

Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Diorama Peta

Rahayu Endah Nurani^{1*}, Kartinah², Yenny Arfiningsih³, Endang Wuryandini⁴

^{1,2,4}Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang, Indonesia

³SD Negeri Mlatiharjo 01, Kota Semarang, Indonesia

*Corresponding Author: endahnurani.r@gmail.com

Dikirim: 15-08-2024; Direvisi: 24-08-2024; Diterima: 25-08-2024

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar kelas 5 SD N Mlatiharjo sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media diorama. Peneliti mengimplementasikan jenis penelitian kuantitatif dalam studi ini. Desain metode *pre experimental* yang digunakan adalah *One group pretest posttest design*. Seluruh peserta didik kelas 5 yang berjumlah 28 peserta didik dan terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan dijadikan sebagai populasi dan sampel dalam studi ini, yang mana teknik sampling jenuh digunakan sebagai teknik untuk mengambil sampel itu. Data primer dijadikan sebagai sumber data dalam studi ini yang didapat dari lembar angket dengan skala *likert*, wawancara, dan dokumentasi. Uji *N-gain score* dan uji *one sample t-test* dilakukan sebagai teknik untuk menganalisis data yang sudah dikumpulkan dengan memanfaatkan software SPSS 26.0. Hasil penelitian ini diperoleh: (1) secara signifikan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media diorama peta dan aktivitas belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo materi flora dan fauna memperlihatkan adanya perbedaan; (2) penerapan model *pembelajaran berbasis masalah* berbantuan media diorama peta cukup efektif diimplementasikan pada peserta didik kelas 5.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Masalah; Aktivitas Belajar; Diorama Peta; Flora dan Fauna

Abstract: This research aims to analyze and describe the differences in the learning activities of grade 5 SD N Mtahuarjo before and after being treated with a problem-based learning model using diorama media. Researchers implemented a quantitative type of research in this study. The pre-experimental method design used is One group pretest posttest design. All 5th grade students, totaling 28 students and consisting of 16 male students and 12 female students, were used as the population and sample in this study, where a saturated sampling technique was used as a technique for taking the sample. Primary data was used as a data source in this study which was obtained from questionnaires with a Likert scale, interviews and documentation. The N-gain score test and one sample t-test were carried out as techniques for analyzing data that had been collected using SPSS 26.0 software. The results of this research were: (1) significantly the application of the problem-based learning model using map diorama media and the learning activities of grade 5 students at SD Negeri Mlagiarjo on flora and fauna showed differences; (2) the application of the pembelajaran berbasis masalah model assisted by map diorama media is quite effectively implemented for grade 5 students.

Keywords: Problem Based Learning; Learning Activities; Diorama Peta; Flora and Fauna

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum merdeka, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dikombinasikan dalam satu mata pelajaran yang disebut dengan IPAS (Marwa

et al., 2023). Mata pelajaran IPAS mengkaji interaksi antara benda hidup dan tak hidup di alam semesta serta kehidupan individu dan sosial manusia dalam hubungannya dengan lingkungan sekitar. Mata pelajaran IPAS sangat menekankan pemberian pengalaman langsung pada siswa yang akan membantu mereka menjadi kompeten dalam menyelidiki dan memahami alam dari sudut pandang ilmiah. Mata pelajaran IPAS bermaksud untuk membuat peserta didik lebih sadar akan isu sosial dan bisa secara aktif mengatasi masalah yang dihadapi (Azizah, 2022). Di lain sisi, ada sejumlah problematika saat pembelajaran IPAS diimplementasikan, yang pertama adalah peserta didik senantiasa berasumsi bahwa materi pembelajaran IPAS sulit dan terlalu banyak yang harus dipelajari yang membuat mereka kehilangan minat pada materi pelajaran itu serta problematika kedua adalah beberapa pendidik hanya memberikan pengetahuan tanpa mempertimbangkan pendapat atau tanggapan peserta didik saat mereka mempelajarinya (Sopo et al., 2024).

Pada implementasinya, pembelajaran IPAS yang dilaksanakan masih bersifat konvensional dan tidak disertai dengan adanya penggunaan media pembelajaran yang memungkinkan terjadinya peningkatan semangat belajar pada peserta didik (Sopo et al., 2024). Hal ini memengaruhi hasil belajar peserta didik, dimana mereka akan merasakan jenuh dalam aktivitas pembelajaran dan konsep yang diajarkan oleh guru akan sulit dipahami oleh mereka. Adapun indikator aktivitas belajar peserta didik meliputi memperhatikan, bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat, mendengarkan, memecahkan permasalahan, serta bersemangat, berani dan antusias (Asmaniah & Utomo, 2024).

Peserta didik kelas 5 SDN Mlatiharjo 01 kurang bersemangat dalam belajar sebab mereka merasa aktivitas pembelajaran yang diberikan kurang menarik selama pelajaran IPAS menurut data observasi yang dikumpulkan. Ada peserta didik yang kurang memperhatikan, dan guru masih menggunakan teknik ceramah. Keterlibatan dan tingkat aktivitas peserta didik yang rendah menyebabkan hasil belajar yang relatif rendah atau tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70 poin. Ketika mengimplementasikan metode ceramah konvensional, sejumlah peserta didik kelas 5 memperoleh hasil yang tidak mencapai KKM. Peneliti menjumpai dua masalah, yakni menggunakan model pembelajaran yang kurang ideal dan tidak menggunakan media pembelajaran, yang mana hal itu mengakibatkan peserta didik tidak bisa berinteraksi dengan materi secara aktif. Data hasil belajar IPAS dalam domain kognitif yang masih rendah dalam pretest memperkuat hal itu. 5 anak (17,86%) dari total 28 peserta didik tuntas KKM, di lain sisi 23 anak (82,14%) tidak. Masalah-masalah ini menyoroti perlunya model pembelajaran yang inovatif dan kreatif yang bisa diimplementasikan di kelas.

Memaksimalkan hasil belajar peserta didik bisa melalui faktor kecerdasan, minat, bakat, emosi, dan ketekunan peserta didik (Kartinah & Prasetyowati, 2022). Faktor tersebut harus saling bekerja sama dan bisa didukung dengan adanya model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat yang diimplementasikan oleh pendidik. Masalah itu bisa diselesaikan dengan mengimplementasikan model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran pembelajaran berbasis masalah (PBL) sebagai pendekatan inovatif dalam aktivitas pembelajaran dimana masalah yang ada harus diselesaikan oleh peserta didik yang terlibat secara aktif dalam mata pelajaran yang sedang dipelajari di kelas (Fitriyanti et al., 2020). Hal ini sesuai dengan pendapat Ndruru (2024) yang memaparkan bahwa model pembelajaran yang menggunakan sejumlah masalah dalam keseharian hidup sebagai masalah nyata yang



memiliki keterkaitan dengan kejadian sehari-hari dikenal dengan Pembelajaran berbasis masalah. Shoiman (2014) menuturkan bahwa bahwa model Pembelajaran berbasis masalah diimplementasikan dengan maksud agar masalah nyata dalam keseharian hidup bisa diselesaikan oleh peserta didik dan kemampuan berpikir kritis peserta didik bisa dikembangkan.

Model Pembelajaran berbasis masalah memiliki sejumlah manfaat, yakni (1) peserta didik mendapat kesempatan untuk mengonkretkan konsep yang sudah dikenal, (2) peserta didik bisa membangun konsep selaras dengan kemampuan dan kebutuhan mereka, (3) tingkat keingintahuan peserta didik akan mengalami kenaikan, dan (4) memperkuat pemahaman konsep yang dimiliki peserta didik (Ramdhini, 2022). Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga bisa meningkatkan aktivitas belajar peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang bisa meningkatkan aktivitas peserta didik (Kartinah et al., 2018). Media pembelajaran diorama merupakan sebuah model khusus pembelajaran yang digunakan untuk menciptakan suasana lingkungan tertentu atau aktivitas tertentu (Nur & Bakir, 2021). Dipilihnya media diorama sebagai media pembelajaran selama aktivitas pembelajaran dengan mengimplementasikan model *Pembelajaran berbasis masalah* sebab bisa membantu dalam menyesuaikan dengan permasalahan dalam keseharian hidup. Tujuan media diorama adalah untuk memberikan gambaran perihal pemandangan sebenarnya dalam bentuk mini tiga dimensi. Latar belakang lukisan yang disertai objek atau figur yang disusun di atas panggung biasanya membentuk media diorama diselaraskan dengan penyajiannya (Amalia et al., 2017).

Temuan dari penelitian terdahulu Hanun et al., (2023) didapatkan bahwa hasil belajar IPAS peserta didik bisa ditingkatkan dengan adanya implementasi model pembelajaran *pembelajaran berbasis masalah* berbantuan media pembelajaran petaedu. Penelitian yang dijalankan oleh Azizah (2022) membuktikan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dan aktivitas peserta didik tidak memperlihatkan adanya perbedaan akan tetapi nilai rata-rata yang didapatkan dalam kategori tinggi sesudah penerapan model *pembelajaran berbasis masalah*. Evitasari & Aulia (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan media diorama terhadap keaktifan belajar peserta didik. Peneliti melakukan pembaruan, yakni menggabungkan model pembelajaran berbasis masalah dan media pembelajaran diorama dengan harapan agar aktivitas belajar peserta didik kelas V SDN Mlatiharjo 01 bisa mengalami perubahan secara positif.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas belajar kelas 5 SD N Mlatiharjo sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media diorama. Manfaat yang diharapkan adalah agar hasil dan aktivitas belajar bagi peserta didik kelas 5 SDN Mlatiharjo 01 bisa ditingkatkan. Berkaitan dengan hal itu, peneliti ingin menjalankan penelitian dengan judul Analisis Aktivitas Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Diorama Peta.

METODE PENELITIAN

Peneliti mengimplementasikan jenis penelitian kuantitatif dalam studi ini. Desain penelitian ini adalah *one group pretest posttest design* yang mengimplementasikan metode *pre experimental*. Metode kuantitatif adalah jenis



penelitian yang berfokus pada populasi atau sampel khusus. Data dikumpulkan dengan memanfaatkan instrumen lembar observasi dengan indikator aktivitas belajar peserta didik meliputi memperhatikan, bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat, mendengarkan, memecahkan permasalahan, serta bersemangat, berani dan antusias, dan analisis data kuantitatif atau statistik digunakan dengan maksud agar hipotesis bisa diuji. Satu kelompok dijadikan sebagai subjek tunggal penelitian ini dengan memakai *one group pretest posttest design*. Berikut merupakan gambaran desain penelitian dalam studi ini.

Tabel 1. Desain Penelitian

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
Siswa Kelas 5	O_1	X	O_2

Keterangan:

O_1 = *pretest*, untuk mengukur aktivitas belajar sebelum diberikan perlakuan.

X = perlakuan, mengimplementasikan model *pembelajaran berbasis masalah* didukung media diorama peta selama aktivitas pembelajaran

O_2 = *posttest*, untuk mengukur aktivitas belajar setelah diberikan perlakuan

Penelitian ini dijalankan di SDN Mlatiharjo 01, dimana seluruh peserta didik kelas 5 yang berjumlah 28 peserta didik dan terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan dijadikan sebagai populasi dan sampel dalam studi ini dengan memakai teknik sampling jenuh. Data primer dijadikan sebagai sumber data dalam studi ini yang didapat dari lembar angket dengan skala *likert*, wawancara, dan dokumentasi. Uji *N-gain score* dan uji *one sample t-test* dilakukan sebagai teknik untuk menganalisis data yang sudah dikumpulkan dalam penelitian ini dengan memanfaatkan software SPSS 26.0 dengan maksud agar efektivitas perbedaan model *Pembelajaran berbasis masalah* berbantuan media diorama peta terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas 5 SDN Mlatiharjo 01 bisa diketahui. Nilai *N-gain* yang didapat bisa dibagi menjadi sejumlah kategori berikut:

Tabel 2. Kategori Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Syahfitri, 2008

Tabel 2 penjelasan kategori skor gain sebagai pedoman untuk mengukur tingkat perbedaan atau selisih dalam penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk perbedaan aktivitas belajar peserta didik kelas 5 SD N Mlatiharjo sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan media diorama selama proses pembelajaran materi Pengelompokkan Flora dan Fauna. Berlandaskan penelitian yang dijalankan, didapat data aktivitas belajar melalui lembar observasi dengan indikator aktivitas belajar yang meliputi memperhatikan, bertanya dan menjawab, mengemukakan pendapat, mendengarkan, memecahkan permasalahan, serta bersemangat, berani dan



antusias. Berikut sajian data berlandaskan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik.

Tabel 3. Data Aktivitas Belajar Peserta Didik

Jumlah Peserta Didik	Perlakuan	Rata-rata	Skor Minimal	Skor maksimal
28	Sebelum	29,79	24	34
28	Sesudah	31,61	25	38

Data yang dipaparkan pada Tabel 3, dijumpai bahwa rata-rata aktivitas belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan didapat 29,79 dengan skor minimal 24 dan skor maksimal 34. Sesudah dilakukan perlakuan dengan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis masalah dan media diorama peta didapat skor minimal 25 dan skor maksimal 38, sehingga didapat skor 31,61. Data aktivitas belajar itu kemudian dilakukan uji prasyarat.

Uji normalitas adalah uji prasyarat pertama yang dijalankan dengan maksud agar diketahui apakah data yang diberikan oleh peserta didik kelas 5 berdistribusi normal atau tidak. Berikut adalah hasil yang didapat sesudah melakukan uji normalitas dengan memanfaatkan SPSS versi 26.00.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistik	Df	Sig.
Total Sebelum Perlakuan	,954	28	,242
Total Sesudah Perlakuan	,950	28	,204

Data dari Tabel 4 merupakan hasil dari uji normalitas menggunakan SPSS, dikarenakan jumlah data yang peneliti gunakan kurang dari 30, maka peneliti menggunakan Shapiro-Wilk untuk data yang dianalisis. Berlandaskan hasil uji di atas, total skor aktivitas belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan didapat Sig. sejumlah $0,242 > 0,05$ dan total skor aktivitas belajar peserta didik sesudah diberikan perlakuan didapat Sig. sejumlah $0,204 > 0,05$, sehingga dijumpai adanya distribusi normal pada data. Berlandaskan hasil itu, maka dilanjutkan dengan melakukan uji *one sample test*. Berikut adalah hasil yang didapat sesudah melakukan uji *one sample test* dengan memanfaatkan SPSS versi 26,0.

Tabel 5. One Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Total Sebelum Perlakuan	28	29,79	2,780	,525
Total Sesudah Perlakuan	28	31,82	3,621	,684

Data dari Tabel 5 memberikan hasil bahwa rata-rata sebelum diberikan perlakuan sebesar 29,79 dan setelah diberikan perlakuan sebesar 31,82. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan media diorama peta memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas 5 selam proses pembelajaran.

Tabel 6. Uji One Sample t Test

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Total Sebelum Perlakuan	56,688	27	,000	29,786	28,71	30,86
Total Sesudah Perlakuan	46,496	27	,000	31,821	30,42	33,23



Berlandaskan hasil uji statistik parametrik pada Tabel 6 dengan menggunakan *one sampel t-test* memperlihatkan bahwa *Sig. 2-tailed* sejumlah 0,000, dimana nilai itu di bawah 0,05 yang maknanya tes itu dinyatakan ada perbedaan signifikan. Hal ini memperlihatkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media diorama peta dan aktivitas belajar peserta didik memperlihatkan adanya perbedaan. Hal ini dikarenakan dalam penerapannya akan menuntun peserta didik kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01 untuk aktif dalam menyelesaikan permasalahan tentang materi pengelompokkan flora dan fauna. Dalam implementasi model pembelajaran berbasis masalah, dorongan diberikan pada peserta didik untuk menjadi lebih mandiri dan aktif dalam aktivitas pembelajaran, dimana hal itu membantu mereka untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis (Febrianti & Supriadi, 2023). Hasil wawancara berikut yang dilakukan pada guru kelas 5 mendukung pernyataan di atas.

“..semangat, keingintahuan, dan keinginan mencoba peserta didik bisa ditingkatkan dalam studi ini melalui implementasi model pembelajaran pembelajaran berbasis masalah dan media diorama peta. Sehingga terlihat jelas bahwa aktivitas belajar peserta didik mengalami kenaikan dan hasil belajarnya lebih memuaskan....”..(SR)

Ada sejumlah faktor yang membedakan perbedaan signifikan antara aktivitas pembelajaran yang dilakukan sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Sejumlah faktor itu memuat persyaratan bahwa peserta didik berpartisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran yang menyenangkan dan selaras dengan kebutuhan peserta didik agar motivasi mereka dalam belajar dan kemampuan berkomunikasi mereka bisa ditingkatkan, serta kemandirian peserta didik bisa dikembangkan agar mereka bisa memiliki rasa kepedulian dan tanggung jawab dalam kelompok belajar (Yusuf & Bektiarso, 2020).

Selanjutnya peneliti melakukan uji *N-Gain* untuk mengukur efektivitas model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media diorama peta terhadap aktivitas belajar peserta didik kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01. *Software SPSS* versi 26.0 *for windows* dimanfaatkan dalam melakukan uji *N-Gain*. Berikut merupakan hasil uji *N-Gain*.

Tabel 7. Hasil Uji *N-Gain*

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>
NGain	28	,00	,10	,0293	,02553
Valid N (listwise)	28				

Berlandaskan data pada Tabel 7, didapat bahwa mean dari data hasil uji *N-gain*, yakni 0,29 atau 29% dengan klasifikasi rendah. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah berbantuan media diorama peta terhadap aktivitas belajar peserta didik cukup efektif diimplementasikan pada peserta didik kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo 01. Penelitian terdahulu mendukung hasil penelitian oleh peneliti bahwa model *pembelajaran berbasis masalah* berbantuan media pembelajaran berdampak baik dan memperlihatkan adanya perbedaan yang signifikan pada aktivitas belajar peserta didik (Sembiring & Arisetya, 2023). Karena guru telah membimbing dan konstruktivisme siswa dalam menemukan hal-hal baru sesuai dengan permasalahan yang dihadapi peserta didik sesuai dengan sintaks pemecahan masalah, aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih efektif (Novelita & Darmansyah, 2022).



Kekurangan dalam penelitian ini adalah belum meneliti secara dalam faktor-faktor yang menyebabkan aktivitas belajar peserta didik dapat meningkat. Faktor-faktor ini dapat membantu peneliti selanjutnya untuk menyelesaikan permasalahan lebih detail tentang permasalahan yang peserta didik hadapi.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan diskusi sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa: (1) penggunaan model pembelajaran berbasis masalah dengan bantuan diorama peta memiliki dampak yang signifikan terhadap bagaimana peserta didik kelas 5 SD Negeri Mlatiharjo belajar tentang flora dan fauna; (2) dengan didukung media diorama peta, model pembelajaran berbasis masalah berhasil diterapkan pada siswa kelas lima. Ada beberapa elemen yang masih perlu diperbaiki selama proses penelitian agar penelitian selanjutnya dapat lebih baik. Saran untuk penelitian selanjutnya adalah mengintegrasikan Faktor-faktor ini dapat membantu peneliti selanjutnya untuk menyelesaikan permasalahan lebih detail tentang permasalahan yang peserta didik hadapi dalam penelitian. Rekomendasi ini berlaku untuk guru sekolah dasar karena peran mereka untuk memberikan motivasi yang intensif selama proses pembelajaran sangat penting.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan pada Lembaga Universitas PGRI Semarang yang telah mendukung terlaksananya penelitian. Kemudian terimakasih disampaikan pada SD Negeri Mlatiharjo 01 Kota Semarang sebagai lokasi penelitian dan telah mendukung kelancaran pelaksanaan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, E., Surya, E., & Syahputra, E. (2017). Mathematics Problem Solving Ability For Junior High School The Effectiveness Of Using Pembelajaran berbasis masalah (Pbl) In Mathematics Problem Solving Ability For Junior High School. *IJARIE, January*.
- Asmaniah, T. G., & Utomo, A. C. (2024). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa melalui Index Card Match Pada Mata Pelajaran PPKn. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 4(2)*, 375–393. <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i2.384>
- Azizah, S. I. N. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran berbasis masalah Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Ideas, 8(3)*, 765–772. <https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.852>
- Evitasari, A. D., & Aulia, M. S. (2022). Media Diorama dan Keaktifan Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 3(1)*, 1. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v3i1.11013>
- Febrianti, I. R., & Supriadi, B. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah Berbantuan E-Lkpd Terhadap Aktivitas Belajar Dan Besaran Dan Satuan. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 2(2020)*, 41–46.



- Fitriyanti, Farida, F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491-497.
- Hanun, N., Aisyah, N., Fita, M., Untari, A., & Nurhayati, S. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran berbasis masalah Berbantuan Media Peta Edukasi (Petaedu) Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, November 2023*, 3223–3232.
- Kartinah, K., & Prasetyowati, D. (2022). Students ' Cognitive Engagement in Problem Solving and Online Learning. *KnE Sicial Sciences ICESRE 2021 4th International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE)*, 2022, 1012–1020. <https://doi.org/10.18502/kss.v7i14.12051>
- Kartinah, Prasetyowati, D., Hartadiyati, E., & Haryan, W. (2018). Analysis of Mathematical Communication Ability of Junior High School Students in Learning using Three-Dimensional Teaching Materials. *International Journal of Innovative Science and Modern Engineering (IJISME)*, 5(9), 7–11.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran Ips Pada Kurikulum Merdeka. *METODIK DIDAKTIK : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 18(2), 54–65.
- Ndruru, Y. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran berbasis masalah di Kelas VII SMP Negeri 1 Lolomatua. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(3), 252–256.
- Novelita, N., & Darmansyah. (2022). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Kurikulum Merdeka Menggunakan Model Pembelajaran berbasis masalah (PBL) di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 91(5), 393–397. <https://doi.org/10.2207/jjws.91.393>
- Nur, S. K., & Bakir, A. H. (2021). Inovasi Pengenalan Literasi Keuangan Sejak Dini Melalui Media Pembelajaran Diorama. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 2(2), 72–77. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v2i2.5430>
- Ramdhini, R. (2022). Penerapan Pembelajaran berbasis masalah Berbantuan Media Kartu Asean Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 6 SD. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 9–12.
- Sembiring, R. B., & Arisetya, D. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Pembelajaran berbasis masalah Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa SMPNegeri 1 Simpangempat. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 3(3), 3957–3969.
- Shoiman, A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media.
- Sopo, A. W., Lawe, Y. U., & Sito, M. A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Minat Belajar IPAS pada Siswa Kelas IV SDI Malamude. *Jurnal Ilmiah Mandalika Education (MADU)*, 2(1), 40–48.
- Yusuf, N. R., & Bektiarso, S. (2020). Pengaruh Model Pbl Dengan Media Google Classroom Terhadap. *Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 230–235.

