



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 3 Tahun 2023 Page 5885-5895

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

## Peningkatan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Melalui Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Video Pembelajaran Di SMP Negeri 10 Palembang

Yesi Kumala Sari<sup>1✉</sup>, Sri Artati Waluyati<sup>2</sup>, Ardiansyah Saputra<sup>3</sup>

Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Email: [yesikumalasari53@gmail.com](mailto:yesikumalasari53@gmail.com)<sup>1✉</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan rasa ingin tahu peserta didik melalui model *problem based learning* (pbl) berbantuan video pembelajaran pada pelajaran PPKn di SMP Negeri 10 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII.10 di SMP Negeri 10 Palembang dengan jumlah sebanyak 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penyajian kesimpulan. Berdasarkan dari penyajian data yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan rasa ingin tahu peserta didik melalui penerapan model *problem based learning* (pbl) berbantuan video pembelajaran. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang dilakukan terkait rasa ingin tahu peserta didik pada siklus 1 mendapatkan kualifikasi cukup dan mengalami kualifikasi baik/ meningkat pada siklus II sehingga standar keberhasilan rasa ingin tahu peserta didik tercapai.

Kata Kunci : *Rasa Ingin Tahu, Problem Based Learning, Video Pembelajaran*

## Abstract

This study aims to determine the increase in students' curiosity through the problem based learning (PBL) model assisted by video learning in Civics lessons at SMP Negeri 10 Palembang. This type of research is classroom action research (CAR) with a qualitative approach. The subjects of this study were students of class VII.10 at SMP Negeri 10 Palembang with a total of 35 students. Data collection techniques used in this study are observation and documentation. The analysis technique used is data reduction, data presentation, and conclusion presentation. Based on the presentation of the data that has been done, it can be concluded that there is an increase in students' curiosity through the application of the problem based learning (PBL) model assisted by learning videos. This can be seen from the learning process carried out related to the curiosity of students in cycle 1 getting sufficient qualifications and experiencing good/improved qualifications in cycle II so that the standard of success for students' curiosity is achieved.

Keywords : *Increasing curiosity, problem based learning, learning Videos*

## PENDAHULUAN

Pada perkembangan ilmu dan teknologi telah mendorong kemajuan di semua bidang kehidupan, termasuk kemajuan dalam bidang pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan penting dalam kehidupan untuk menentukan perkembangan dan perwujudan dari masing-masing individu, karena dari pendidikan manusia mendapatkan banyak hal seperti pengetahuan, keterampilan, kesenian, kepercayaan, dan lain sebagainya. Dalam hal ini diperjelas melalui tujuan pendidikan yang tertuang pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pasal (3) Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bahwa :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter peserta didik untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, berakhlak mulia, dan mandiri serta menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.

Berdasarkan UU Sisdiknas diatas, untuk menciptakan pendidikan yang baik, maka harus terciptanya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Hal tersebut sesuai dengan Permendikbud Nomor 34 Tahun 2018, yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang baik dan ideal dilaksanakan secara inspiratif, interaktif, menyenangkan, menantang, serta dapat memotivasi peserta didik. Selain itu, dalam proses pembelajaran harus memberikan ruang kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan abad 21 yaitu aktif, kreatif, berpikir kritis, kolaboratif, dan komunikatif untuk mendorong era revolusi industri 4.0 yang akan datang.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik, tentunya terdapat beberapa

upaya yang dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam menciptakan pembelajaran yang baik, tentunya membuat perencanaan yang mencakup analisis kebutuhan belajar, perumusan tujuan pembelajaran, mengembangkan strategi, mengembangkan bahan ajar, dan pengembangan evaluasi dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Nasution, 2017 : 187). Namun, dalam hal ini berdasarkan kenyataan di lapangan yang telah dibuktikan oleh Sajidan (2019: 140) bahwa pembelajaran PKn adalah pembelajaran cenderung konvensional sehingga mengakibatkan peserta didik pasif dan lebih banyak hanya mendengarkan, mencatat, dan menghafal. Selain itu, sejalan dengan yang dikemukakan oleh Edi Suharto (2018 : 2) bahwa pembelajaran PKn, di Indonesia masih didominasi dengan pembelajaran satu arah, dimana guru menjadi satu-satunya sumber dan bersifat satu arah dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik kurang mampu menghubungkan materi dengan kehidupan nyata dan pemecahan masalah. Maka dari itu, guru harus mempunyai inovasi agar membangkitkan semangat serta keaktifan dalam kegiatan pembelajaran yang salah satunya yaitu dengan meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

Rasa ingin tahu ini perlu diterapkan dalam diri peserta didik, karena dengan adanya rasa ingin tahu dapat melatih peserta didik berpikir dan bertanya mengenai hal yang belum diketahuinya sehingga peserta didik dapat memecahkan suatu permasalahan dan mencegah penyimpangan kepribadian dalam diri peserta didik (Munawaroh : 2017). Dengan adanya rasa ingin tahu yang tinggi, maka peserta didik dapat mengembangkan keterampilan dalam mengeksplorasi, menemukan serta menciptakan ide baru, serta memiliki pengetahuan dan keterampilan lainnya. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Prasetyo & Nissa (2018) bahwa melalui rasa ingin tahu peserta didik dapat belajar menemukan sesuatu yang belum diketahuinya. Hal ini didukung oleh pendapat Ningrum, dkk (2019) bahwa keingintahuan merupakan titik awal dari seseorang untuk menemukan pengetahuan yang dimilikinya. Sehingga melalui rasa ingin tahu, peserta didik dapat berpikir kritis, memecahkan permasalahan, mengembangkan keterampilan serta meningkatkan kualitas dalam hidupnya. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik. Terdapat beberapa model pembelajaran diantaranya; model pembelajaran *project based learning*, *problem based learning*, *inquiry*, *discovery learning*, dan lain sebagainya. Dari beberapa model diatas, model pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik adalah model *Problem based learning* (PBL).

Model *Problem based learning* (PBL) adalah model pembelajaran yang menekankan peserta didik lebih aktif dan mandiri dalam pemecahan permasalahan dan menemukan

solusi dari permasalahan yang dihadapinya. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan (Puji & Amalia : 2018) bahwa *Problem based learning* adalah model pembelajaran yang menggerakkan peserta didik untuk aktif dan mandiri dalam memecahkan suatu permasalahan, dengan harapan peserta didik dapat mengasah kemampuan berpikirnya. Selain itu, untuk dapat memaksimalkan pembelajaran dan rasa ingin tahu peserta didik, juga perlu digunakannya media yang menarik dalam pembelajaran, salah satunya yaitu video pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Zakki (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran sangat perlu dan memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan ini model *problem based learning* berbantuan media video pembelajaran yang tepat dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik sehingga mereka fokus dalam kegiatan pembelajaran. Azhar & Muchib (2018) mengungkapkan bahwa media video pembelajaran yang tepat dapat memberikan dampak baik serta pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat tersalurkan secara maksimal dan juga dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan daya serap peserta didik terhadap materi yang diberikan guru selama pembelajaran.

Dengan demikian, dari penjabaran permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk meneliti “ Peningkatan Rasa Ingin Tahu Peserta Didik Melalui Model *Problem Based Learning* (Pbl) Berbantuan Video Pembelajaran Di SMP Negeri 10 Palembang”

## METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah kelas VII.10 SMP Negeri 10 Palembang yang berjumlah 35 peserta didik pada mata pelajaran PPKn. Penelitian dilaksanakan di Jalan Sekip Ujung , Palembang, Sumatera Selatan. Penelitian dilaksanakan bulan April 2023 – Mei 2023. Penelitian ini menggunakan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Active Research*) dimana hasil dari penelitian di interpretasikan secara naratif. Menurut pendapat Arikunto (2014 : 16) bahwa penelitian tindakan kelas ini memiliki 4 tahapan yaitu; (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Pengamatan, (4) Refleksi. Selain itu, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dimana pendekatan ini merupakan pendekatan yang dilakukan untuk memberikan gambaran serta penjabaran mengenai suatu kejadian yang terjadi. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nana dalam Utami (2021) bahwa penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang mendeskripsikan serta menggambarkan suatu fenomena yang terjadi.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan dokumentasi dan observasi. Observasi ini dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran dengan melakukan pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung melalui penerapan model *problem*

*based learning* yang berbantuan media video pembelajaran pada kelas VII.10 di SMP Negeri 10 Palembang. Selanjutnya dokumentasi ini berupa data-data dan arsip yang ada disekolah sebagai bukti sekaligus pendukung untuk menemukan hasil dari penelitian yang dilakukan. Kemudian teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari 3 tahap diantaranya: (1) Reduksi data, (2) Penyajian data, (3) Penarikan kesimpulan (Sugiyono : 2016)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas VII.10 SMP Negeri 10 Palembang. Adapun proses pelaksanaannya sesuai dengan sintaks model *problem based learning* dijelaskan melalui tabel 1.1 dibawah ini.

Tabel 1. Sintaks Model *Problem Based Learning*

Sintaks Model PBL	Kegiatan Guru
Tahap 1 Memberikan orientasi permasalahan pada peserta didik	Menyelesaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan, serta memotivasi dan mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah
Tahap 2 Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti	Membantu peserta didik dalam menentukan dan mengatur tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang diangkat
Tahap 3 Membimbing peserta didik dalam melakukan penyelidikan baik individu maupun kelompok	Mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan permasalahan, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya yang telah diperoleh	Membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, video, dan lain sebagainya serta membantu peserta didik dalam berbagi tugas dengan kelompoknya untuk menyampaikan hasil terhadap pemecahan masalah kepada kelompok lain
Tahap 5	Membantu peserta didik melakukan refleksi dan

---

Menganalisis dan mengadakan evaluasi terhadap penyelidikan mengevaluasi dalam proses dan proses kegiatan pembelajaran yang telah pemecahan masalah mereka lakukan

---

(Sumber : Suherti & Rohimah, 2018 : 69-70)

Data yang didapatkan dalam penelitian ini yaitu hasil observasi selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model *problem based learning* berbantuan video pembelajaran. Hasil observasi yang didapatkan oleh peneliti selama kegiatan pembelajaran berlangsung pada siklus 1 pertemuan 1 dijelaskan melalui tabel 2 dibawah ini.

Tabel 2. Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 1 (*Problem Based Learning*)

No	Kegiatan Pembelajaran	Keberhasilan
1	Peserta didik mengorientasikan diri terhadap masalah melalui video pembelajaran, telaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	70%
2	Peserta didik mengorganisasikan diri untuk belajar, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	70%
3	Peserta didik memperhatikan bimbingan penyelidikan baik individu maupun kelompok, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	70%
4	Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, terlaksana dengan kategori kurang karena penyajian yang disampaikan kurang maksimal dari seluruh jumlah peserta didik	40%
5	Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, terlaksana dengan kategori kurang dari seluruh jumlah peserta didik	40%

(Sumber : Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023)

Sedangkan hasil observasi yang telah diperoleh peneliti selama kegiatan berlangsung

untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dengan menerapkan model *problem based learning* (PBL) pada siklus 1 pertemuan 2 dijelaskan melalui tabel 3 dibawah ini.

Tabel 3. Pembelajaran Siklus 1 Pertemuan 2 (*Problem Based Learning*)

No	Kegiatan Pembelajaran	Keberhasilan
1	Peserta didik mengorientasikan diri terhadap masalah, telaksana dengan kategori baik dari seluruh jumlah peserta didik	80%
2	Peserta didik mengorganisasikan diri untuk belajar, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	70%
3	Peserta didik memperhatikan bimbingan penyelidikan baik individu maupun kelompok, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	60%
4	Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, terlaksana dengan kategori kurang karena penyajian yang disampaikan kurang maksimal dari seluruh jumlah peserta didik	50%
5	Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	60%

(Sumber : Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023)

Berdasarkan hasil observasi penelitian dari pembelajaran siklus 1 pertemuan 1 dan 2 mengenai peningkatan rasa ingin tahu peserta didik melalui model PBL berbantuan video pembelajaran, hasil yang didapatkan peneliti yaitu pada siklus 1 pertemuan 1, menerapkan model PBL secara individu dan hasilnya kurang maksimal dan peserta didik yang mengajukan pertanyaan masih sedikit sehingga peserta didik masih banyak yang memerlukan bimbingan belajar karena masih banyak peserta didik pada tahap menyajikan evaluasi mendapatkan predikat keberhasilan masih 40% dengan kategori kurang. Sedangkan pada siklus 1 pertemuan 2 menerapkan PBL berbantuan video pembelajaran secara berkelompok, mulai terlihat dan lebih baik dari pertemuan sebelumnya akan tetapi

masih kurang maksimal sehingga memerlukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. Pada siklus ini, tahap menyajikan mendapatkan presentase 50% dengan kategori kurang, dan tahap evaluasi 60% kategori cukup. Dalam hal ini presentase yang didapatkan untuk memenuhi kriteria peningkatan rasa ingin tahu melalui media *problem based learning* berbantuan video pembelajaran di SMP Negeri 10 Palembang pada siklus 1 pertemuan 1 dan 2 masih belum optimal karena tingkat kemampuan peserta didik belum sesuai dengan yang diharapkan sehingga dapat disimpulkan bahwa tindakan pada siklus 1 belum berhasil. Kemudian dilanjutkan hasil observasi yang diperoleh peneliti pada kegiatan siklus II pertemuan 1 dijabarkan melalui tabel 4 dibawah ini.

Tabel 4. Pembelajaran Siklus II Pertemuan 1 (*Problem Based Learning*)

No	Kegiatan Pembelajaran	Keberhasilan
1	Peserta didik mengorientasikan diri terhadap masalah, telaksana dengan kategori sangat baik dari seluruh jumlah peserta didik	90%
2	Peserta didik mengorganisasikan diri untuk belajar, terlaksana dengan kategori baik dari seluruh jumlah peserta didik	80%
3	Peserta didik memperhatikan bimbingan penyelidikan baik individu maupun kelompok, terlaksana dengan kategori baik dari seluruh jumlah peserta didik	80%
4	Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, terlaksana dengan kategori cukup karena penyajian yang disampaikan sudah maksimal dari seluruh jumlah peserta didik	70%
5	Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	70%

(Sumber : Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023)

Sementara hasil observasi yang diperoleh peneliti pada siklus II pertemuan 2 peningkatan rasa ingin tahu melalui model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan

video pembelajaran adalah dijabarkan melalui tabel 5 dibawah ini.

Tabel 5. Pembelajaran Siklus II Pertemuan 2 (*Problem Based Learning*)

No	Kegiatan Pembelajaran	Keberhasilan
1	Peserta didik mengorientasikan diri terhadap masalah, telaksana dengan kategori sangat baik dari seluruh jumlah peserta didik	90%
2	Peserta didik mengorganisasikan diri untuk belajar, terlaksana dengan kategori sangat baik dari seluruh jumlah peserta didik	90%
3	Peserta didik memperhatikan bimbingan penyelidikan baik individu maupun kelompok, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	90%
4	Peserta didik mengembangkan dan menyajikan hasil karya, terlaksana dengan kategori baik karena penyajian yang disampaikan maksimal dari seluruh jumlah peserta didik	80%
5	Peserta didik menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, terlaksana dengan kategori cukup dari seluruh jumlah peserta didik	70%

(Sumber : Data Primer diolah Peneliti, Tahun 2023)

Kemudian hasil observasi yang diperoleh peneliti setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II pertemuan 1 dan 2 didapatkan hasil peserta didik yang masih memerlukan bimbingan pada pertemuan 1 dengan presentase 20% (rendah) sedangkan pada pertemuan 2 rata-rata dari peserta didik mendapatkan nilai di atas rata-rata (predikat baik). Dalam hal ini presentase yang didapatkan pada siklus II pada pertemuan 1 mendapatkan presentase 80% (baik) dengan penerapan model pbl dilakukan secara berkelompok dengan pantauan dari guru dan penjelasan terlebih dahulu sehingga pada pertemuan ini terlihat peserta didik mengalami kemajuan yang cukup baik dibuktikan dengan aktif bertanya, melakukan percobaan, merespon pertanyaan, dan lain sebagainya. sedangkan siklus II pertemuan 2 mendapatkan presentase 90% (sangat baik), pada pertemuan ini peserta didik sudah mengalami kemajuan yang baik dan dapat bertanyamengenai materi dengan mengaitkan dengan dunia nyata, merespon pertanyaan dengan baik dan dapat menjawabnya, sudah terbiasa membaca artikel dan dapat menyimpulkan serta memecahkan permasalahan, dan lain sebagainya sehingga hal ini membuktikan bahwa peningkatan rasa ingin tahu melalui media *problem based learning*

berbantuan video pembelajaran di SMP Negeri 10 Palembang pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti. Sehingga dilihat dari keantusiasan peserta didik dalam bertanya, mengemukakan pendapat pada setiap siklus menunjukkan bahwa pada siklus 2 terdapat peningkatan pada rasa ingin tahu peserta didik terhadap materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini, berdasarkan presentase yang didapatkan, pada siklus II ini dikatakan berhasil dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan rasa ingin tahu peserta didik melalui penerapan model problem based learning (pbl) berbantuan video pembelajaran di SMP Negeri 10 Palembang. Hal ini terlihat dari rasa ingin tahu peserta didik pada siklus 1 pertemuan 1 kategori 40% (kurang), pada siklus 1 pertemuan 2 kategori 60% (cukup) mengalami peningkatan pada siklus II presentase yang didapatkan pada siklus II pada pertemuan 1 mendapatkan presentase 80% (baik) sedangkan siklus II pertemuan 2 mendapatkan presentase 90% (sangat baik). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa peningkatan rasa ingin tahu peserta didik melalui model problem based learning berbantuan video pembelajaran pada siklus II tercapai memenuhi standar keberhasilan yang telah ditentukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Munawaroh. (2017). Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Siswa Dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran IPA Di Kelas V SD Negeri 187/1 Teratai. SKRIPSI. Universitas Jambi : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.  
<https://repository.unja.ac.id/1356/1/ARTIKEL%20ILMIAH%20A1D113001.pdf> diakses pada 06 Juni 2023
- Munchib. (2018). Penerapan Model PBL Dengan Video Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 6 (1) : 25-33.
- Nasution., Wahyudin Nur. (2017). Perencanaan Pembelajaran : Pengertian, Tujuan, dan Prosedur. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan : Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan*. Vol 1, No 2.
- Ningrum, Carolina Hidayah Citra,. Dkk. (2019). Pembentukan Karakter Rasa Ingin Tahu Melalui Kegiatan Literasi. *IVCEJ*, Vol . 2 (2): 69-78.
- Prasetyo, T., & Nissa. K. (2018). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil

belajar dan Rasa Keingintahuan Siswa. *Didaktika Tauhidi : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(2) : 83.

Pujiastuti & Amalia, Nur Fitri. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu Melalui Model PBL. *Seminar Nasional Matematika X Universitas Negeri Semarang 2016*. 523-531

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Suherti, Euis & Rohimah, Siti Maryam. (2018). *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu*. Bandung : Universitas Pasundan.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional

Zakki, Ahmad., Dkk. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol.7 (2) : 809-819.