

Pengaruh Problem Based Learning Berbantu Media Puzzle terhadap Minat Belajar Siswa SD

Refaldo Deka Octava Putra¹, Rusmawan², Maria Magdalena Suyatini³

^{1,2}PPG Prajabatan Universitas Sanata Dharma, ³SDN Kentungan

Email : refaldodeka@gmail.com¹, rusmawan2222@gmail.com²,

mmsuyatini@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *Problem Based Learning* berbantu media puzzle terhadap minat belajar siswa SD. Subjek penelitian ini siswa kelas 3 SDN Kentungan pada semester II tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 23 siswa terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan selama dua siklus. Setiap siklus pada penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif dimana peneliti sebagai pelaksana tindakan bekerja sama dengan guru untuk mendapatkan sumber informasi. Pengumpulan data yang digunakan dalam mengidentifikasi masalah menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Model *Problem Based Learning* berbantu media puzzle yang diterapkan menunjukkan perbedaan pada minat belajar siswa sebelum dilaksanakannya tindakan yaitu 47% setelah dilakukannya tindakan siklus I menjadi 61%, dan pada siklus II meningkat menjadi 78% dengan kategori baik. Dengan demikian, penerapan model *Problem Based Learning* dengan menggunakan bantuan media puzzle memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat siswa SD dalam belajar.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, media puzzle, minat belajar.*

Abstract

This study aims to determine the effect of problem-based learning with the help of puzzle media on the learning interest of elementary school students. The subjects of this study were 3rd grade students of SDN Kentungan in the second semester of the 2021/2022 academic year which collected 23 students consisting of 12 male students and 11 female students. This study used the Classroom Action Research (CAR) method which was conducted for two cycles. Each cycle in this study was carried out in one meeting. This research was conducted in a collaborative manner where as the executor of the action cooperated with the teacher to obtain sources of information. Data collection used in identifying problems using interviews, observation, and documentation. The problem-based learning model with the help of puzzle media that was applied showed a difference in students' interest in learning before the implementation of the action, namely 47% after activating the first cycle of action to 61%, and in the second cycle it increased to 78% in the good category. Thus, the application of a problem-based learning model using the help of puzzle media has an influence in increasing elementary school students' interest in learning.

Keywords: *Problem-Based Learning, Puzzle Media, Interest In Learning.*

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi saat ini memudahkan akses untuk memperoleh informasi dan materi pembelajaran bagi kebutuhan siswa dengan mudah, menarik, dan cepat apabila di dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Namun adanya kemudahan tersebut terdapat dampak negatif yang terjadi. Sebagai contoh yang terjadi pada peserta didik yaitu menurunnya fokus, minat dan perhatian siswa untuk belajar dengan teralihkannya pada hal lain yang lebih menarik menurut siswa terkait kemudahan informasi tersebut. Sehingga sering muncul masalah pada minat belajar siswa yang kurang dan nilai yang diperoleh siswa kurang mencukupi nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Saat ini pembelajaran di kelas belum terkelola secara optimal yang dibuktikan dengan pengelolaan pembelajaran masih cenderung menggunakan metode konvensional, akibat dari kurangnya inovasi dalam penyampaian materi, strategi dan model pembelajaran. Dalam upaya untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar di kelas yang efektif sangat diperlukan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu penyusunan rancangan pembelajaran yang tepat dengan tujuan agar siswa dapat berpikir kritis melalui keterampilan yang dimilikinya dengan pengalaman belajar secara langsung melalui pemilihan model, media, dan pendekatan pembelajaran yang tepat. Melalui keterlibatan langsung anak berdasarkan pengalaman belajarnya, anak akan langsung dapat memahami dan menerima materi yang disampaikan, dan anak akan berkembang dengan baik (Tirtoni, 2018).

Minat adalah rasa lebih suka dan tertarik pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada paksaan yang dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas, seperti aktivitas belajar (Suralaga, 2021). Siswa yang sudah memiliki ketertarikan dalam pembelajaran akan selalu menganggap topik yang sedang diberikan menantang bagi dirinya dan mau untuk melakukan suatu tindakan atau aktivitas dalam kegiatan belajarnya. Pada penelitian (Sirait, 2016) menyatakan bahwa minat merupakan kondisi yang harus diupayakan semaksimal mungkin oleh guru agar minat siswa dalam belajar semakin besar. Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas 3 SDN Kentungan minat siswa dalam pembelajaran harus ditanamkan sejak kegiatan pembukaan dalam proses pembelajaran. Membangkitkan minat siswa dalam belajar saat kegiatan awal pembelajaran sangat penting, misalnya dengan mengajak siswa untuk bersama mengidentifikasi materi yang akan dipelajari, memotivasi siswa, ataupun memberikan informasi yang menarik terkait kegiatan yang akan dilakukan.

Pada saat ini pembelajaran di sekolah dasar menerapkan kegiatan belajar dengan pembelajaran tematik dimana siswa diarahkan untuk selalu terlibat aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran tematik merupakan upaya mengintegrasikan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, nilai atau sikap, serta kreativitas dengan menggunakan tema (Juanda, 2019). Pembelajaran tematik akan mendorong siswa untuk mengembangkan pengetahuan sesuai dengan yang dimilikinya. Dalam mengembangkan pengetahuannya siswa akan belajar melalui fakta dari peristiwa yang disajikan atau dialami secara mandiri. Peran guru dalam pembelajaran tematik adalah memfasilitasi, membimbing, mendorong, dan membimbing siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Menurut teori konstruktivis, fasilitator adalah seseorang yang membantu siswa belajar dan yang memiliki keterampilan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamiluddin & Wardana, 2019). Pernyataan juga disampaikan pada penelitian (Maryono, 2017) pada pembelajaran tematik guru berperan sebagai pemimpin belajar, fasilitator, motivator, moderator, dan evaluator belajar. Sehingga siswa sudah tidak lagi sekedar mendengarkan dan menerima informasi yang disampaikan oleh gurunya karena materi yang diterima siswa akan lebih bermakna apabila siswa mendapatkan pengetahuan dari rasa ingin tahu siswa terhadap pengalaman belajarnya.

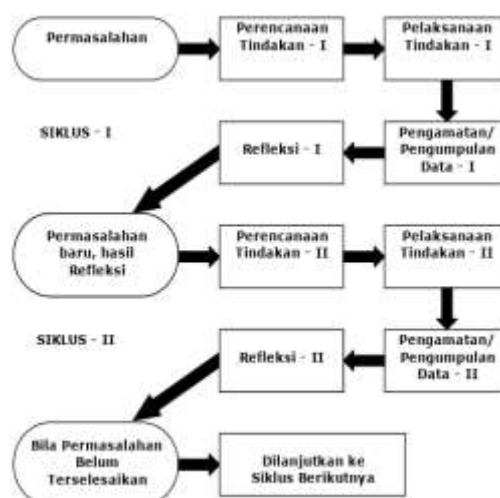
Dalam pelaksanaannya guru juga dapat memberikan fasilitas-fasilitas belajar bagi siswa. Menyediakan media pembelajaran agar memudahkan dan membantu siswa dalam menyerap materi yang diterima melalui proses mengembangkan rasa ingin tahu dan kemandirian dalam belajar sesuai kemampuan yang dimilikinya. Hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas 3 SDN Kentungan, siswa masih sering teralihkan perhatiannya di luar topik pembelajaran yang sedang dibahas. Untuk itu peneliti mempunyai keinginan untuk memasukkan media pembelajaran berupa permainan puzzle yang dirancang sesuai materi yang sedang dibahas serta menyisipkan gambar / ilustrasi yang mendukung dalam aktivitas belajar siswa karena mengingat siswa sekolah dasar masih menyukai hal yang berkaitan dengan bermain dan ketertarikannya dengan ilustrasi gambar yang menarik. Hal tersebut peneliti maksudkan agar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memudahkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau perantara untuk kegiatan pembelajaran yang lancar dengan proses yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Maemunawati & Alif, 2020). Pernyataan ini juga didukung dengan penelitian terdahulu yang dilakukan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) penggunaan media saat pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang maksimal. Media pembelajaran dapat digunakan oleh guru sebagai penarik perhatian siswa untuk selalu fokus dan menunjukkan ketertarikannya dalam proses belajar.

Selain melalui media pembelajaran, minat belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah juga harus di dukung dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat. Selama ini pembelajaran di kelas siswa belum sepenuhnya terlibat dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga pembelajaran yang terjadi di kelas menjadi pasif dan terkesan satu arah saja. Dalam hal ini pada kelas 3 SDN Kentungan peneliti masih melihat siswa yang masih malu untuk bertanya, merespon pembelajaran, dan menyampaikan dan pendapatnya dengan mengkaitkan pengetahuan dan pengalaman yang sudah mereka miliki sebelumnya. Guru harus mampu melibatkan siswa secara aktif untuk dapat berpikir kritis melalui masalah yang disajikan untuk dipecahkan melalui pengalaman belajarnya. Juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh (Albaiti & Marwanti, 2019) guru harus mampu untuk membuat siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran dan mengendalikan suasana kelas agar suasana tetap kondusif, menarik, dan aman. Melihat latar belakang ini penulis merencanakan untuk membuat aktivitas belajar di kelas dengan model *Problem Based Learning*. Pembelajaran Berbasis Masalah berasal dari bahasa Inggris *Problem Based Learning* adalah suatu pendekatan pembelajaran yang diawali dengan proses pemecahan suatu masalah, tnamun dalam penyelesaian masalah tersebut siswa membutuhkan pengetahuan baru untuk dapat menyelesaikannya (Herminarto dkk., 2017). Model pembelajaran ini memacu siswa mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi karena masalah yang disajikan dalam proses pembelajaran melatih siswa untuk bernalar dan berpikir kritis. Sehingga dalam proses belajar yang terjadi siswa akan aktif untuk mengolah masalah, mencari pemecahan, mengolah hasil penyelidikan, mengkomunikasikan dan menyimpulkannya. Hal ini serupa dengan penelitian (Suartini, 2020) *Problem Based Learning* dapat membantu siswa untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir tinggi, memproses informasi yang dimiliki, dan membangun pengetahuannya sendiri. Model pembelajaran ini memiliki ciri khusus dengan model pembelajaran yang lainnya karena memiliki lima sintaks / fase pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh (Syamsidah & Suryani, 2018) yang dimulai dengan pendahuluan (observasi awal), perumusan masalah, merumuskan alternatif strategi, pengumpulan data (menerapkan strategi), diskusi, dan kesimpulan serta evaluasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh *Problem Based Learning* berbantu media puzzle terhadap minat belajar siswa SD dengan harapan minat, perhatian, dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas akan meningkat setelah dilakukannya rancangan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* tersebut menggunakan bantuan media puzzle yang dirancang dan disesuaikan dengan topik dan materi yang dibahas agar dapat menarik perhatian siswa untuk belajar

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN Kentungan, Sleman, D.I.Yogyakarta pada semester II tahun ajaran 2021/2022 dengan subjek siswa kelas 3 yang berjumlah 23 terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang dilakukan dengan dua siklus secara berulang di setiap siklusnya yang berakhir saat tujuan penelitian ini telah tercapai. Setiap siklus pada penelitian ini dilaksanakan dalam satu kali pertemuan. Pada dasarnya Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan dan berfokus pada proses pembelajaran didalam kelas ketika pembelajaran berlangsung dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran (Salim dkk., 2015). Sehingga tujuan PTK ini mencari penyebab atas permasalahan yang dihadapi siswa, mengatasinya, dan meningkatkan kualitas kegiatan belajar di kelas melalui beberapa tindakan yang dilakukan. Prosedur dalam pelaksanaan PTK menurut (Djajadi, 2019) melalui beberapa tahap yang dilakukan secara berdaur membentuk suatu siklus sebagai berikut :



Gambar 1. Siklus PTK menurut Djajadi

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif, dalam PTK bentuk kolaboratif, penelitian melibatkan beberapa pihak, baik guru, kepala sekolah, maupun dosen secara serentak, dengan tujuan untuk meningkatkan praktik pembelajaran, menyumbang pada perkembangan teori (Mahmud & Priatna, 2008). Peran peneliti dalam penelitian ini sebagai pelaksana tindakan bekerja sama dengan guru dalam mendapatkan sumber informasi dan pertimbangan atas tindakan dalam yang peneliti lakukan dalam proses pembelajaran di kelas. Data yang peneliti dapatkan sebagai pertimbangan peneliti kumpulkan melalui teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara peneliti gunakan untuk menggali informasi yang dilakukan dengan guru kelas tentang permasalahan dan tindakan pada proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya. Observasi peneliti lakukan untuk melihat gambaran awal kondisi pembelajaran, mengamati proses belajar dari tindakan yang dilakukan. Dokumentasi digunakan untuk melihat catatan-catatan dari proses belajar siswa sebagai bukti dari permasalahan dan tindakan yang diberikan.

Setelah mengumpulkan data penelitian, analisis data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu data yang diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai data jenuh (Juanda, 2016). Sebagai pedoman untuk mengukur tingkat keberhasilan tindakan dalam meningkatkan minat siswa pada pembelajaran, digunakan rumus ketercapaian tindakan berikut :

$$A = \frac{Na}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

A = Presentase tingkat aktivitas belajar siswa

Na = Jumlah siswa yang aktif

N = Jumlah siswa keseluruhan

Persentase partisipasi siswa yang diperoleh dari hasil hitungan diatas dikategorikan menjadi sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Persentase Minat Belajar Siswa

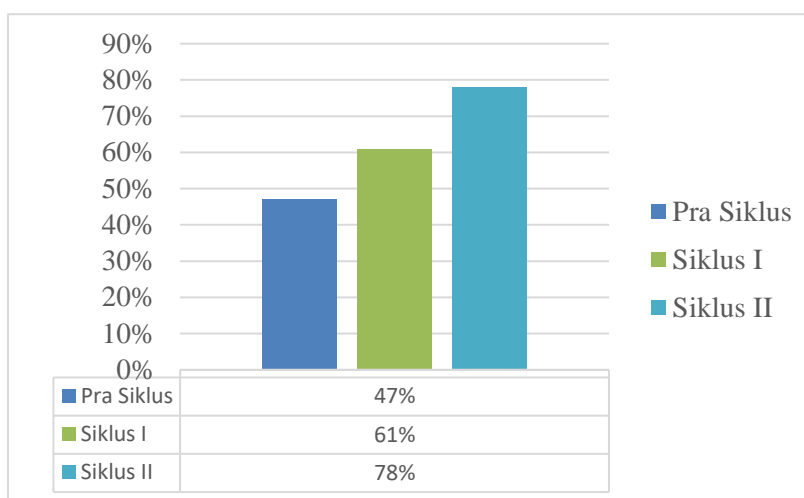
No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Rendah
5	0% - 20%	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengetahui masalah yang didapatkan melalui metode wawancara dan observasi, peneliti melakukan perencanaan tindakan pada siklus I. Pada siklus ini rencana tindakan yang disusun yaitu menyusun

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada materi pokok Bahasa Indonesia dan PPKn yaitu cuaca, iklim, dan musim menganut pada langkah pembelajaran model *Problem Based Learning* dengan bantuan media puzzle yang disusun agar menarik minat dan perhatian siswa. Hasil yang didapatkan setelah melakukan siklus I digambarkan kedalam grafik sebagai berikut:

Gambar 1. Hasil Penelitian Pra Siklus Sampai Siklus II



Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan siklus I peneliti melakukan observasi untuk mengetahui seberapa besar peningkatan minat belajar siswa. Rancangan pembelajaran pada siklus I ini menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan media pembelajaran berupa puzzle. Pada pembelajaran siklus I ini, siswa diberikan permasalahan mengenai cuaca, iklim dan musim yang terjadi disekitarnya. Selanjutnya siswa akan berdiskusi mengenai peristiwa tersebut dan memecahkannya bersama dalam kelompok diskusi. Terlihat pada saat kegiatan penyelidikan melalui diskusi kelompok siswa antusias untuk melakukan pemecahan masalah yang disajikan. Media pembelajaran berupa puzzle sebagai alat penunjang dalam diskusi yang digunakan juga terbukti mampu menarik perhatian siswa untuk menyelesaikan tugasnya. Namun, 7 dari 23 siswa masih belum secara maksimal ikut berproses dalam kegiatan belajar. Terlihat dari beberapa siswa masih berbicara sendiri dengan temannya dan masih terlihat keraguan untuk menyampaikan pendapatnya. Oleh karena itu, hasil tersebut masih belum sesuai dengan apa yang diharapkan untuk mencapai tujuan penelitian ini dengan target ketercapaian penelitian pada kategori baik dengan persentase antara 61-81%. Setelah diketahuinya hasil tersebut peneliti melakukan refleksi atas kendala dan permasalahan yang masih ditemukan pada siklus I ini. Dengan refleksi ini peneliti melihat peningkatan dari persentase yang naik menjadi 61% dari sebelum dilaksanakannya tindakan yaitu 47% dan akan menjadi lebih baik ketika guru mampu membangkitkan semangat dan motivasi siswa yang sudah harus dimulai dari awal pembelajaran, mengembangkan model pembelajaran yang membuat siswa lebih terlibat langsung, membuat media pembelajaran dengan penambahan ilustrasi yang lebih menarik, dan memberikan evaluasi dan reward kepada siswa yang berhasil menyelesaikan kegiatan belajarnya dengan baik.

Setelah seluruh tahap pada siklus I selesai dilakukan, peneliti merancang rencana tindakan selanjutnya pada siklus II berdasarkan hasil refleksi dan permasalahan belajar berdasarkan observasi yang ditemukan pada siklus sebelumnya. Rencana pembelajaran yang disusun pada siklus II ini mengambil materi pokok pada tema yang berikutnya yaitu pada materi Bahasa Indonesia, PPKn, dan Matematika tentang menghitung lamanya waktu suatu kejadian dan kewajiban dalam penggunaan energi alternatif. Pada rancangan ini peneliti sudah memperbaiki media yang digunakan dengan pemberian ilustrasi yang menarik karena dengan rancangan kegiatan yang menarik diharapkan siswa juga akan memiliki minat yang lebih besar untuk belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nugraha dkk., 2021) bahwa dengan media siswa akan lebih bersemangat untuk belajar. Setelah dilakukannya kegiatan pembelajaran di kelas terjadi peningkatan 5 dari 23 siswa masih perlu didorong untuk mau menyampaikan pendapatnya. Hal ini terlihat dari saat kegiatan mempresentasikan hasil belajar siswa sudah memiliki kemauan untuk menunjukkan dan menyampaikan hasil diskusi dan karyanya bersama dengan kelompok di depan kelas. Sehingga target penelitian ini dapat tercapai pada siklus II ini yang peneliti identifikasi melalui keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi sudah berjalan dengan baik, tingkat

keberhasilan hasil belajar, dan keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat ke depan kelas.

Melalui penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat terlihat bahwa siswa mengalami peningkatan dalam minat belajarnya. Siswa lebih antusias untuk mengikuti pembelajaran dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Cahyaningsih & Ghufron, 2016) juga menyatakan bahwa model pembelajaran ini memberikan dampak yang positif terhadap penambahan antusias, semangat dan keaktifan siswa dalam belajar. Setiap kegiatan belajar pada rancangan pembelajaran di penelitian ini seluruhnya melibatkan siswa. Pembelajaran dengan model ini siswa akan diberikan permasalahan dari masalah nyata yang sering dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan materi pokok yang dipelajari. Pendapat ini sejalan dengan penelitian (Erwanto, 2020) dengan *Problem Based Learning* siswa akan menyelesaikan masalah yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari sekitar siswa. Dalam hal ini siswa diberikan materi cuaca pada siklus I melalui peristiwa alam yang terjadi disekitarnya kemudian siswa akan menyusun pengelompokan macam-macam simbol cuaca melalui media puzzle yang disediakan. Antusias yang sama juga ditunjukkan oleh pada siklus II dimana siswa diberikan masalah mengenai lamanya waktu membuat bahan bakar sebagai energi alternatif kemudian siswa menghitung berapa waktu yang diperlukan dalam proses pembuatannya dan diminta untuk menyusun puzzle mengenai tahapan dalam pembuatan bahan bakar alternatif. Peran guru disini hanya memfasilitasi kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan (Aslach dkk., 2020) yang menunjukkan model *Problem Based Learning* mendorong siswa untuk mandiri, kreatif, menerima pendapat, dan mengembangkan sikap sosialnya. Pada sintak akhir pembelajaran juga siswa akan saling mempresentasikan hasil penemuan dari diskusinya. Tahap ini dapat sekaligus berfungsi sebagai evaluasi dan perbaikan setiap hasil penemuan materi yang didapatkan oleh masing-masing kelompok. Hal ini membuktikan bahwa, model pembelajaran *Problem Based Learning* membantu siswa dengan baik untuk lebih mudah dalam memahami materi dan berlatih untuk berpikir secara kritis dari proses belajar berdasarkan pengalamannya. Yang dapat ditunjukkan dari hasil penelitian yaitu sebelum dilaksanakannya strategi pembelajaran ini sebesar 47% siswa menjadi 61% pada siklus I dan meningkat kembali pada siklus II menjadi sebanyak 78%. Hasil ini dapat membuktikan terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap minat belajar siswa yang meningkat dengan bantuan media pembelajaran. Penelitian lain yang dilakukan (Effendi M, 2016) menunjukkan hasil yang serupa bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa karena dengan diterapkannya model pembelajaran ini akan membuat siswa terlibat secara penuh dalam proses pencarian informasi dan memperoleh pengetahuan dari pengalaman serta mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya. Melalui model pembelajaran ini siswa juga akan terbiasa untuk berpikir tingkat tinggi dalam setiap tahapan pembelajarannya. Media pembelajaran yang digunakan untuk mendukung proses belajar karena selain akan memudahkan siswa dalam belajar juga berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga siswa tampak antusias dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan persentase sebelum dilaksanakannya tindakan menunjukkan peningkatan secara bertahap dari kategori cukup menjadi baik pada siklus I dan II. Dengan demikian, model *Problem Based Learning* ini mampu menunjukkan pengaruh pada peningkatan minat siswa SD dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Albaiti, A., & Marwanti, E. (2019). Peran Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV SD N Singosaren Banguntapan Bantul Yogyakarta. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*.
- Aslach, Z., Jupriyanto, & Sari, Y. (2020). Pengaruh Kreativitas Siswa dalam Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalisari 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Cahyaningsih, U., & Ghufron, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem-Based Learning Terhadap Karakter Kreatif Dan Berpikir Kritis Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(1).
- Djajadi, M. (2019). Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: Kaaffah Learning Center.
- Effendi M. (2016). *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 4(2), 52–57. Retrieved from <http://jurnal.konselingindonesia.com>
- Erwanto. (2020). Profil Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Konsep Keanekaragaman Hayati Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 578. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2916>
- Herminarto, S., Wagiran, Komariah, K., & Triwiyono, E. (2017). *Problem Based Learning Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: UNY Press.
- Juanda, A. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Juanda, A. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik Terpadu*. Cirebon: Confident.
- Maemunawati, S., & Alif, M. (2020). *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: 3M Media Karya Serang.
- Mahmud, & Priatna, T. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Bandung: Tsabita.
- Maryono. (2017). Peran Guru dalam Menerapkan Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(1).
- Nugraha, F. A., Nur'aeni, E., Suryana, Y., & M, M. R. W. (2021). Efektivitas Media Powerpoint dalam Pembelajaran Materi Luas Daerah Segitiga untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2760–2768.
- Salim, S, K. R. I., & Haidir. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Aplikasi Bagi Mahasiswa, Guru Mata Pelajaran Umum dan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*. Medan: Perdana Publishing.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35–43.
- Suartini, N. L. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 140–154. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.446>
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi dalam Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Syamsidah, & Suryani, H. (2018). *Buku Model Problem Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di SD*. Sidoarjo: Umsida Press.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.