

Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin**Volume 2, Nomor 4, May 2024, Halaman 153-159****Licensed by CC BY-SA 4.0****E-ISSN: [2986-6340](https://doi.org/10.5281/zenodo.11116623)****DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.11116623>**

Implementasi Media Tugu Budaya Berbasis Model *Problem Based Learning* dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Keberagaman Budaya pada Peserta Didik Kelas III

Evi Pratiwi^{1*}, Panca Dewi Purwati²¹²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang*Email : evipra@students.unnes.ac.id**Abstrak**

Penggunaan model dan media pembelajaran yang kurang inovatif dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Hasil belajar peserta didik belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) karena kesulitan peserta didik dalam memahami dan mengingat materi yang berkaitan dengan keberagaman budaya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan implementasi media tugu budaya berbasis model *problem based learning* dalam upaya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas III pada materi keberagaman budaya. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri Ngaliyan 05 Kota Semarang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 16 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media tugu budaya berbasis model *problem based learning* pada kelas III SD Negeri Ngaliyan 05 kota Semarang memberikan pemahaman peserta didik terhadap materi keberagaman budaya dan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari rata-rata hasil nilai *posttest* lebih tinggi dari hasil nilai *pretest* dengan peningkatan sebesar 12,59.

Kata kunci: Tugu Budaya, PBL, Hasil Belajar, Keberagaman Budaya

Abstract

The use of learning models and media that are less innovative can affect students' understanding of the material being taught. Students' learning outcomes have not yet reached the criteria for achieving learning objectives (KKTP) due to students' difficulties in understanding and remembering material related to cultural diversity. The aim of this research is to describe the implementation of cultural monument media based on the problem based learning model in an effort to improve the learning outcomes of class III students on cultural diversity material. The subjects in this research were 27 students in class III of SD Negeri Ngaliyan 05, Semarang City, consisting of 16 male students and 11 female students. This research uses qualitative descriptive analysis. The results of the research show that the application of cultural monument media based on the problem based learning model in class III of SD Negeri Ngaliyan 05, Semarang city provides students with an understanding of cultural diversity material and has an effect on improving learning outcomes which can be seen from the average *posttest* score which is higher than the results. *pretest* score with an increase of 12.59.

Keywords: Tugu Budaya, PBL, Learning Outcomes, Cultural Diversity

Article Info

Received date: 25 April 2024

Revised date: 30 April 2024

Accepted date: 5 May 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sistematis yang melibatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas membelajarkan individu (peserta didik) dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui berbagai cara dan sumber. Menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendidikan membantu individu dalam mengembangkan potensinya baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun fisik.

Di Indonesia, Pendidikan Pancasila merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam kurikulum sekolah. Pendidikan Pancasila adalah subjek yang memiliki kapasitas untuk mendidik individu menjadi warga negara yang baik berdasarkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk individu yang berharkat, bermoral, dan memiliki kepribadian yang baik. Pancasila diartikan sebagai jiwa yang dimiliki oleh seluruh rakyat Indonesia, dimana di dalamnya terdapat pandangan hidup bangsa, kepribadian serta dasar Negara bagi seluruh rakyat di Indonesia. Dengan demikian tentu harus ada upaya untuk tetap menjaga nilai-nilai luhur yang terdapat di dalamnya (Lestari, 2022).

Konsep Bhineka Tunggal Ika yang berarti bahwa masyarakat dapat hidup dalam keberagaman dari berbagai suku, ras, dan budaya tetapi tetap bersatu sebagai suatu bangsa adalah salah satu landasan yang mencerminkan nilai-nilai dasar Pancasila. Bhineka Tunggal Ika menjadi sangat penting diajarkan untuk anak-anak di sekolah dimana mereka diajarkan tentang nilai-nilai kebersamaan, keberagaman dan membentuk karakter peserta didik yang sopan, toleran, dan memiliki rasa kebersamaan yang kuat (Fristy, 2023). Materi keberagaman salah satunya keberagaman suku bangsa mengajarkan peserta didik untuk mencerminkan Bhineka Tunggal Ika dan memaknai lebih dalam tentang kehidupan dalam keberagaman. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat memiliki kompetensi bernalar kritis dalam memahami materi keragaman suku bangsa yang erat kaitannya dengan elemen Bhineka Tunggal Ika.

Pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam kurikulum merdeka saat ini memberikan kebebasan peserta didik untuk mengembangkan minat, bakat, dan kebutuhan mereka. Peserta didik memiliki banyak ruang besar untuk berpartisipasi secara aktif, melakukan kegiatan proyek, bereksplorasi, bereksperimen, dan kegiatan lainnya. Sehingga pembelajaran tidak hanya memberikan pemahaman materi saja tetapi juga mengembangkan keterampilan-keterampilan kritis yang esensial bagi kehidupan di era modern. Dengan menerapkan kurikulum merdeka, guru dapat membuat belajar lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik menggunakan model dan media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran di kelas. Namun, beberapa guru masih menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru juga kurang berinovasi dalam penggunaan model dan media pembelajaran yang digunakan sehingga pembelajaran kurang menyenangkan dan monoton. Hal ini tentu dapat mempengaruhi antusias belajar peserta didik dalam belajar. Ketika antusias belajar peserta didik rendah maka peserta didik kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru sehingga diperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka diperlukan solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang inovatif guna mendukung proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Rahayu, dkk (2024) mengemukakan bahwa *problem based learning* merupakan suatu model pembelajaran yang menyajikan suatu masalah dalam konteks untuk merangsang peserta didik bekerja dalam kelompok memecahkan masalah-masalah dunia nyata dan menggugah rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran. Sedangkan Chaidam dan Poonputta (2022) mengemukakan bahwa pembelajaran berbasis masalah memungkinkan peserta didik mengembangkan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan membuat pengambilan keputusan, dan berpikir kreatif. Adapun langkah-langkah model *problem based learning* diantaranya, (1) Orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar (3) membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Dari pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* berfokus pada membantu peserta didik memecahkan masalah-masalah yang ada di dunia nyata, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan kemampuan mereka untuk membuat keputusan dalam menyelesaikan masalah.

Wardani, dkk (2021) mengemukakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memberikan pemahaman konsep dan motivasi siswa. Tugu Budaya adalah media inovatif yang dapat memberikan pemahaman konsep mengenai identitas dan karakteristik kebudayaan di Indonesia mulai dari suku bangsa, pakaian adat, tarian daerah, rumah adat dan bahasa. Tugu budaya dibuat dalam bentuk replika mini tugu atau tiang dimana dibuat dalam rangkaian yang memuat satu kebudayaan. Tujuan dibuat media ini yaitu untuk mengatasi kesulitan peserta didik dalam mengingat berbagai

aspek kebudayaan Indonesia. Dengan media tugu budaya ini dapat membantu pemahaman peserta didik dan meningkatkan antusias peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Roza (2024) yang berjudul upaya peningkatan hasil belajar materi menerapkan nilai-nilai pancasila di sekolah melalui model problem based learning (PBL) di SDN 023 Rokan IV Koto dengan hasil penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan peningkatan dari siklus I sebesar 50% menjadi 87% pada siklus II. Penelitian ini juga didukung dengan riset yang dilaksanakan oleh Syarifudin (2021) berpendapat bahwa model pembelajaran (PBL) termasuk salah satu model pembelajaran yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengajak siswa lebih berfikir kritis dan berperan aktif. Penelitian yang dilakukan Nurbiyati (2024) Menunjukkan bahwa di kelas VI SD Negeri Cakul Kecamatan Dongko Kabupaten Trenggalek, model problem based learning (PBL) meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya. Hasil belajar peserta didik rata-rata 87,1 dengan prosentasi ketuntasan klasikal 90% dari hasil belajar sebelumnya dengan prosentase ketuntasan klasikal 70%. Selain itu, dukungan media dalam proses pembelajaran dilakukan agar peserta didik memperoleh pemahaman yang mendalam dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu media yang digunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu tugu budaya. Melalui mplementasi media tugu budaya berbasis model *problem based learning* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman budaya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SD Negeri Ngaliyan 05 Kota Semarang.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deksriptif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memfokuskan perhatian peneliti pada peristiwa alamiah. (Nurgiansah & Widyastuti, 2020). Menurut Denzin dan Lincoln, penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Ngaliyan 05 Kota Semarang pada tanggal 18 Maret 2024. Ada 27 peserta didik di kelas III dengan 16 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian berupa tes dan observasi. Penelitian ini menggunakan instrumen tes yaitu soal pretest dan posttest, serta instrumen nontes yaitu observasi atau wawancara. Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya sebagai berikut : tahap pertama atau tahap persiapan yaitu peneliti menyusun modul ajar dan instrumen penelitian. Tahap kedua pelaksanaan, pemberian soal *pretest* guna mengetahui pemahaman awal peserta didik. Setelah itu, penyampaian materi keberagaman suku bangsa dengan menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media menara budaya. Di akhir pembelajaran, peserta didik diberikan pengerjaan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Tahap akhir yaitu mengelola data nilai peserta didik untuk diuraikan pada hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri Ngaliyan 05 menggunakan media tugu budaya berbasis model *problem based learning* yang dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2024. Adapun langkah-langkah pembelajaran model *problem based learning* secara umum terdiri dari 5 langkah diantaranya (1) Orientasi peserta didik pada masalah, (2) mengorganisasikan peserta didik untuk belajar (3) membimbing peserta didik dalam penyelidikan individual dan kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya peserta didik, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti melakukan *pretest* terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik terhadap materi keberagaman budaya. Adapun tujuan pembelajaran yang dicapai pada materi tersebut yaitu peserta didik dapat menentukan keragaman budaya mulai dari suku bangsa, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah dan bahasa daerah sesuai dengan dengan tepat, peserta didik dapat menganalisis keberagaman budaya sesuai dengan daerahnya dengan benar dan peserta didik dapat menyimpulkan hasil pengamatannya mengenai keberagaman budaya sesuai dengan daerahnya dengan tepat. Adapun bentuk soal *pretest* yaitu pilihan

ganda atau *multiple choice* berjumlah 10 soal. Butir soal yang diberikan disesuaikan dengan indikator soal dengan level kognitif C3, C4 dan C5. Level kognitif disesuaikan dengan materi yang diajarkan kepada peserta didik kelas III.

Pada kegiatan pendahuluan, pembelajaran diawali dengan salam dan berdoa, setelah itu, mereka melakukan apersepsi dan memberikan insentif kepada peserta didik. Tujuan dari pemberian motivasi yaitu agar peserta didik selalu semangat dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan pendahuluan, peserta didik juga diajak untuk bernyanyi bersama. Melalui kegiatan ini peserta didik memulai pembelajaran dengan hati yang senang. Langkah pertama mengorientasikan peserta didik terhadap masalah. Peserta didik menyimak video youtube mengenai keberagaman, kemudian peserta didik diberikan pertanyaan berkaitan dengan video yang ditayangkan. Peserta didik diminta untuk mencari solusi atau jawaban dari pertanyaan yang disampaikan. Peserta didik dikenalkan media tugu budaya yang berisi keragaman budaya mulai dari suku, pakaian adat, rumah adat, tarian daerah, dan bahasa daerah di beberapa provinsi.



(a)



(b)

Gambar 1. Peserta didik menyimak video pembelajaran (a) mengenalkan media menara budaya.

Langkah kedua mengorganisir peserta didik untuk belajar. Pada langkah ini peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok, kemudian masing-masing kelompok diberikan lembar kerja peserta didik (LKPD). Langkah ketiga membimbing penyelidikan individual maupun kelompok yaitu peserta didik dibimbing dalam kegiatan mencocokkan keberagaman suku bangsa pada lembar kerja peserta didik (LKPD). Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan sikap peserta didik dengan mengisi lembar observasi atau pengamatan sikap profil pelajar Pancasila.



Gambar 2. Peserta Didik mengerjakan LKPD

Langkah keempat mengembangkan dan menyajikan hasil karya yaitu peserta didik melakukan diskusi serta mengisi LKPD, kemudian hasil diskusi tersebut dipresentasikan dan dilanjutkan dengan tanggapan yang diberikan teman-temannya. Langkah kelima menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap ini peserta didik dengan bimbingan peneliti menyimpulkan dan membuat pandangan-pandangan tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia.



Gambar 3. Peserta didik menyajikan hasil karya.

Setelah melakukan pembelajaran dengan pemberian stimulus penerapan media tugu budaya berbasis model *problem based learning*, dilakukan *posttest*. Tujuan dari *posttest* adalah untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik mengalami perubahan atau tidak. Soal yang diberikan adalah soal yang sama dengan soal *pretest*



Gambar 4. Peserta didik mengerjakan posttest.

Berdasarkan paparan hasil penelitian, diperoleh hasil penilaian sikap Profil Pelajar Pancasila (mandiri) dan hasil belajar peserta didik. Indikator penilaian sikap mandiri terdiri dari 4 indikator yaitu peserta didik dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan penuh semangat, peserta didik memaparkan hasil pengamatan dan diskusi dengan percaya diri, berpartisipasi aktif dalam diskusi dan tidak mengandalkan teman untuk mengerjakan tugas kelompok, serta peserta didik menjawab pertanyaan teman. Kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut: skor 4 untuk kriteria A (sangat baik), skor 3 untuk kriteria B (baik), skor 2 untuk kriteria C (cukup), dan skor 1 untuk kriteria D (kurang). Berdasarkan pengamatan sikap, penilaian sikap Profil Pelajar Pancasila (mandiri) diberikan kepada peserta didik yang menerima penilaian sikap yang sangat baik sebanyak 8 peserta didik, 12 peserta didik memperoleh hasil penilaian sikap baik, dan 5 peserta didik memperoleh hasil penilaian sikap cukup.

Adapun hasil belajar peserta didik diperoleh pada saat *posttest* mengalami peningkatan sesuai dengan hasil analisis data di bawah ini.

Tabel 1. Statistika Nilai Hasil Pemahaman Materi Keberagaman Suku Bangsa Kelas III

Statistik	Pretest	Posttest
Nilai Rata-Rata	64,44	77,03
Nilai Tertinggi	90,0	100,0
Nilai Terendah	20,0	40,0

Tabel 1 menunjukkan data statistik tentang nilai hasil pemahaman materi keberagaman budaya di Indonesia kelas III dengan nilai rata-ratanya *pretest* sebanyak 64,44, sedangkan hasil nilai rata-rata *posttest* sebanyak 77,03. Adapun nilai tertinggi pada *pretest* dan *posttest* berturut turut yaitu 90 dan 100. Sedangkan nilai terendah *pretest* dan *posttest* secara berurut-urut yaitu 20 dan 40. Disamping itu diketahui kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Sebesar

75. Sebelum penerapan media pembelajaran *problem based learning* dengan berbantuan media togu budaya diketahui terdapat 18 peserta didik yang dapat dikatakan belum tuntas dan 9 peserta didik dikatakan tuntas. Namun setelah dilakukan penerapan model *problem based learning* dengan bantuan media menara budaya, sebanyak 19 peserta didik dikategorikan tuntas dan 8 peserta didik belum tuntas. Jadi dari hasil analisis data tersebut diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan dengan selisih nilai rata-ratanya *pretest* dan *posttest* sebesar 12,59. Hasil analisis tersebut juga menunjukkan ketuntasan nilai peserta didik dari *pretest* dan *posttest*. Tabel ketuntasan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Ketuntasan Nilai *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik

Ketuntasan	Pretest	Posttest
Tuntas	33,33%	70,37%
Tidak Tuntas	66,66%	29,62%

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media togu budaya berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menghasilkan peningkatan hasil belajar. Diperoleh peningkatan yang cukup besar antara nilai *pretest* dan *posttest* pada saat sebelum dan sesudah menerapkan model *problem based learning*. Sebelum diterapkan pembelajaran dengan model dan media tersebut, beberapa peserta didik telah mencapai KKM namun masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM. Adapun presentase peserta didik tuntas *pretest* dan *posttest* berturut-turut sebesar 33,33% dan 70,37%. Sedangkan presentase peserta didik belum tuntas *pretest* dan *posttest* berturut-turut sebesar 66,66% dan 29,62%.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media togu budaya berbasis *problem based learning* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri Ngaliyan Kota Semarang menghasilkan peningkatan hasil belajar, seperti yang ditunjukkan oleh perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*. Penggunaan togu budaya membantu peserta didik dalam materi yang disampaikan. Berdasarkan data di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media togu budaya berbasis model *problem based learning* dapat meningkatkan hasil belajar materi keberagaman budaya pada peserta didik kelas III SD Negeri Ngaliyan 05 Kota Semarang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Ngaliyan 05 Kota Semarang, peneliti menemukan bahwa menggunakan media togu budaya yang didasarkan pada model pembelajaran berbasis masalah (PBL) membuat materi keberagaman budaya lebih mudah dipahami oleh peserta didik di kelas III. Hasil menunjukkan bahwa terdapat perubahan peningkatan hasil belajar materi keberagaman budaya yang dilihat dari perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan dari 64,44 menjadi 77,03 dengan selisih 12,59. Adapun presentase ketuntasan dari nilai *pretest* dan *posttest* yaitu dari 33,33% naik menjadi 70,37%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa implementasi media togu budaya dan model *problem based learning* (PBL) berpengaruh pada hasil belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terutama materi keberagaman budaya.

REFERENSI

- Chaidam, O., & Poonputta, A. (2022). Learning Achievement Improvement of 1 st Grade Students by Using Problem-Based Learning (PBL) on TPACK MODEL. *Journal of Education and Learning*, 11(2), 43-48.
- Depdiknas. (2023). Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional.
- Fristy, A., & Munawiroh, F. L. (2023). Analisis Nilai-Nilai Bhineka Tunggal IKA untuk Sekolah Menumbuhkan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*, 4(1), 135-145.
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Citizenship*, 5(1), 25-32.
- Nurbiyati, A., & Permana, E. P. (2024). Penerapan Model *Problem Based Learning* dengan Media *Wordwall* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Keragaman Budaya Indonesia. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 15-26.

- Nurgiansah, T. H., & Widyastuti, T. M. (2020). Membangun Kesadaran Hukum Mahasiswa PPKn UPY Dalam Berlalu Lintas. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Universitas Pasundan*, 2(2), 97–102. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Rahayu, A. D., & Ramadan. Z. H. (2024). Efektivitas Metode Dasar Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Murhum*, 5(1)
- Roza, S. (2024). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Di SDN 023 Rokan IV Koto. *Journal of Exploratory Dynamic Problems*, 1(2), 74–79.
- Syarifudin, A. (2020). *Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Segi Empat* (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo).
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JIEPP*, 4(1), 134-140.