



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 1856-1865

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

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

## Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan PPT Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SDN 1 Jati

Ammar Firdausi Yudapratama<sup>1✉</sup>, Sumani<sup>2</sup>, Unik Wahyuningsih<sup>3</sup>

(1),(2)Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas PGRI Madiun,

(3) SDN 1 Jati, Trenggalek

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

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya prestasi belajar intelektual siswa kelas V SDN 1 Jati pada mata pelajaran tematik . Hal ini disebabkan guru tidak menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar kognitif SD Kelas V pada pokok bahasan “9 hal di sekitar saya dan orang-orang” dengan menggunakan model problem based learning apalajaan yang didukung media Powerpoint. Interaktif Jenis penelitian yang diusulkan adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Data penelitian diperoleh dengan metode tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kinerja kognitif siswa mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari rata-rata kelas 1 sebesar 77% dan rata-rata kelas 2 sebesar 88%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung dengan media interaktif powero point dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas V di SDN 1 Jati.

Kata Kunci: *hasil belajar, problem based learning, powerpoint interaktif.*

## Abstract

This research is motivated by the low intellectual learning achievement of fifth grade students at SDN 1 Jati in thematic subjects. This is because teachers do not apply innovative and creative learning models. This study aims to improve cognitive learning achievement in SD Class V on the subject "9 things around me and people" using the problem-based learning model supported by Powerpoint media. Interactive The type of research proposed is PTK (Classroom Action Research). Research data obtained by test method. The results showed that the students' cognitive performance had increased. This can be seen from the average class 1 of 77% and the average class 2 of 88%. It can be concluded that using a problem-based learning model supported by interactive powerpoint media can improve the cognitive learning outcomes of fifth grade students at SDN 1 Jati

Keywords: *learning outcomes, problem based learning, interactive powerpoint.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pondasi bagi perkembangan dan kemajuan suatu bangsa. Di era informasi seperti sekarang, tantangan bagi sistem pendidikan adalah bagaimana menyajikan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi para siswa. Salah satu pendekatan yang telah terbukti berhasil adalah menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) berbantuan PPT interaktif. Menurut (Febriani 2020) PBL/ Problem based Learning adalah pembelajaran yang menggabungkan masalah nyata, tidak terstruktur, dan terbuka sebagai konteks di mana siswa dapat mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan baru, dan berpikir kritis. Selain itu menurut (Fitriyanti et al., 2020) Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pembelajaran yang dimulai dari masalah-masalah otentik (dunia nyata) yang relevan dengan mata pelajaran, sehingga dapat melatih siswa berpikir kritis saat memecahkan masalah dan dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah mereka. Dari pernyataan – pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa Problem Based Learning adalah metode pembelajaran yang menekankan pada pemberian tantangan atau masalah nyata kepada siswa. Dengan demikian, siswa dihadapkan pada situasi yang mirip dengan dunia nyata, di mana mereka diharapkan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah melalui pemecahan masalah dan kolaborasi.

Dalam implementasiya, saya juga menggunakan PPT interaktif sebagai media pembelajaran untuk membantu dalam pembelajaran dengan model PBL saya . PPT interaktif adalah istilah yang mengacu pada presentasi berbasis PowerPoint (PPT) yang lebih dinamis dan melibatkan audiens dengan cara-cara interaktif. Tradisionalnya, presentasi PowerPoint adalah tampilan statis dari slide-slide yang disajikan oleh pembicara. Namun, dengan perkembangan teknologi dan keinginan untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik, PPT interaktif muncul sebagai solusi untuk membuat presentasi lebih menarik, terlibat, dan

efektif. Menurut (Azhar, 2017) Power Point atau Microsoft PowerPoint adalah program multimedia yang menyediakan fitur-fitur berupa slide yang dapat membantu dalam penyusunan presentasi yang efektif, profesional dan sederhana. Dengan demikian, memungkinkan guru di sekolah untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran kemudian Menurut (Dewi & Manuaba, n.d.) media pembelajaran powerpoint memiliki sifat yang praktis serta bisa sangat interaktif tanpa perlu adanya koneksi terhadap internet yang memudahkan penggunaannya dimana saja dan kapan saja. Jadi secara garis besar "PowerPoint interaktif" adalah presentasi yang melibatkan audiens atau pengguna secara aktif dalam proses presentasi. PowerPoint adalah aplikasi perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat presentasi yang terdiri dari beberapa slide, tetapi untuk membuatnya menjadi interaktif, ada beberapa elemen yang dapat ditambahkan untuk melibatkan audiens dalam pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning berbantuan PPT Interaktif dan dampaknya terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 1 Jati. Model pembelajaran ini menekankan pada kolaborasi, keterlibatan aktif, dan penerapan pengetahuan dalam situasi nyata, sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Artikel ini juga akan menguraikan manfaat dari model PBL yang berbasis PPT interaktif, termasuk bagaimana pendekatan tersebut mampu meningkatkan minat belajar siswa, mengembangkan keterampilan berpikir kritis, dan meningkatkan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Selain itu, kami akan membahas strategi implementasi yang efektif, tantangan yang mungkin dihadapi oleh guru dan siswa dalam menerapkan model pembelajaran ini, serta solusi yang dapat diadopsi untuk mengatasi kendala tersebut.

Dengan begitu, diharapkan artikel ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik, administrator sekolah, dan pihak terkait dalam merancang pembelajaran yang inspiratif dan efektif untuk para siswa SD. Dengan memanfaatkan model PBL dan teknologi interaktif, kita dapat membantu siswa menjadi pembelajar yang aktif, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan:

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan PPT interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. PPT interaktif digunakan untuk memberikan dukungan visual dan membantu mengajak siswa terlibat aktif dalam pembelajaran maka dari itu saya mengambil judul "penerapan model pembelajaran Problem Based Learning berbantuan PPT Interaktif terhadap hasil belajar siswa SDN 1 Jati".

## METODE PENELITIAN

### Jenis dan Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif. Jenis penelitian yang diambil peneliti adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Susanti (dalam Jana, 2018) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk kajian atau kegiatan ilmiah yang menggunakan tindakan tindakan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran yang dilakukan guru/peneliti didalam kelas. Menurut Dini Siswani & Suwarno (2016), Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru maupun peneliti di kelasnya atau dengan orang lain (kolaborasi) dengan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk meningkatkan atau memperkuat kualitas proses pembelajaran di kelas melalui tindakan tertentu dalam siklus aktivitas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Jati dengan subjek peserta didik kelas V. Penelitian ini dilaksanakan karena melihat kemampuan peserta didik dalam keterampilan menulis kalimat efektif masih tergolong rendah. Diharapaka dalam penelitian ini metode *Complete Sentence* dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam menulis kalimat efektif..

### Populasi Dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN 1 Jati pada jenjang kelas V yang terdiri dari 18 peserta didik. Sedangkan sampel penelitian ini menggunakan sampling jenuh (non probability sampling) adalah pemilihan atau pengambilan sampel penelitian dengan cara mengambil seluruh dalam populasi untuk digunakan menjadi sampel penelitian. Sedangkan jumlah sampel uji skala besar yaitu peserta didik sebanyak 18 peserta didik.

### Prosedur Penelitian

1. Pemilihan Sampel: Dua sekolah dasar di wilayah yang sama dipilih sebagai sampel penelitian. Satu sekolah akan menjadi kelompok eksperimen dan satu sekolah lainnya menjadi kelompok kontrol.
2. Pre-Test: Sebelum penerapan model pembelajaran, kedua kelompok akan diuji menggunakan pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman awal siswa terhadap materi pelajaran yang akan diajarkan.
3. Implementasi Model Pembelajaran: Kelompok eksperimen akan menerapkan model pembelajaran PBL berbantuan PPT interaktif, sementara kelompok kontrol akan menerapkan pembelajaran konvensional.
4. Penerapan PPT Interaktif: Dalam pembelajaran PBL, PPT interaktif akan digunakan untuk menyajikan informasi, studi kasus, dan berbagai sumber daya pembelajaran lainnya yang relevan dengan permasalahan yang akan diselesaikan oleh siswa.
5. Post-Test: Setelah periode pembelajaran selesai, kedua kelompok akan diuji menggunakan

post-test yang sama dengan pre-test untuk mengukur tingkat pemahaman akhir siswa.

6. Analisis Data: Data hasil pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan metode statistik untuk membandingkan peningkatan hasil belajar antara kedua kelompok.

#### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

##### a. Pre-Test

Pre-test adalah pengukuran atau evaluasi yang dilakukan sebelum seseorang mengikuti suatu intervensi atau program tertentu. Pre-test bertujuan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, atau karakteristik dasar peserta sebelum mereka terlibat dalam program tersebut. Data dari pre-test dapat digunakan sebagai titik awal untuk membandingkan perubahan atau peningkatan setelah program dijalankan.

##### b. Post-Test

Post-test adalah pengukuran atau evaluasi yang dilakukan setelah peserta telah mengikuti suatu intervensi atau program tertentu. Tujuannya adalah untuk menilai dampak atau perubahan yang terjadi setelah peserta terlibat dalam program tersebut. Data post-test digunakan untuk mengevaluasi efektivitas program dan untuk memahami sejauh mana peserta telah meningkat dalam pengetahuan atau keterampilan yang ditargetkan.

##### c. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti berupa dokumen, foto, agenda, jadwal, absensi, dan lain-lain. Kamera handphone (HP) merupakan alat dokumentasi yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini. Dokumentasi berupa foto kegiatan selama berlangsungnya proses uji coba media pembelajaran buku alfabet.

#### Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan untuk mengukur kriteria validitas media, RPP, pre test, dan post test.

Berdasarkan lembar validasi di atas jika telah diisi oleh ahli materi media akan dikalkulasikan skor yang akan diperoleh dari masing-masing point pernyataan berkaitan materi dan media adapun data hasil tersebut dikonversikan menjadi 0-100. Adapun ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa

Rentan Nilai	Keterangan Ketuntasan
70-100	Tuntas
0-69	Belum tuntas

Untuk mengukur presentase ketuntasan belajar siswa dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Presentase ketuntasan} = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah semua siswa}} \times 100$$

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan siswa memiliki aktivitas yang baik jika memenuhi 5 indikator aktivitas. Aktivitas dapat dikatakan baik bila persentasenya persentasenya  $\geq 61\%$ . Kriteria skor penilaian aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Kriteria Skor Aktivitas Belajar Siswa

Rentan Nilai (%)	Kriteria
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Cukup Baik
21-40	Kurang
0-20	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### *Pra Siklus*

Pelaksanaan pembelajaran pra siklus yang dilakukan peneliti adalah pembelajaran yang berpusat pada guru yang mana guru sebagai pusat informasi menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Guru mengamati aktivitas siswa menggunakan melakukan tes hasil belajar berupa lembar evaluasi. Berdasarkan data yang diperoleh pada pra-siklus, dalam hasil belajar siswa dalam mata pelajaran tematik tema 9 subtema 1 pembelajaran 1 menunjukkan data sebagai berikut: siswa yang mencapai nilai 80 sebanyak 2 siswa, nilai 60 sebanyak 4 siswa, nilai 50 sebanyak 8 siswa, nilai 40 sebanyak 2 siswa, nilai 20 sebanyak 2 siswa, artinya pencapaian proses aktivitas belajar matematika siswa mencapai pada rentang nilai cukup.

Adapun ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus dapat dilihat pada tabel 3:

Tabel 3. Hasil Nilai Pra Siklus

Rentan Nilai	Keterangan Ketuntasan	Jumlah Siswa	Presentase
70-100	Tuntas	2	11%
0-69	Belum Tuntas	17	94%
Jumlah		18	100%

### *Siklus I*

Pada siklus I penelitian ini, langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar dan aktivitas belajar siswa dibobotkan melalui penggunaan media PowerPoint interaktif. Ada file siklus dari bidang perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perlakuan yang diberikan oleh saya selaku guru yaitu dengan melakukan diskusi dalam kelompok menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) menggunakan media pembelajaran PPT Interaktif. Selain mendiskusikan materi yang disampaikan serta menjawab quiz yang didalam power point siswa juga secara aktif berdiskusi dalam kelompok ketika mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan Power point interaktif yang sudah saya tampilkan dan menjelaskan hasil kerja tiap – tiap kelompok didepan kelas. Dari hasil yang telah didapatkan berupa hasil belajar siswa pada siklus 1 yaitu dapat terlihat pada table dibawah ini:

Rentan Nilai	Keterangan Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus 1	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
70-100	Tuntas	2	11%	14	77%
0-69	Belum Tuntas	16	94%	4	22%
Jumlah		18	100%	18	100%

### Sub Bab Pembahasan 2 (Tuliskan Sub Pembahasan)

Pada siklus kedua ini terdiri dari perencanaan, tindakan,, pengamatan dan refleksi. Berdasarkan data yang diperoleh dari proses kegiatan belajar mengajar pada siklus I, maka dilakukan perbaikan dan melakukan perencanaan yang sesuai dengan data. Pada siklus II ini menggunakan media sangkar burung yang digunakan adalah konkrit yang dapat langsung digunakan siswa untuk melakukan konversi satuan panjang secara berkelompok maupun secara mandiri. Selanjutnya melakukan dan mengisi lembar observasi untuk mengumpulkan data selama proses pembelajaran.

Data hasil belajar siklus kedua ditunjukkan pada tabel di bawah ini

Rentan Nilai	Keterangan Ketuntasan	Siklus 1		Siklus 2	
		Jumlah Siswa	Presentase	Jumlah Siswa	Presentase
70-100	Tuntas	14	77%	16	88%
0-69	Belum Tuntas	4	22%	2	11%
Jumlah		18	100%	18	100%

## Pembahasan

Model Pembelajaran Problem-Based Learning (PBL) berbantuan PPT interaktif dapat menjadi pendekatan pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa SD. Prestasi belajar siswa kelas V SD dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan media Powerpoint pada penelitian ini meningkat karena langkah-langkah model PBL (problem-based learning) yang diterapkan dengan baik. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam model PBL dengan dukungan media PowerPoint adalah sebagai berikut: Tahap pertama guru menunjukkan masalah kepada siswa. Pada fase ini, guru terlebih dahulu menempatkan masalah sebagai topik diskusi siswa (Eismawati et al., 2019). Masalah yang digunakan dalam model PBL adalah masalah yang mereka hadapi di dunia nyata. Sementara keterampilan individu diperlukan untuk setiap siswa, dalam proses pembelajaran PBL siswa belajar secara berkelompok untuk memahami masalah yang mereka hadapi. Pada tahap kedua, guru mengorganisasi siswa untuk melakukan penelitian. Siswa belajar secara individu untuk mendapatkan lebih banyak informasi terkait pemecahan masalah (Nafiah & Suyanto, 2017). Pembelajaran yang baik adalah ketika guru dan siswa dapat berkomunikasi dengan baik, sehingga guru tidak lagi hanya menjelaskan materi, tetapi siswa juga dapat belajar Berpartisipasi aktif, berdiskusi, berdebat, mengamati Mengambil pengetahuan yang ada dan mencoba menyampaikannya dalam lingkungan belajar membuat tugas belajar lebih menarik dan hidup (Mungzilina et al., 2018). Pada tahap ketiga, guru membimbing penelitian siswa baik secara mandiri maupun kelompok. Dalam model pembelajaran ini, guru menciptakan suasana kelas yang fleksibel dan terfokus pada inkuiri siswa. Melalui pembelajaran berbasis masalah, siswa dapat belajar memecahkan masalah nyata dan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif (Asriningtyas et al., 2018). Fase keempat adalah pengembangan dan presentasi karya. Siswa senang berdiskusi, berbagi ide, berani bertanya dan menjawab pertanyaan teman (Muchib, 2018). Pada fase kelima, proses solusi dianalisis dan dievaluasi. Tahap analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah merupakan tahap dimana siswa dibimbing untuk melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan keberhasilan proses pemecahan masalah, serta melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan kriteria pembelajaran. .

Pada fase ini, guru melatih kemampuan komunikasi siswa (Prima & Kaniawati, 2011). Dengan mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan memberikan dukungan visual melalui PPT interaktif, diharapkan pemahaman dan pemecahan masalah siswa dapat meningkat secara signifikan. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan sistem pendidikan yang lebih baik, di mana siswa menjadi lebih siap menghadapi tantangan dalam kehidupan nyata.

## SIMPULAN

Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan PPT Interaktif Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa: Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning yang didukung oleh PPT interaktif memiliki dampak positif terhadap hasil belajar siswa di SDN 1 Jati. Metode ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi dalam memecahkan masalah nyata, meningkatkan pemahaman konsep, serta membantu dalam mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif. PPT Interaktif Memfasilitasi Pembelajaran Lebih Menarik: Penggunaan PPT interaktif sebagai alat bantu pembelajaran memungkinkan siswa untuk terlibat secara visual dan interaktif dengan materi pelajaran. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik, merangsang minat siswa, dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. PBL Memajukan Keterampilan Berpikir Kritis: Model pembelajaran Problem Based Learning mendorong siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan merumuskan solusi atas masalah-masalah yang kompleks. Ini membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kemampuan untuk berkolaborasi dengan teman sekelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dini Siswani, M., & Suwarno. (2016). PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube Banyumas. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, IX(2), 11. <http://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/article/view/1062/983>
- Fitriyanti, F., F., F., & Zikri, A. (2020). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 491–497. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.376>
- Febriani, Rahmatina. 2020. "Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V Sekolah Dasar." 4: 2354–59
- Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft PowerPoint pada sistem Koordinat Kartesius. Aceh: Akademi Komunitas Negeri
- Copyrights @ Ammar Firdausi Yudapratama., Sumani, Unik Wahyuningsih

PidieJaya.

- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) siswa kelas 4 SD. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2), 71–78. <https://doi.org/10.26486/jm.v3i2.694>.
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2017). Penerapan Model Pbm Untuk Meningkatkan Kinerja Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sma. *Diklabio: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Biologi*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.33369/diklabio.1>.
- Mungzilina, A. K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab dan Hasil Belajar SiswaKelas 2 SD. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 184–195. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>
- Muchib, M. (2018). Penerapan Model PBL dengan Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia. *Wiyata Dharma: Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 6(1), 25. <https://doi.org/10.30738/wd.v6i1.3356>.
- Prima, E. C., & Kaniawati, I. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Pendekatan Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 16(1), 179. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v16i1.279>.