

**Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media *Puzzle*
Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SD Negeri 39 Mataram
Tahun Pelajaran 2022/2023**

Istika Sari Rahayu^{1*}, Siti Istianingsih², Nur'asiah³

^{1,2}Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Universitas Mataram, Indonesia

³SDN 39 Mataram, Indonesia

*E-mail: istikasarirahayu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 39 Mataram. Jadi penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa melalui penggunaan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*) dengan bantuan media *Puzzle*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 39 Mataram pada semester I (satu) tahun pelajaran 2022/2023 yang berjumlah 33 siswa, terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 19 siswa perempuan. Sedangkan objek penelitiannya adalah hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN 39 Mataram melalui model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui tes dan observasi. Peningkatan hasil belajar dapat dilihat dari hasil tes evaluasi belajar peserta didik, keaktifan di dalam kelas serta ketuntasan hasil belajar peserta didik yang meningkat sampai 83,36%. Pada pra tindakan, persentase ketuntasan peserta didik sebesar 27, 27% dengan nilai rata-rata 59,5. Pada siklus I terjadi peningkatan yakni sebesar 54,54% dengan nilai rata-ratanya 70,4. Dan pada tahap siklus II mengalami peningkatan menjadi 80,65% dengan nilai rata-rata sebesar 85. Karena telah mencapai kriteria ketuntasan yaitu 75% siswa memperoleh nilai sama dengan KKM (75) atau bahkan lebih, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

Kata Kunci: Hasil belajar, *Problem Based Learning*, *Media Puzzle*

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peran penting untuk usaha meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk memecahkan persoalan yang dihadapi. Belajar pada dasarnya adalah sebuah perjalanan yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang dikatakan disini ialah sebagai hasil belajar sehingga dapat diprediksikan dalam berbagai bentuk. (Trianto, 2009:7). Dengan kata lain pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan setiap individu, dalam mencapai tujuan tersebut, pengajaran yang efektif menjadi faktor kunci untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa. Namun, dalam praktiknya, banyak peserta didik menghadapi tantangan dalam mempertahankan semangatnya dalam belajar, salah satunya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar.

Susanto (2016:141) mengemukakan pengertian IPS sebagai suatu program pendidikan yang merupakan keseluruhan yang pada pokoknya mempersoalkan manusia dalam lingkungan alam fisik, maupun dalam lingkungan sosialnya dan bahannya diambil dari berbagai ilmu. sosial seperti: geografi, sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, politik dan psikologi. IPS Ilmu Pengetahuan Sosial) SD memiliki fokus pada pemahaman tentang masyarakat, budaya, geografi, sejarah, tata negara, ekonomi, dan lingkungan sosial. IPS SD bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada pengetahuan dasar tentang dunia sosial di sekitar mereka. Mata pelajaran ini memberikan siswa pemahaman tentang bagaimana

masyarakat bekerja, bagaimana mereka berinteraksi, dan bagaimana mereka membentuk budaya dan lingkungan di sekitar mereka.

Permasalahan umum yang terjadi di lapangan ditemukan guru pada jenjang sekolah dasar dalam pembelajaran IPS yakni hasil belajar siswa yang rendah. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti muatan IPS yang cenderung hafalan, keterbatasan sumber belajar dan kurangnya penggunaan multimedia serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, kenyataan di lapangan tentang pembelajaran IPS adalah masih terpusatnya pembelajaran pada guru, menyebabkan siswa menjadi pasif, padahal pendidikan paradigma baru (kurikulum merdeka) yang sekarang mulai gencar disosialisasikan menghendaki proses pembelajaran terpusat pada siswa. Selain itu penggunaan model pembelajaran yang monoton menyebabkan semakin kompleks permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD. Kurang variatifnya model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPS tentu saja akan menyebabkan rasa jenuh dan bosan yang berakibat pada rendahnya hasil belajar peserta didik di dalam kelas. Dan terkadang jika guru sudah melakukan inovasi ataupun kreasi terhadap media yang digunakan tapi belum sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SDN 39 Mataram diperoleh hasil bahwa, pencapaian hasil belajar siswa masih rendah. Dari hasil evaluasi yang dilakukan pada 33 peserta didik di kelas V, hanya 27% yang mencapai KKM, sedangkan 73% lainnya belum mencapai KKM. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, rendahnya hasil belajar ini dikarenakan peserta didik tidak memiliki buku pegangan pribadi seperti buku paket sebagai sumber belajar selain buku paket tema, kurang tertariknya peserta didik pada pelajaran IPS karena penggunaan model pembelajaran yang monoton serta minimnya penggunaan multimedia juga menjadi alasan rendahnya hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 39 Mataram.

Dalam era pendidikan yang terus berkembang, model pembelajaran inovatif menjadi fokus perhatian untuk memenuhi kebutuhan siswa yang beragam. Salah satu model pembelajaran yang telah dikenal efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah *Problem-Based Learning* (PBL). Model PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan tantangan kepada peserta didik untuk dapat berfikir kritis dalam memecahkan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudarman (2005:69) yang mendefinisikan *Problem Based Learning* (PBL) sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari suatu materi pelajaran. Dengan mengkontekstualnya ke dalam permasalahan yang nyata dan dekat dengan peserta didik maka tentu saja materi pembelajaran IPS yang cenderung hafalan dan membosankan bagi siswa akan menjadi lebih menarik dan memudahkan pemahaman nyata bagi peserta didik.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat mempengaruhi minat belajar serta pemahaman peserta didik sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik adalah puzzle. Puzzle memiliki elemen tantangan dan kegembiraan dalam menyelesaikan masalah yang dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan puzzle sebagai alat bantu dalam penerapan PBL diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media puzzle sebagai media pembelajaran atau alat bantu dalam mengimplementasikan model pembelajaran PBL diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang ditemui dalam proses pembelajaran dan

meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas (Jasmani, 2010). Dalam hal ini PTK ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dengan Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas V SDN 39 Mataram Tahun Pelajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian Ini Merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dengan guru pamong di SDN 39 Mataram. Subjek dalam penelitian ini adalah 33 peserta didik yang berada di kelas V SDN 39 Mataram tahun 2022/2023 dan objek penelitian ini adalah hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 39 Mataram Tahun pelajaran 2022/2023.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian terstruktur. Penelitian tindakan kelas diartikan sebagai suatu tindakan penelitian yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya. Penelitian tindakan kelas juga diartikan sebagai penelitian yang dilakukan bersama-sama (kolaborasi) dengan orang lain dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (treatment) tertentu. Tujuan utama dari Penelitian Tindakan Kelas yakni untuk memecahkan masalah yang terjadi didalam kelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. (Kusnandar, 2011. hlm. 45).

Ada empat tahap dalam penelitian tindakan kelas yakni perencanaan (planning), pelaksanaan atau tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi. Kegiatan perencanaan dalam setiap siklusnya dilakukan dengan cara berkolaborasi dengan guru pamong. Dalam tahap pelaksanaan peneliti melaksanakan tindakan sesuai dengan yang telah direncanakan dengan guru pamong dan dosen pengampu.

Pada tahap observasi, observer mengamati proses pembelajaran di dalam kelas. Hal yang diamati adalah mencari dan menggali data melalui pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap objek dan subjek yang diteliti. Sedangkan refleksi digunakan sebagai evaluasi bagaimana proses pembelajaran selama penelitian dilaksanakan untuk menemukan hal-hal yang harus diperbaiki untuk siklus selanjutnya.

Dalam Penelitian tindakan kelas ini, instrumen yang digunakan adalah tes tertulis berbentuk pilihan ganda dan berjumlah 10 soal serta lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, yang mana instrumen yang digunakan telah divalidasi terlebih dahulu bersama dengan guru pamong. Siswa dikatakan tuntas (memenuhi nilai KKM) apabila 75% dari seluruh siswa mencapai nilai minimal 75 pada hasil evaluasinya. Data dari hasil belajar akan dianalisis menggunakan *Microsoft Excel* untuk melihat perbandingan data pre-test dan post-test. Teknik analisis data yang digunakan pada PTK ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar adalah dengan membandingkan presentase ketuntasan belajar pada siklus I dan II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Penelitian tindakan kelas kolaboratif (PTKK) ini dilaksanakan dalam dua siklus. Perolehan data pra-siklus didapatkan melalui hasil evaluasi yang diberikan kepada peserta didik di kelas V SDN 39 Mataram. Berikut adalah perolehan data hasil belajar pada kondisi awal yang diperoleh siswa pada muatan pelajaran IPS materi mengenal letak pulau-pulau yang ada di wilayah Indonesia. Perolehan data prasiklus sebelum penerapan model pembelajaran Problem-Based Learning dengan bantuan media *puzzle* disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Pra-siklus Hasil Belajar Peserta Didik

Komponen	Jumlah
Jumlah siswa	33
Siswa yang sudah tuntas	6
Siswa yang belum tuntas	27
Nilai terendah	40
Nilai tertinggi	80
Nilai rata-rata	59,5
Persentase ketuntasan	27,27%

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memahami materi IPS, terlihat dari rendahnya persentase ketuntasan siswa yang hanya sebesar 27.27%. Kemudian berdasarkan hasil observasi awal kegiatan pembelajaran menunjukkan bahwa banyak siswa tidak tertarik dengan pelajaran IPS karena cenderung hapalan, tidak adanya buku pegangan sebagai bahan bacaan siswa di rumah selain buku tema, serta beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Dari hasil refleksi tersebut, ditarik kesimpulan bahwa perlu adanya model pembelajaran yang berpusat pada siswa, menarik perhatian mereka serta membuat siswa menjadi lebih fokus pada materi apa yang disajikan oleh guru sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dan diikuti meningkatnya persentase ketuntasan dalam kelas tersebut. Dari hasil refleksi tersebut, ditarik kesimpulan bahwa perlu adanya model pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta yang dapat mengkaitkan pengalaman kontekstual siswa sehingga menarik perhatian mereka dan membuat siswa menjadi lebih fokus pada materi apa yang disajikan oleh guru, maka dirancang penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan bantuan media *Puzzle* untuk siswa kelas V SDN 39 Mataram. Pada akhir siklus I dilakukan tes evaluasi untuk mengukur hasil belajar siswa. Adapun hasil rekapitulasi kemampuan siswa pada siklus I disajikan dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Data Hasil Belajar Peserta Didik (Siklus I)

Komponen	Jumlah
Jumlah siswa	33
Siswa yang sudah tuntas	18
Siswa yang belum tuntas	15
Nilai Tertinggi	90
Nilai Terendah	50
Nilai Rata-Rata	70,4
Persentase Ketuntasan	54,54%

Dari tabel di atas, ketuntasan siswa sudah mencapai 54,54% atau 18 dari 33 siswa sudah berhasil tuntas. Nilai tertinggi adalah 90 dan nilai terendah adalah 50 diikuti dengan peningkatan nilai rata-rata yang menjadi 70,4 yang artinya siklus I sudah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa namun pada nilai rata-rata masih belum mencapai KKM (75). Sehingga peneliti merasa hasil belajar tersebut masih harus ditingkatkan, berdasarkan hasil perolehan pada siklus I, dilakukan refleksi untuk ditindak lanjuti pada siklus II, adapun beberapa refleksi yang didapatkan yaitu yang pertama tentang teknik pengerjaan media puzzle sebaiknya menggunakan kelompok kecil 2-3 orang agar siswa lebih fokus dan semua siswa dapat berpartisipasi aktif, selanjutnya yang kedua tentang pemberian stimulus yang masih dapat dikembangkan dengan karakteristik lingkungan peserta didik agar lebih menarik perhatian siswa dengan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-harinya.

Kemudian guru kembali melakukan pembelajaran *Problem-Based Learning* dengan bantuan media *puzzle* pada penelitian tindakan kelas siklus II. Pada akhir Siklus II dilakukan tes evaluasi untuk melihat peningkatan ketuntasan pembelajaran. Adapun hasil rekapitulasi kemampuan siswa pada siklus II disajikan dalam tabel 3 berikut ini.

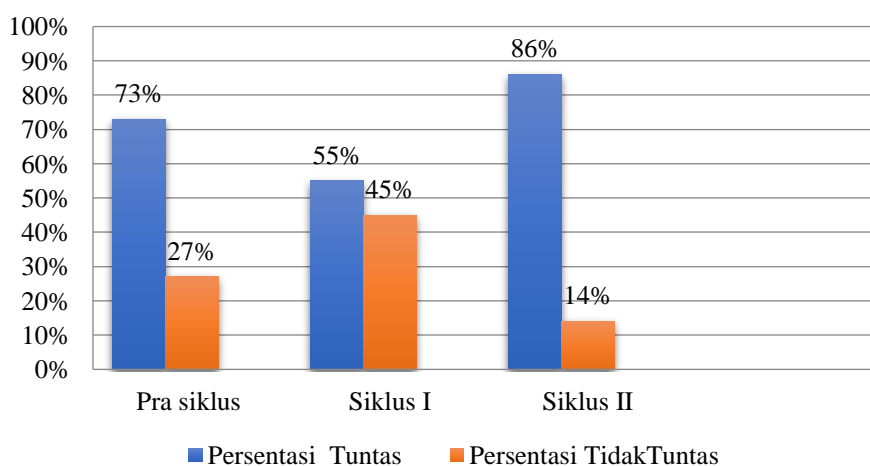
Tabel 3. Data Hasil Belajar Peserta Didik (Siklus II)

Komponen	Jumlah
Jumlah siswa	33
Siswa yang sudah tuntas	30
Siswa yang belum tuntas	3
Nilai tertinggi	100
Nilai terendah	60
Nilai rata-rata	85
Presentase ketuntasan	86,36%

Pada tabel hasil belajar siklus II di atas terlihat bahwa ketuntasan siswa meningkat menjadi 83,36%. Dari 33 siswa, 30 siswa sudah tuntas dan 3 siswa belum tuntas. Nilai tertinggi sebesar 100 dan nilai terendah sebesar 60. Dari data pre-tes dan post-tes kedua, terlihat perubahan yang signifikan pada capaian hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil belajar secara bertahap dari peserta didik pada setiap siklus pelaksanaan PTK.

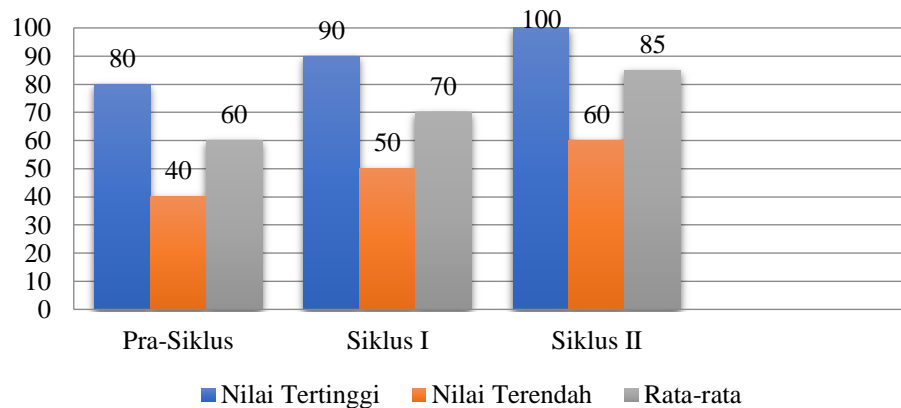
2. Pembahasan

Berdasarkan data hasil PTK kolaboratif pada pra-siklus, siklus I dan siklus II didapatkan data bahwa hasil belajar siswa pada pelajaran IPS mengalami peningkatan. Begitupun dengan nilai terendah dan tertinggi yang diperoleh siswa pada setiap siklus PTK kolaboratif yang dilakukan. Data peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat diinterpretasikan dalam diagram di bawah ini.



Gambar 1. Persentasi Hasil Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Adapun rincian hasil belajar peserta didik juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Data Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan kedua diagram di atas, terlihat bahwa terjadi tren peningkatan pada data hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL (*Problem-Based Learning*) dengan bantuan media *puzzle* mulai dari pra-siklus. Pada observasi awal atau kegiatan pra-siklus terlihat bahwa presentase ketuntasan siswa dalam muatan pelajaran IPS yaitu sebesar 27,27%, dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi sebesar 80 kemudian diikuti dengan nilai rata-rata siswa yang belum memenuhi KKM yaitu 59,5 yang artinya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS masih rendah. Kemudian dilakukan pembelajaran siklus I dengan penerapan model pembelajaran PBL atau *problem based learning* dengan bantuan media *puzzle* sehingga setelah dilakukan evaluasi terlihat peningkatan persentase ketuntasan siswa menjadi 54,54% dengan nilai rata-rata siswa menjadi 50 dan nilai tertinggi menjadi 90 diikuti dengan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 70,4 dimana hal ini merupakan hal yang baik karena artinya kegiatan pembelajaran sudah mampu meningkatkan hasil belajar siswa, akan tetapi melihat dari nilai-nilai siswa yang masih di bawah KKM maka peneliti melakukan refleksi kegiatan pembelajaran untuk diperbaiki pada siklus selanjutnya yaitu siklus II. Selanjutnya setelah dilakukannya pembelajaran siklus II penelitian ini diperoleh lagi hasil belajar yang meningkat yaitu dari persentase ketuntasan memiliki peningkatan yang signifikan yaitu menjadi 86,36, dan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 diikuti juga dengan peningkatan nilai rata-rata siswa menjadi 85 yang artinya sudah melampaui KKM sehingga siklus II pada penelitian ini sudah cukup meningkat hasil belajar IPS peserta didik.

Penerapan model pembelajaran PBL atau *Problem Based Learning* dengan bantuan media *puzzle* ini berhasil meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas V SDN 39 Mataram. Melalui kegiatan pembelajaran berbasis masalah yang telah disusun oleh guru, dapat melatih atau mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan penerapan pengetahuan siswa dalam konteks yang nyata. 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.

Selain itu karena dipadukan dengan media *puzzle* yang sangat menarik bagi siswa terlihat dari hasil observasi yang dilakukan selama proses siklus PTK berlangsung, Dengan

adanya media *puzzle* ini juga memberikan tantangan kepada siswa untuk mencari solusi melalui pengaturan elemen-elemen *puzzle* sehingga siswa tertarik untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dengan partisipasi aktif siswa kemudian penerapan pengetahuan siswa dalam konteks nyata maka hal ini akan mempermudah pemahaman siswa tentang materi- materi IPS yang dianggap membosankan dan cenderung hafalan saja menjadi menarik dan berkaitan dengan pengalaman nyata siswa dilingkungannya kemudian dengan pemahaman siswa yang baik tentu akan meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah melalui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan bantuan media *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 1 Kalijaga. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan data hasil belajar peserta didik pada siklus I dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 90 rata-rata 70,4 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 54,54%. Pada pelaksanaan tindakan siklus II juga terjadi peningkatan yang signifikan yaitu diperoleh data dengan nilai terendah 60, nilai tertinggi 100 dengan rata-rata 85 dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 86,36%. Hasil belajar siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan yaitu sekurang-kurangnya persentase ketuntasan klasikal mencapai 75% dengan KKM di kelas V SDN 39 Mataram tahun ajaran 2022/2023 adalah 75. Melalui penelitian tindakan kelas kolaboratif ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dengan bantuan media *puzzle* berhasil meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SDN 39 Matarm. Hasil belajar peserta didik terlihat dari persentase ketuntasan siswa dari pra siklus, siklus I sampai siklus II. Peningkatan hasil belajar peserta didik sudah memenuhi kriteria yang ditentukan yaitu ketuntasan belajar sekurang-kurangnya 75% dari seluruh jumlah peserta didik kelas V.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyarankan agar guru dapat terus melakukan peningkatan kualitas pembelajaran melalui inovasi dan pengembangan berbagai model pembelajaran dengan dikombinasikan berbagai macam media yang menarik, salah satunya adalah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik serta disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Kegiatan refleksi diakhir pembelajaran juga sangat penting untuk dilakukan sebagai cara untuk mengetahui kualitas pembelajaran dan ketercapaian dari tujuan pembelajaran serta tindak lanjut apa yang akan dilakukan setelahnya. Guru hendaknya terus meningkatkan kompetensi yang dimilikinya dalam mengajar untuk mengembangkan materi, menyampaikan materi, memenejmen kelas, memilih model pembelajaran dan menggunakan media sebagai penunjang proses pembelajaran yang tentunya sudah disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan belajar peserta didik. Melakukan inovasi dalam pembelajaran di kelas juga dapat meningkatkan keaktifan, motivasi dan hasil belajar siswa di dalam kelas.

REFERENSI

- 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).
- Kusnandar. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudarman, (2005). *Pengertian Inquiry Based Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. 20016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group