

Model Problem Based Learning dengan Bantuan Kahoot Meningkatkan Prestasi Belajar PPKn di Kelas IV SD

Urip Umayah¹

¹Dosen PGSD UNUGHA

uripumayah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dimulai pada Juli 2025 dan bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar PKN melalui model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan Kahoot di kelas IV SD pada tahun pelajaran 2024/2025. Penelitian ini melibatkan siswa kelas IV dan menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Dia menggunakan data kualitatif untuk analisisnya. Hasil tes awal menunjukkan bahwa dari 20 siswa, 11 siswa tuntas dengan persentase 55% dan 9 siswa tidak tuntas dengan persentase 45%. Data dari siklus I menunjukkan 14 siswa tuntas dengan persentase 70% dan 9 siswa tidak tuntas dengan persentase 30%. Pada siklus II, ada peningkatan 19 siswa yang tuntas dengan persentase 95% dan 1 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 5%. Dengan demikian, prestasi belajar siswa meningkat.

Abstrac

This research began in September 2025 and aims to improve Civics learning achievement through a problem-based learning model with the help of Kahoot in fourth grade elementary school in the 2024/2025 academic year. This research involved fourth grade students and used a classroom action research approach which included planning, implementation, observation and reflection. He uses qualitative data for his analysis. The initial test results showed that out of 20 students, 11 students completed with a percentage of 55% and 9 students did not complete with a percentage of 45%. Data from cycle I showed that 14 students completed with a percentage of 70% and 9 students did not complete with a percentage of 30%. In cycle II, there was an increase of 19 students who completed with a percentage of 95% and 1 student who did not complete with a percentage of 5%. Thus, student learning achievement increases.

Kata Kunci: model problem based learning, Kahoot, Belajar PPKn

PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis masalah adalah metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik mengamati fenomena yang dikaitkan dengan masalah dunia nyata. Widiastuti et al. (2022) menunjukkan bahwa guru dapat menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka lebih termotivasi untuk memecahkan masalah dengan sendirinya dan menyelesaikan masalah secara mandiri.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan sebagai penilaian formatif untuk menilai seberapa banyak pengetahuan siswa. cara

menggunakannya adalah dengan mengakses web di smartphone atau laptop menggunakan jaringan internet. Kahoot adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan bersama dengan pendekatan pembelajaran berbasis masalah untuk meningkatkan prestasi siswa dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Selain itu, itu dapat membantu gaya belajar generasi digital. Menurut Kuntari et al. (2021), pembelajaran online dengan model PBL dapat meningkatkan daya kritis siswa dan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menciptakan solusi dan temuan untuk masalah yang dihadapi guru.

Sebuah penelitian tindakan oleh Tabakwan & Talakua (2021) meneliti tentang "Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 9 Ambon". Hamdani (2017) mendefinisikan prestasi sebagai hasil dari kegiatan yang dilakukan dan dibuat oleh individu atau kelompok. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2016), belajar didefinisikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan atau kemampuan. Selain itu, Djamarah (2016) mengatakan bahwa belajar adalah proses mengubah tingkah laku melalui pengalaman dan latihan. Berkenaan dengan prestasi belajar, Winkel mengemukakan dalam Hamdani (2017), menunjukkan bahwa seseorang mencapai keberhasilan.

Profil Pelajar Pancasila adalah upaya untuk mengajar siswa sehingga mereka memiliki karakter dan kemampuan yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Febriyanti et al., 2023). Diharapkan profil ini dapat memperkuat nilai-nilai Pancasila dan mempengaruhi perspektif siswa dalam kehidupan mereka. Pelajar Pancasila memiliki enam profil utama: 1) Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia; 2) Berkebhinekaan Global; 3) Mandiri; 4) Bergotong Royong; 5) Kreatif; 6) Bernalar Kritis (Kemendikbudristek, 2021).

Dalam upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dimasukkan. Dengan menambahkan Pancasila ke dalam kurikulum sekolah, diharapkan nilai-nilai kewarganegaraan siswa akan diperkuat. Tujuan dari Kursus Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang ada dalam budaya Indonesia dalam kehidupan siswa (Natalia et al., 2023). PPKn diajarkan dari sekolah dasar hingga universitas. Selain itu, ini merupakan upaya untuk membangun karakter yang didasarkan pada nilai budaya yang diwariskan oleh negara (Rudiawan & Asmaroini, 2022). Selain itu, tujuan PPKn adalah untuk membuat warga negara yang terampil, cerdas, dan memiliki sifat yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila dan UUD 1945 sehingga mereka dapat memenuhi kewajiban mereka sebagai warga negara (Magdalena et al., 2020).

Menurut Sofhian (2019), pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah upaya sadar dan terencana untuk mendewasakan seseorang melalui sistem pendidikan dan instruksi sehingga terjadi perubahan kemahiran, sikap, dan perilaku kritis. Namun, Amin (2017) mengatakan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah upaya untuk mendidik siswa untuk menjadi patriot dan mempertahankan bangsa Indonesia di masa depan. Suwanto dan Indratno (2018) mendefinisikan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan sebagai pelajaran yang bertujuan untuk mempelajari dan mewujudkan hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang memiliki perbedaan yang beragam seperti suku, bangsa, agama, bahasa, dan budaya.

Salah satu tanggung jawab guru adalah menjaga, membimbing, dan mengarahkan siswa sesuai minat dan bakat mereka, serta menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa berkembang menjadi individu yang berpengetahuan luas. Untuk mencapai hal ini, guru harus menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Mereka

juga harus berusaha mengurangi teknik ceramah dan menggabungkan teknik yang membuat siswa termotivasi. Menurut Afandi (2019), metode pembelajaran adalah langkah-langkah yang diambil oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan belajar sesuai materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Menurut Hamdani (2010), pendekatan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran memastikan bahwa pembelajaran berjalan sesuai harapan.

Setiyaningrum (2018) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai metode pembelajaran yang menantang, berkolaborasi, dan menantang untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan lingkungan sehari-hari. Selain itu, Malinda et al. (2017) mengusulkan model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu oleh permainan lego, yang telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas IV SDN Gombolharjo 02 pada tanggal 17 Juni 2025 menunjukkan bahwa karena penggunaan metode ceramah oleh guru, siswa tampaknya kurang tertarik dan bosan saat belajar di kelas. Sekolah menurunkan tingkat belajar peserta didik karena mereka kurang fokus pada aspek penalaran, kurang konsentrasi, dan menganggap pelajaran PPKn sebagai hafalan dan menyimak guru saja.

Faktor seperti intelegensi, motivasi diri, rasa percaya diri, dan ketekunan adalah penyebab prestasi belajar PPKn siswa yang rendah. Sebaliknya, variabel eksternal, seperti peran guru sebagai pembimbing, fasilitator, dan motivator, strategi pembelajaran yang diterapkan, sarana prasarana yang mendukung pembelajaran, kurikulum, dan lingkungan sekitar, termasuk di antara faktor-faktor tersebut (Slameto, 2020). Ini sejalan dengan penelitian Prasedari et al. (2019) dan Rahmi (2019) yang menemukan bahwa pembelajaran dengan pendekatan ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran secara maksimal menghasilkan hasil belajar siswa yang rendah.

Permasalahan di atas memerlukan penerapan strategi yang tepat untuk membuat siswa tangkas dan antusias dalam belajar. Pembelajaran yang berfokus pada kompetensi kegiatan dan berpusat pada peserta didik membantu mereka belajar dengan cara yang relevan, kritis, kreatif, berkomunikasi, bekerja sama, dan kontekstual. Untuk meningkatkan prestasi PPKn, guru harus mengembangkan kreatifitas pembelajaran, menerapkan strategi pembelajaran, dan menciptakan suasana belajar yang bermakna dan menyenangkan. Menurut Putri et al. (2018) dan Prasedari et al. (2019), guru yang kreatif dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat lingkungan pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan terarah.

Peneliti memutuskan untuk meningkatkan prestasi belajar PPKn dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah atau masalah berbasis. Berdasarkan latar belakang ini, masalah yang akan ditangani peneliti adalah bagaimana metode pembelajaran masalah berbasis dengan bantuan alat Kahoot, yang ada di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan pada 20 siswa di Kelas IV Sekolah Dasar, dengan 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan dalam dua siklus dan diakhiri dengan siklus berikutnya jika hasilnya tidak memuaskan. Tema 4 pembelajaran 1 "Pendidikan Pancasila" dan "Sikap Konsentrasi

Kewarganegaraan" adalah fokus penelitian ini. Observasi, wawancara, perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi adalah cara penelitian mengumpulkan data.

Di SDN Gombolharjo 02, yang terletak di kecamatan kesugihan, Kabupaten Cilacap, teknik ini digunakan untuk mengajar di dalam kelas. Observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran merupakan persiapan yang dilakukan sebelum penelitian. membuat perangkat pembelajaran dan menyiapkan ponsel pintar untuk menguji prestasi belajar. berikan lembar angket kepada peserta didik untuk mendapatkan pemahaman tentang pendapat mereka tentang pendekatan pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang digunakan.

Penelitian dianggap berhasil jika prestasi belajar peserta didik meningkat jika presentase mencapai 75 persen dan mendapatkan nilai di atas KKM. Jika presentase kurang dari 75 persen, penelitian dianggap gagal. Di SDN Gombolharjo 02 Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap, peneliti dibantu supervisor dalam pelaksanaannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memulai, peneliti berkomunikasi dengan kepala sekolah dan guru. Kemudian, mereka menjelaskan tujuan penelitian dan meminta saran dan masukan untuk melanjutkannya. Fokus penelitian ini adalah aspek kognitif karena data awal peserta didik cukup rendah. Penelitian ini menerapkan tindakan kelas pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penelitian ini menemukan bahwa materi sikap yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, yang diajarkan melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan media Kahoot, dapat membantu peserta didik belajar lebih baik. Berikut ini adalah beberapa contoh peningkatan prestasi belajar.

Tabel 1. Hasil Prestasi Belajar Siswa

Ketuntasan	Data Awal		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%	Jumlah	%
Tuntas	11	55	14	70	19	95
Belum Tuntas	9	45	6	30	1	5
Rata-rata	61,55		73,05		85,25	

Data awal yang dikumpulkan berdasarkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hasilnya menunjukkan bahwa dari 20 peserta didik, 11 selesai dengan presentase 55% dan 9 tidak selesai dengan presentase 45%, yang menghasilkan nilai rata-rata seluruh peserta didik 61,55 yang cenderung rendah.

Tabel 2. Hasil Prestasi Belajar Data Awal

No	Peserta Didik	KKM	Nilai	Ketuntasan		Kriteria
				T	TT	
1.	Lujeng Ginanjar Wardani	70	75	√		Cukup
2.	Faoziah Aprilia Putri	70	35		√	Kurang
3.	Fauziah Dinda Rinjani	70	75	√		Cukup
4.	Resa Dwi Septina	70	78	√		Cukup
5.	Amalia Dwi Nur Hikmah	70	50		√	Kurang
6.	Puji Rahayu	70	75	√		Cukup

7.	Sagita Nur'aeni	70	75	√		Cukup
8.	Dela Nur Afani	70	40		√	Kurang
9.	Wahyu Hidayatuloh	70	50		√	Kurang
10.	Jessica Okta Pratiwi	70	75	√		Cukup
11.	Hermalia Zahra Putri	70	50		√	Kurang
12.	Resa Dwi Septina	70	75	√		Cukup
13.	Nungky Mawardani	70	25		√	Kurang
14.	Eka Nuraeni	70	50		√	Kurang
15.	Nabilah Damayanti	70	75	√		Cukup
16.	Felisa Dwi Saharani	70	50		√	Kurang
17.	Suci Islami	70	78	√		Cukup
18.	Singgih Lestari	70	80	√		Cukup
19.	Himmah Umihani	70	75	√		Cukup
20.	Ladhuni 'Ilma Tasya	70	45		√	Kurang
	Jumlah		1.231	11	9	
	Rata-rata		61,55	55	45	
	Presentase		61,55%	55%	45%	

Peneliti menggunakan media LCD dan gambar sila pancasila pada Siklus I untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Selama kegiatan belajar mengajar berbasis masalah dengan bantuan media Kahoot, peneliti membantu siswa belajar dengan mudah dan mendorong mereka untuk terus belajar. Peneliti berusaha membuat pembelajaran yang menyenangkan, menyenangkan, dan interaktif. Pada siklus I, 20 peserta didik mencapai prestasi belajar, 14 di antaranya mencapai KKM dengan presentase 70%, dan 6 peserta didik yang belum tuntas dengan presentase 30%, masing-masing memiliki nilai rata-rata 73,05.

Tabel 3. Hasil Siklus I

No	Peserta Didik	KKM	Nilai	Ketuntasan T	TT	Kriteria
1.	Lujeng Ginanjar Wardani	70	75	√		Cukup
2.	Faoziah Aprilia Putri	70	85	√		Cukup
3.	Fauziah Dinda Rinjani	70	75	√		Cukup
4.	Resa Dwi Septina	70	50		√	Kurang
5.	Amalia Dwi Nur Hikmah	70	78	√		Cukup
6.	Puji Rahayu	70	80	√		Cukup
7.	Sagita Nur'aeni	70	50		√	Kurang
8.	Dela Nur Afani	70	90	√		Cukup
9.	Wahyu Hidayatuloh	70	60		√	Kurang
10.	Jessica Okta Pratiwi	70	65		√	Kurang
11.	Hermalia Zahra Putri	70	75	√		Cukup
12.	Resa Dwi Septina	70	85	√		Cukup
13.	Nungky Mawardani	70	60		√	Kurang
14.	Eka Nuraeni	70	75	√		Cukup
15.	Nabilah Damayanti	70	85	√		Cukup
16.	Felisa Dwi Saharani	70	55		√	Kurang
17.	Suci Islami	70	85	√		Cukup

18.	Singgih Lestari	70	78	√	Cukup
19.	Himmah Umihani	70	85	√	Cukup
20.	Ladhuni 'Ilma Tasya	70	70	√	Cukup
	Jumlah		1.461	11	9
	Rata-rata		73,05	70	30
	Presentase		73,05%	70%	30%

Ketika dibandingkan dengan siklus sebelumnya, prestasi belajar siswa di siklus II telah meningkat. Mereka telah menguasai kemampuan memecahkan masalah melalui pendekatan pembelajaran berbasis masalah atau pembelajaran berbasis masalah, yang dibantu oleh alat seperti Kahoot. Peserta didik berkolaborasi dengan baik dalam menyelesaikan tugas, aktif dalam diskusi kelompok, dan belajar mengajar. Hasil prestasi belajar: 19 peserta didik yang mengerjakan soal evaluasi melalui media Kahoot tuntas dengan presentase 95 persen, dan 1 peserta didik belum berhasil memenuhi KKM dengan presentase 5%. Untuk peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, remedial akan diberikan. Oleh karena itu, dianggap bahwa upaya untuk meningkatkan pembelajaran PPKn pada materi Sikap sehingga sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar telah dilakukan dengan baik. Dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh Kahoot, ini dianggap sebagai langkah yang sangat baik.

Tabel 4. Hasil Siklus II

No	Peserta Didik	KKM	Nilai	Ketuntasan		Kriteria
				T	TT	
1.	Lujeng Ginanjar Wardani	70	85	√		Cukup
2.	Faoziah Aprilia Putri	70	95	√		Cukup
3.	Fauziah Dinda Rinjani	70	80	√		Cukup
4.	Resa Dwi Septina	70	85	√		Cukup
5.	Amalia Dwi Nur Hikmah	70	50		√	Kurang
6.	Puji Rahayu	70	80	√		Cukup
7.	Sagita Nur'aeni	70	95	√		Cukup
8.	Dela Nur Afani	70	80	√		Cukup
9.	Wahyu Hidayatuloh	70	95	√		Cukup
10.	Jessica Okta Pratiwi	70	90	√		Cukup
11.	Hermalia Zahra Putri	70	95	√		Cukup
12.	Resa Dwi Septina	70	90	√		Cukup
13.	Nungky Mawardani	70	85	√		Cukup
14.	Eka Nuraeni	70	95	√		Cukup
15.	Nabiilah Damayanti	70	80	√		Cukup
16.	Felisa Dwi Saharani	70	95	√		Cukup
17.	Suci Islami	70	80	√		Cukup
18.	Singgih Lestari	70	95	√		Cukup
19.	Himmah Umihani	70	75	√		Cukup
20.	Ladhuni 'Ilma Tasya	70	80	√		Cukup
	Jumlah		1.705	19	1	
	Rata-rata		85,25	95	5	

Presentase	85,25%	95%	5%
------------	--------	-----	----

Penelitian Talakua (2024) menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan Kahoot meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa nilai peserta didik telah mencapai KKM dengan presentase 95% tuntas. Studi ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Santosa dan Oktavianti (2015), yang menemukan bahwa menggunakan model berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar PKn dalam hal aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal pada domain kognitif pada tes evaluasi siklus I meningkat 60% menjadi 85% pada tes evaluasi siklus II, dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 75,75 menjadi 80,50 pada siklus II. Hasil belajar siswa pada domain afektif pada siklus I rata-rata memperoleh nilai 67% dengan kualifikasi "baik", dan hasil belajar siswa pada domain psikomotorik pada siklus I rata-rata memperoleh nilai.

KESIMPULAN

Hasil penelitian dan diskusi menunjukkan bahwa metode belajar berbasis masalah dengan bantuan Kahoot benar dapat meningkatkan prestasi belajar PPKn. Pada tes awal, prestasi belajar peserta didik meningkat 55%, presentase ketuntasan meningkat 70%, dan presentase ketuntasan meningkat 95% pada siklus I. Hasil siklus II juga mencapai indikator keberhasilan, sehingga siklus III tidak dilaksanakan. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa senang menggunakan metode pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan alat Kahoot, yang membantu mereka belajar lebih baik. Peneliti memiliki pengalaman untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SDN Gombolharjo 02 Kecamatan Kesugihan, Kabupaten Cilacap. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, guru harus menggunakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dalam proses kegiatan belajar mengajar. Mereka harus menjadi fasilitator dan memberikan semangat, motivasi, dan dorongan agar siswa aktif mengikuti kegiatan belajar. Selain itu, guru harus menggunakan teknologi sebagai media dan evaluasi belajar untuk mendukung proses belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah.E, dan Wardani, O.P. (2019). Model dan Metode Pembelajaran Di Sekolah. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Afandi, M. (2019). Teori dan Praktik Penelitian Tindakan Kelas. Semarang: UNISSULA PRESS.
- Amin, Z.A. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: Universitas Terbuka
- Djamarah, S.B., Zain, A. (2013). Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. (2010). Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.
- Kuntari, S., Setiawan, R., & Lindawati, Y. I. (2021). Pengaruh Online Learning Berbasis Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Kuliah Teori Sosiologi Modern. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 11(2), 212–220. <https://doi.org/10.24176/re.v11i2.5467>
- Malinda, Z. A., Murtono, M., & Zuliana, E. (2017). Problem Based Learning Berbantuan Lego Meningkatkan Pemecahan Masalah Siswa Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 8(1). <https://doi.org/10.24176/re.v8i1.1790>
- Prasedari, L. P. E., Pujdawan, K., & Suranata, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berorientasi Tri Pramana Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan, 2(2), 50–60. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i2.3486>
- Putri, A. A. A., Swatra, I. W., & Tegeh, I. M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Pbl Berbantuan Media Siswa Kelas Iii Sd. Journal for Lesson and Learning Studies, 1(1), 21–32. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16407>
- Santosa, & Oktavianti, I. (2015). Peningkatan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas VI SD 3 Jekulo Kudus Melalui Model Problem Based Learning. Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(1), 248–253. <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.450>
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD. Jartika: Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan, 1(2), 99–108.
- Slameto.(2020). Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suwanto & Indratno, F.T. (2018). Ayo Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas 5 SD. Yogyakarta: Kanisius. Sekolah
- Rahmi, A. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Problem Based Learning di Dasar. Jurnal Basicedu, 3(4), 2113–2117. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.242>
- Tabakwan, M., & Talakua, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa. In Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar (Vol. 1). <https://journal.actual-insight.com/index.php/sistem-among>

Widiastuti, D. K., Murtono, M., & Kanzunnudin, M. (2022). The Effectiveness of Guided Inquiry Model and Problem Based Learning (PBL) in Learning to Write Narrative Text in terms of Cognitive Learning Outcomes of Class V Elementary School Students. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 199–212. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7245>