuan I dapat dikatakan belum tuntas.

Maka berdasarkan data pada Tabel 1, persentase hasil belajar siswa pada pertemuan disajikan dalam Gambar 1.



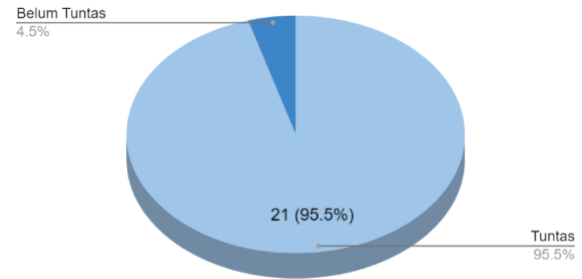
Gambar 1. Persentase Hasil Belajar Siswa Pertemuan 1

Pada pertemuan II, mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Media pembelajaran yang diterapkan sedikit berbeda dengan pembelajaran pada pertemuan I sehingga siswa sudah terampil memecahkan masalah dengan metode Problem Based Learning dengan bantuan Quiz Interaktif. Pada pertemuan II pembelajaran dilakukan dengan menerapkan media quiz interaktif. Hal

tersebut membuat siswa lebih tertarik dan menunjukkan minat belajarnya sehingga hasil belajarnya pun meningkat dan mencapai KKTP. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran, diskusi bersama teman, dan kerjasama yang baik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Data hasil belajar siswa pada pembelajaran II dapat dilihat pada tabel 2.

No	Nilai	Jumlah Siswa	Keterangan
1.	45	1	Belum Tuntas (BT)
2.	70	5	Tuntas
3.	80	4	Tuntas
4.	90	12	Tuntas
Jumlah		1 Belum Tuntas (BT)	21 Tuntas

Berdasarkan data dalam Tabel 2, hasil belajar pada pertemuan II jauh lebih baik dibandingkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini terjadi karena adanya upaya perbaikan selama pembelajaran yang merupakan refleksi dari pertemuan I. Persentase hasil belajar siswa dalam pertemuan II dapat dilihat dalam Gambar 2.



Gambar 2. Persentase Hasil Belajar Siswa Pertemuan 2

Dari data tersebut, sebanyak 21 siswa tuntas mencapai KKTP dengan persentase 95,5% dan sebanyak 1 siswa belum tuntas dengan persentase 4,5%.

Pembahasan

Untuk meningkatkan tingkat pencapaian belajar siswa secara maksimal, diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dengan memperhatikan perkembangan individu siswa dan juga sarana penunjangnya. Salah satu langkah penting dalam hal ini adalah dengan mengoptimalkan metode belajar berkelompok atau tim secara terstruktur. Tujuannya adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikirnya secara terus-menerus dengan fokus pada pemecahan masalah yang relevan dalam kehidupan nyata.

Menurut Nurilah (2018), pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memiliki potensi untuk mencapai tujuan pendidikan dengan

meningkatkan keterampilan intelektual dan sistematis siswa, serta membantu mereka menjadi belajar secara mandiri. Penerapan model PBL dalam mata pelajaran IPAS akan menjadi lebih efektif ketika didukung oleh media yang sepadan dengan konten yang diajarkan. Hal ini akan membantu guru dalam menyampaikan pesan secara optimal kepada siswa agar mudah diterima oleh mereka. Dalam penelitian ini, media yang dipilih adalah multimedia interaktif yang bertujuan untuk mempermudah pemahaman materi yang diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, media multimedia interaktif memiliki beberapa keunggulan yang bisa dijadikan pilihan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran di SD Kanisius Bringin. Keunggulan tersebut meliputi: mendukung pembelajaran di kelas I, menginspirasi antusiasme dan motivasi siswa untuk belajar secara mandiri, meningkatkan pemahaman konsep dengan bantuan animasi yang membantu siswa dalam menggambarkan materi secara lebih abstrak, serta meningkatkan strategi berpikir siswa.

Proses pelaksanaan pembelajaran dengan model PBL dan media interaktif terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

1. Orientasi

Pada tahap ini, guru menjelaskan kepada siswa tentang masalah yang akan dipecahkan. Guru juga menjelaskan tujuan pembelajaran, hasil belajar yang diharapkan, dan peran siswa dalam pembelajaran.

2. Penyelidikan

Pada tahap ini, siswa melakukan penyelidikan untuk mencari informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Siswa dapat melakukan penyelidikan melalui berbagai sumber, seperti buku, internet, wawancara, atau eksperimen.

3. Pembentukan Hipotesis

Pada tahap ini, siswa membentuk hipotesis tentang solusi dari masalah yang dihadapi. Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang dihadapi.

4. Pengujian Hipotesis

Pada tahap ini, siswa menguji hipotesis yang telah dibentuk. Siswa

dapat melakukan uji coba untuk menguji hipotesis.

5. Presentasi Hasil Penyelidikan

Pada tahap ini, siswa mempresentasikan hasil penyelidikan mereka kepada teman-teman sekelas. Presentasi dapat dilakukan secara lisan atau tertulis.

6. Refleksi

Pada tahap ini, siswa merefleksikan pembelajaran yang telah mereka lakukan. Siswa dapat merefleksikan pembelajaran mereka dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

- a) Apa yang telah saya pelajari?
- b) Apa yang saya sukai dari pembelajaran ini?
- c) Apa yang saya tidak sukai dari pembelajaran ini?
- d) Apa yang bisa saya lakukan untuk meningkatkan pembelajaran saya?

Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan beberapa cara, yaitu:

- 1) Membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna

2) Meningkatkan motivasi belajar siswa

3) Meningkatkan pemahaman materi pembelajaran

4) Meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah

5) Meningkatkan keterampilan kerja sama

Berikut adalah contoh penerapan media interaktif dalam pembelajaran PBL:

- 1) Guru dapat menggunakan video untuk menjelaskan masalah yang akan dipecahkan
- 2) Guru dapat menggunakan situs web untuk menyediakan informasi yang diperlukan siswa
- 3) Guru dapat menggunakan aplikasi simulasi untuk membantu siswa dalam merancang dan melaksanakan penyelidikan
- 4) Guru dapat menggunakan aplikasi presentasi untuk membantu siswa dalam mempresentasikan hasil penyelidikan

Penerapan media interaktif dalam pembelajaran PBL harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1 Semester 1 di SD Kanisius Bringin Tahun Pelajaran 2022/2023. Dilihat dari rata-rata yang diperoleh pada pertemuan I sebesar 70% dan meningkat pada pertemuan II menjadi 81%.

Saran dalam penelitian ini melibatkan beberapa aspek. Pertama, disarankan agar Siswa patuh terhadap berbagai peraturan di rumah dan sekolah, dengan tujuan agar Siswa dapat memperluas wawasan dan mampu mengatasi peraturan yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Kedua, guru disarankan untuk terus memberikan peluang kepada Siswa untuk mengembangkan keterampilan membaca dan menggunakan berbagai inovasi pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan memotivasi Siswa. Ketiga, disarankan agar sekolah selalu memberlakukan

kebijakan yang mendukung peningkatan sumber belajar dan peningkatan SDM di kalangan warga sekolah. Terakhir, peneliti lain disarankan untuk menjalankan penelitian dengan menggunakan variabel yang lebih kompleks guna mengurangi permasalahan dalam ranah pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Astawa, Anggerni. (2019). "Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Powerpoint Terhadap Hasil Belajar IPA". *Mimbar PGSD Undiksha*. Volume 3, Number 1. Giri, I. M. D. R. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran TAI Berbantuan Media Power Point
- Astuti, W., Arifah, S., & Nurhamami, S. S. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas V SDN Wonokusumo VI/45. *Journal on Education*, 5(2), 3114-3119.
- Cahyaningsih, R. D., & Faiz, A. (2023). PENERAPAN PROBLEM BASED LEARNING PADA

- PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5979-5991.
- Ermiana, I., Karma, I. N., & Affandi, L. H. (2020). The Effectiveness of Multimedia-Based Learning on Students' Concept Understanding at Grade 4 Elementary School in Kediri District. In *Proceedings of the 1st annual conference on education and social sciences (access 2019)*. doi (Vol. 10).
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Nugraheni, S. V., Ismaya, E. A., & Rondli, W. S. (2023). PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA KARTU MASALAH UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR PPKN SISWA KELAS III SDN BINTORO 16 DEMAK. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3657-3665.
- Nurilah, H. D. (2018). Implementasi Model Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 73-82.
- Purnamasari, E. N. E. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Tamansari dan SD Negeri 2 Karanggude, Karanglewas, Banyumas. *Skripsi. Yogyakarta: FIP Universitas Negeri Yogyakarta*
- Putri, P. A., Roshayanti, F., & Sanjaya, D. (2023, July). 52. Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas 1B SD Sawah Besar 01 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 463-470).
- Solikah, H. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif quizizz terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada materi

- teks persuasif kelas VIII di SMPN 5 Sidoarjo tahun pelajaran 2019/2020. *Jurnal Mahasiswa UNESA*, 7(3), 1-8.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). Penelitian tindakan kelas. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 6(1).
- Wirabumi, R. (2020, October). Metode Pembelajaran Ceramah. In *Annual Conference on Islamic Education and Thought (ACIET)* (Vol. 1, No. 1, pp. 105-113).