



## **PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA *FLASH CARD* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN 02 PEKIRINGANALIT**

**Nur Annisa' Solikhah<sup>1</sup>, Sunan Baedowi<sup>2</sup>, Prasena Arisyanto<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Mahasiswa Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang

<sup>2,3</sup>Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Semarang, Indonesia

### **Artikel History**

Received : 2025-12-01

Revised : 2025-12-02

Accepted : 2025-12-03

Published: 2025-12-04

### **Keywords:**

*Learning Outcomes, IPAS, Problem-Based Learning, Flashcards.*

### **Korespondensi:**

[nurannisa19120423@gmail.com](mailto:nurannisa19120423@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan penggunaan media flash card bergambar terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN 02 Pekiringanalit. Dalam desain penelitian pre-eksperimental jenis one group pretest-posttest, peneliti membandingkan nilai hasil belajar siswa sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menerima intervensi pembelajaran menggunakan PBL dengan flash card, sebagai pembandingan dengan metode konvensional (ceramah). Teknik total sampling digunakan untuk memilih seluruh siswa sebagai subjek, dan pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar. Data awal (pretest) menunjukkan rata-rata nilai siswa hanya 38,7 (terendah 20, tertinggi 60), namun setelah implementasi PBL dan flash card pada tahap posttest, rata-rata nilai melonjak signifikan menjadi 76,96 (terendah 70, tertinggi 100). Peningkatan drastis ini didukung oleh analisis statistik, di mana nilai sebesar 14,485 jauh melampaui (2,073) dan nilai signifikansi (0,000) berada di bawah batas 0,05. Temuan ini membuktikan secara kuat bahwa ada pengaruh positif dan signifikan dari metode pembelajaran yang diterapkan, menghasilkan peningkatan hasil belajar IPAS sebesar 98,86%. Oleh karena itu, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan PBL dengan flash card bergambar adalah alternatif pembelajaran yang sangat efektif dan direkomendasikan untuk digunakan oleh guru dalam upaya meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

### **Abstract**

*This study aims to examine the effect of the Problem Based Learning (PBL) method combined with the use of illustrated flash cards on improving the learning outcomes of Social Science subjects for fourth-grade students at SDN 02 Pekiringanalit. In a pre-experimental research design of the one-group pretest-posttest type, the researcher compared students' learning outcomes before (pretest) and after (posttest) receiving learning interventions using PBL with flash cards, as a comparison with the conventional method (lecture). A total sampling technique was used to select all students as subjects, and data collection was carried out through learning outcome tests. Initial data (pretest) showed that the average student score was only 38.7 (lowest 20, highest 60), but after the implementation of PBL and flash cards in the posttest phase, the average score increased significantly to 76.96 (lowest 70, highest 100). This drastic increase is supported by statistical analysis, where a value of 14.485 far exceeds (2.073) and the significance value (0.000) is below the 0.05 threshold. These findings strongly demonstrate that there is a positive and significant effect from the learning method applied, resulting in a 98.86% improvement in science and social studies learning outcomes. Therefore, this study concludes that the use of PBL with illustrated flashcards is a highly effective learning alternative and is recommended for teachers to use in efforts to enhance students' learning achievement.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan secara mendasar dapat dipahami sebagai proses sadar dan terencana untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki peserta didik, baik potensi spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial. Tujuan utamanya bukanlah sekadar transfer pengetahuan, melainkan membentuk individu yang memiliki karakter luhur, mandiri, dan mampu menyesuaikan diri serta berkontribusi positif dalam kehidupan masyarakat (Oktavia et al., 2022). Oleh karena itu, pendidikan berperan sebagai fondasi untuk mencetak sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas, yang menjadi kunci kemajuan suatu bangsa, seiring dengan tuntutan perkembangan zaman (Gunawan, 2022).

Belajar disebut sebagai suatu aktivitas psikologis yang ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku yang relatif permanen pada diri individu akibat dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Hasanah et al., 2023). Perubahan ini mencakup aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Sementara itu, hasil belajar merupakan tolok ukur atau indikator capaian perubahan tersebut, yang biasanya diwujudkan dalam bentuk nilai tes, prestasi, atau kemampuan yang didemonstrasikan oleh peserta didik setelah menyelesaikan suatu proses pembelajaran (Barseli et al., 2018). Hasil belajar yang optimal mencerminkan keberhasilan proses pendidikan itu sendiri (Nasution, 2017).

Pencapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor yang kompleks. Faktor-faktor tersebut dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Haris et al., 2021). Faktor internal mencakup kondisi fisik dan psikologis siswa, seperti minat, motivasi, bakat, kecerdasan, dan kesehatan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan belajar (sekolah dan rumah), kualitas guru, metode mengajar yang digunakan, ketersediaan media dan sarana prasarana pembelajaran. Interaksi harmonis antara kedua kelompok faktor ini sangat menentukan tinggi rendahnya hasil belajar yang dicapai siswa (Rambe et al., 2022).

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) di kelas 4 Sekolah Dasar merupakan integrasi antara konsep-konsep dasar IPA dan IPS yang disajikan secara holistik (Fauziah et al., 2017). Tujuan pembelajaran IPAS adalah membekali siswa dengan pemahaman tentang lingkungan alam dan sosial di sekitarnya, serta kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah praktis. Tantangan dalam pembelajaran IPAS adalah materi yang bersifat abstrak atau teoretis, sehingga memerlukan metode dan media yang konkret dan menarik agar

siswa tidak mudah bosan dan dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan realitas sehari-hari (Astuti et al., 2021).

Model pembelajaran merupakan kerangka kerja konseptual dan prosedural yang sistematis yang digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model ini memberikan panduan langkah demi langkah tentang bagaimana materi harus disajikan, bagaimana interaksi antara guru dan siswa harus terjadi, dan bagaimana lingkungan belajar harus dikelola (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016). Pemilihan model pembelajaran yang tepat harus disesuaikan dengan karakteristik materi, tujuan capaian yang diharapkan, dan tahapan perkembangan kognitif peserta didik, sehingga mampu mentransformasi peran siswa dari penerima pasif menjadi subjek yang aktif dalam proses belajar (Bastian & Reswita, 2022).

*Problem Based Learning* (PBL) atau Pembelajaran Berbasis Masalah adalah model pembelajaran yang menempatkan masalah dunia nyata sebagai titik awal dan fokus utama dalam proses belajar (Yulanda & Nurjannah, 2022). Dalam PBL, siswa dihadapkan pada masalah yang relevan, kemudian dituntut untuk melakukan penyelidikan mandiri atau kolaboratif untuk mencari solusi (Widowati et al., 2021). Tujuan utama model ini adalah mendorong siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah, dan kemampuan belajar mandiri. PBL sangat efektif karena mengaktifkan proses kognitif tingkat tinggi, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa (Sriwahyuni et al., 2020).

Siswa kelas 4 Sekolah Dasar, termasuk yang ada di SDN 02 Pekiringanalit, umumnya berada dalam tahap perkembangan kognitif menurut Piaget. Pada tahap ini, mereka mulai mampu berpikir logis namun masih sangat bergantung pada objek atau pengalaman nyata (Kusbudiyanto & Munandar, 2020). Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, menyukai aktivitas kelompok, dan mudah tertarik pada hal-hal baru yang bersifat visual dan manipulatif, seperti permainan atau media bergambar. Karakteristik ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, diskusi, dan penggunaan media visual-konkret, seperti *flash card*, akan sangat sesuai untuk mengoptimalkan potensi belajar mereka (Parnawi, 2017).

Beberapa penelitian sebelumnya telah membuktikan kontribusi positif dari pengintegrasian *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *flash card* terhadap hasil belajar siswa SD. Misalnya, studi kasus pada mata pelajaran IPAS di kelas IV menunjukkan bahwa kombinasi kedua strategi ini efektif dalam meningkatkan ketuntasan klasikal dan rata-rata nilai,

jauh melampaui pembelajaran konvensional (Khairani, 2016). Penerapan PBL memicu siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah, sementara media *flash card* bergambar berfungsi sebagai jembatan yang mengkonkretkan konsep-konsep IPAS yang sulit atau abstrak, sehingga mempermudah pemahaman dan retensi informasi. Kesamaan temuan ini memberikan landasan teoretis yang kuat bagi penelitian di SDN 02 Pekiringanalit mengenai keefektifan model pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media *flash card* bergambar terhadap hasil belajar peserta didik SDN 02 Pekiringanalit.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, dengan Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimental dengan jenis *one grup pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 02 Pekiringanalit yang beralamatkan di Jl. Diponegoro No. 49, Kec. Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2025. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*. Jadi keseluruhan siswa kelas 4 SD Negeri 02 Pekiringanalit dijadikan sebagai sampel penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes yaitu tes untuk mengukur hasil belajar siswa. Analisa data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit pada 4 Agustus 2025, dengan tujuan utama untuk menyelidiki sejauh mana pengaruh Metode *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan media *flash card* bergambar dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPAS siswa kelas IV. Sampel yang digunakan adalah seluruh siswa kelas IV, berjumlah 23 orang, dipilih melalui teknik total sampling. Untuk mengukur efektivitas intervensi, penelitian menggunakan desain pre-eksperimental dengan instrumen tes yang sama, yang terdiri dari 10 soal (pilihan ganda dan esai). Tes awal (pretest) dilakukan untuk mengukur pengetahuan dasar siswa sebelum perlakuan, dan tes akhir (posttest) dilakukan setelah perlakuan untuk menilai peningkatan hasil belajar yang dicapai.

Pemberian pembelajaran berfokus pada penerapan *Problem Based Learning* (PBL), sebuah model yang menempatkan siswa pada masalah autentik IPAS untuk mendorong investigasi mandiri, pemecahan masalah, dan pengembangan keterampilan berpikir kritis.

PBL diperkuat dengan penggunaan media *flash card* bergambar yang berfungsi sebagai alat bantu visual-konkret, membantu siswa memahami dan mengingat konsep-konsep IPAS yang kompleks (seperti peninggalan sejarah). Kombinasi sinergis antara kerangka berpikir mendalam dari PBL dan dukungan visual yang mudah diingat dari *flash card* diharapkan menghasilkan pembelajaran yang lebih aktif, kontekstual, dan bermakna. Hasil perbandingan skor pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, menegaskan bahwa perpaduan PBL dan *flash card* adalah pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konseptual dan penguasaan materi IPAS. Berikut hasil yang didapat di lapangan.

**Tabel 1.** Distribusi frekuensi sampel

	<b>Data</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
<b>Usia</b>	9 tahun	12	52%
	10 tahun	11	48%
<b>Jenis Kelamin</b>	Laki-laki	13	57%
	Perempuan	10	43%

Dari data tabel di atas juga disimpulkan bahwa sebagian besar sampel yakni peserta didik kelas IV SDN 02 Pekiringanalit berjenis kelamin laki-laki. Artinya sebagian besar sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN 02 Pekiringanalit yang berusia 9 tahun.

**Tabel 2.** Statistik Deskriptif

<b>Data</b>	<b>N</b>	<b>Min</b>	<b>Maks</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviasi</b>
Hasil Belajar Pretest	23	20	60	38.70	10.576
Hasil Belajar Posttest	23	70	100	76.96	9.740

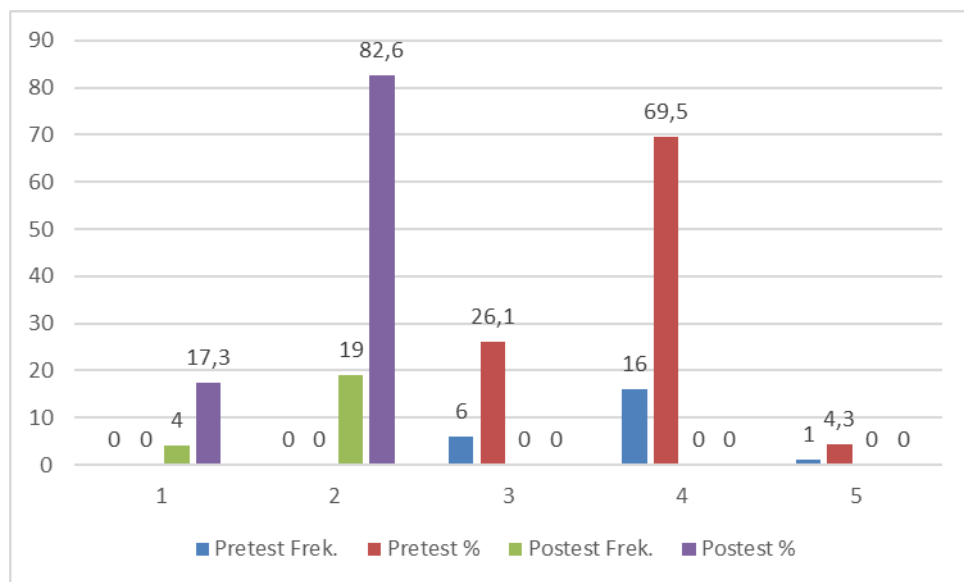
Deskriptif statistik dari tes hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit dapat dilihat tabel 4.5 terdapat gambaran hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit. Hasil penelitian terkait hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit sebelum diberikan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *flash card* menunjukkan nilai terendah sebesar 20, nilai tertinggi 60, rata-rata nilai sebesar 38,7 serta nilai standar deviasi sebesar 10,576. Sedangkan hasil belajar sesudah diberikan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *flash card* menunjukkan nilai terendah sebesar 70, nilai tertinggi 100, rata-rata nilai sebesar 76,96 serta nilai standar deviasi sebesar

9,740. Selain deksripsi statistik data, pengkategorikan tingkat hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit ini.

**Tabel 3.** Tingkat Hasil Belajar IPAS

Skala	Kriteria	Pretest		Postest	
		Frek.	%	Frek.	%
81 % - 100 %	Sangat Tinggi	0	0	4	17,4
61 % - 80 %	Tinggi	0	0	19	82,6
41 % - 60 %	Sedang	6	26,1	0	0
21 % - 40 %	Rendah	16	69,6	0	0
0 % - 20 %	Sangat Rendah	1	4,35	0	0
Total		23	100	23	100

Adapun lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar.1 Perbandingan Tingkat Hasil Belajar IPAS

Dari tabel di atas terkait tingkat hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit sebelum diberikan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *flash card* terdapat 6 siswa atau sebesar 26% termasuk kategori sedang, 16 siswa atau sebesar 69% termasuk kategori rendah, dan 1 siswa atau sebesar 4% termasuk sangat rendah. Sedangkan tingkat hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit sesudah diberikan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *flash card* terdapat 19 siswa atau

sebesar 82,6% termasuk kategori tinggi, dan 4 siswa atau sebesar 17,4% termasuk sangat tinggi.

**Tabel 4.** Uji Normalitas

Hasil Belajar	Nilai Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,128	Normal
<i>Posttest</i>	0,122	Normal

Hasil uji normalitas bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,050 maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *flash card* ada penelitian ini berdistribusi normal.

**Tabel 5.** Uji Homogenitas

Data	Nilai Sig.	Keterangan
Hasil Belajar IPAS	0,743	Homogen

Hasil belajar IPAS pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Pekiringanalit sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* dengan media *flash card* dikatakan homogen karena nilai probabilitas diatas 0,05.

**Tabel 6.** Uji Hipotesis

Kelompok Pre-Post	t hitung	t tabel	Nilai Sig.	Keterangan
Hasil Belajar IPAS	14.485	2.073	0.000	Berpengaruh

Disimpulkan bahwa hipotesis diterima terdapat pengaruh metode pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media *flash card* bergambar terhadap hasil belajar IPAS pada peserta didik SDN 02 Pekiringanalit. Hasil analisa data menunjukkan peningkatan hasil belajar IPAS pada peserta didik SDN 02 Pekiringanalit melalui metode pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan Media *flash card* bergambar sebesar 98,86%.

Berbagai penelitian sebelumnya secara konsisten menyimpulkan bahwa media *flash card* terbukti valid, praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya menarik minat siswa tetapi juga mempermudah guru

dalam memvisualisasikan materi, yang didukung oleh respons positif dari guru maupun siswa. Keefektifan ini sejalan dengan karakteristik kognitif siswa kelas IV yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep yang disajikan secara langsung, nyata, dan bergambar. Namun, materi IPAS yang bersifat abstrak, seperti topik sejarah lokal yang berkaitan dengan masa lalu, seringkali sulit dipahami siswa. Oleh karena itu, diperlukan media konkret seperti *flash card* untuk menjembatani kesenjangan antara materi abstrak dengan kebutuhan visualisasi nyata siswa.

Untuk mengatasi kesulitan pemahaman pada materi IPAS yang abstrak tersebut, penelitian ini merekomendasikan Metode *Problem Based Learning* (PBL) yang diintegrasikan dengan *flash card* bergambar. PBL relevan karena mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam memecahkan masalah nyata (misalnya, perubahan di daerah mereka dari masa lalu hingga kini), yang secara efektif mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi. Kontribusi *flash card* di sini sangat penting karena berfungsi sebagai alat visual yang mengkonkretkan konsep sejarah yang tidak dapat diamati langsung. Melalui sinergi PBL yang menyediakan kerangka berpikir mendalam dan *flash card* yang mengoptimalkan pemahaman visual, pembelajaran menjadi lebih bermakna. Integrasi kedua elemen ini menghasilkan peningkatan signifikan pada hasil belajar siswa, membuktikan bahwa pendekatan aktif dan didukung media visual adalah solusi efektif untuk meningkatkan penguasaan materi IPAS.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan secara akademis bahwa penerapan metode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang dikombinasikan dengan media *flash card* bergambar terbukti memberikan pengaruh signifikan dan positif terhadap peningkatan hasil belajar mata pelajaran IPAS pada siswa SDN 02 Pekiringanalit. Efektivitas intervensi ini ditunjukkan oleh hasil analisis statistik, di mana nilai hitung (14,485) jauh lebih besar daripada nilai tabel (2,073) dan nilai signifikansi (0,000) berada di bawah batas acuan 0,05, yang secara kuat menolak hipotesis nol. Peningkatan hasil belajar IPAS yang dicapai siswa sangat substansial, mencapai 98,86%. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan PBL sebagai kerangka berpikir kritis, yang didukung oleh *flash card* sebagai alat visualisasi konkret, berhasil menjembatani pemahaman siswa dan secara dramatis meningkatkan prestasi akademik peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astiti, N. D., Mahadewi, L. P. P., & Suarjana, I. M. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 26(2), 193. <https://doi.org/10.23887/mi.v26i2.35688>
- Barseli, M., Ahmad, R., & Ifdil, I. (2018). Hubungan stres akademik siswa dengan hasil belajar. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.29210/120182136>
- Bastian, A., & Reswita. (2022). *Model dan Pendekatan Pembelajaran*. Adanu Abimata.
- Fauziah, A., Rosnaningsih, A., & Azhar, S. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas Iv Sdn Poris Gaga 05 Kota Tangerang. *Jurnal JPSD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 4(1), 47. <https://doi.org/10.26555/jpsd.v4i1.a9594>
- Gunawan, H. (2022). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. ALFABETA CV.
- Haris, N., Subardjah, H., & Sudrazat, A. (2021). Analisis Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PELITA*, 21(2), 1–25.
- Hasanah, E., Maryani, I., Suyatno, & Gestardi, R. (2023). *Model Pembelajaran Diferensiasi Berbasis Digital di Sekolah*. K-Media.
- Khairani, M. (2016). Media Flashcaed Braille terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunanetra. *Jurnal Pendidikan Khusus Unesa*, 1–5.
- Kusbudiyanto, L., & Munandar, A. I. (2020). Karakteristik Siswa Putus Sekolah Pada Jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Di Kota Bekasi. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 6(2), 298. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1153>
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *STUDIA DIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1), 9–16.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). Inovasi Model Pembelajaran. In *Nizmania Learning Center*. Nizamia Learning Center.
- Oktavia, A., Huliatusunisa, Y., Rahman, A., Alia, F., Hadisumarno, R., & Agustina, N. (2022). Meningkatkan Perilaku Gaya Hidup Sehat di Masa Pandemi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4095–4105. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3511>
- Parnawi, A. (2017). *Psikologi Belajar (Revisi)*. Deepublish Publisher.
- Rambe, J. A., Erika, E., & Purba, N. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Scrapbook terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PKn Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7822–7830. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3615>
- Sriwahyuni, E., Wiryokusumo, I., & Karyono, H. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran

Problem Based Learning Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.24101>

Widowati, C., Purwanto, A., & Akbar, Z. (2021). Problem-Based Learning Integration in Stem Education to Improve Environmental Literation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(7), 374. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i7.2836>

Yulanda, D. F., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Puzzle Bergambar Berorientasi Problem Based Learning Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 221–232. <https://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1445%0Ahttps://www.jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1445/937>