

Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Pohon Budaya dan Wordwall dalam Materi Keberagaman Budaya Pendidikan Pancasila Kelas 5 SDN NGIJO 01

**Andhini Pramudita¹, Grace Olivia Kelly², Susilo Tri Widodo³, Nur Indah Wahyuni⁴,
Durratus Sa'diyah⁵**

^{1,2,3,4} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang
⁵ SD Negeri Ngijo 01

e-mail: andhinipramudita@students.unnes.ac.id¹, graceoliv16@students.unnes.ac.id²,
susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id³, indahnurindah@mail.unnes.ac.id⁴,
durratussadiyah05@guru.sd.belajar.id⁵

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penerapan model Problem Based Learning (PBL) yang berbantu media pembelajaran Pohon Budaya dan Wordwall dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 SDN Ngijo 01 terhadap materi Keberagaman Budaya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Ngijo 01 yang berjumlah 20 orang. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa Media Pohon Budaya membantu siswa mengaitkan konsep keberagaman budaya dengan pengalaman konkret, sementara Wordwall meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa melalui aktivitas interaktif. Selain itu, pendekatan PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan memecahkan masalah secara mandiri.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Pohon Budaya, Wordwall*

Abstract

This study aimed to analyze the effectiveness of implementing the Problem-Based Learning (PBL) model supported by Pohon Budaya and Wordwall learning media in improving the understanding of fifth-grade students at SDN Ngijo 01 on the topic of Cultural Diversity in Pancasila Education. The research employed a classroom action research (CAR) method conducted over two cycles, with each cycle consisting of planning, implementation, observation, and reflection phases. The participants were 20 fifth-grade students from SDN Ngijo 01. The results of this research explain that Pohon Budaya served as an engaging medium that helped students connect the concept of cultural diversity with their personal experiences, while Wordwall enhanced student engagement and motivation through interactive activities. The PBL approach encouraged critical thinking, collaboration, and independent problem-solving skills.

Keywords : *Problem Based Learning, Pohon Budaya, Wordwall*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembangunan suatu bangsa. Melalui pendidikan, generasi muda dibekali berbagai keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk menghadapi perkembangan zaman. Salah satu tujuan pendidikan di Indonesia adalah menciptakan manusia yang berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Sebagai upaya dalam pencegahan menghilangnya nilai-nilai luhur yang ada pada Pancasila di kehidupan sehari-hari bermasyarakat, maka perlu penanaman nilai-nilai Pancasila pada generasi penerus bangsa (Akhyar, 2022). Dalam hal ini, Pendidikan Pancasila menjadi salah satu mata pelajaran yang

memegang peranan penting untuk menanamkan karakter kebangsaan, termasuk pemahaman tentang keberagaman budaya di Indonesia.

Keberagaman budaya di Indonesia merupakan salah satu kekayaan dan keindahan bangsa yang harus dihargai dan dilestarikan (Lintang, 2022). Namun, dalam proses pembelajaran, masih sering ditemukan pendekatan yang kurang menarik dan tidak melibatkan siswa secara aktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi yang disampaikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan inovasi dalam model pembelajaran yang dapat memotivasi siswa dan membantu mereka memahami konsep keberagaman budaya dengan lebih baik.

Model Problem Based Learning (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah sebagai pusat kegiatan belajar. Melalui PBL, siswa diajak untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mencari solusi terhadap permasalahan yang diberikan. Model ini diyakini mampu meningkatkan pemahaman siswa, terutama ketika dipadukan dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Model PBL memiliki kelebihan khusus yakni meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan keterlibatan siswa dalam proses belajar semakin aktif (Nisa, 2023).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah Pohon Budaya dan Wordwall. Media Pohon Budaya merupakan media visual yang menggambarkan keberagaman budaya Indonesia, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi secara visual melalui gambar konkret kebudayaan yang dikemas menjadi permainan games berkelompok. Sementara itu, Wordwall adalah platform digital yang menyediakan berbagai permainan edukatif yang dapat digunakan sebagai alat evaluasi dan penguatan materi. Kombinasi model PBL dengan media Pohon Budaya dan Wordwall diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta pemahaman mereka terhadap keberagaman budaya.

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model Problem Based Learning (PBL) berbantu media pembelajaran Pohon Budaya dan Wordwall dalam materi keberagaman budaya di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas 5 di SDN Ngijo 01. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran di sekolah dasar.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Muhammad, et al., 2023). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Ngijo 01 yang berjumlah 20 orang. Setiap tahapan PTK memiliki peran penting dalam memastikan proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Perencanaan (*Planning*) Tahapan awal penelitian dimulai dengan menyusun rencana tindakan secara terperinci. Peneliti merancang langkah-langkah strategis yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian. Persiapan yang dilakukan meliputi pembuatan alat observasi, yang berfungsi sebagai panduan dalam proses pencatatan dan analisis data. Alat ini dirancang agar peneliti dapat mengumpulkan data secara terstruktur selama kegiatan berlangsung di lapangan. **Pelaksanaan (*Action*)** Tahap pelaksanaan merupakan penerapan dari strategi yang telah dirancang sebelumnya. Peneliti mulai melakukan tindakan berupa kegiatan pembelajaran dengan tema *Pancasila dalam kehidupan bermasyarakat*. Metode yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL) berbasis teknologi, yang memberikan pengalaman belajar interaktif dan mendorong siswa untuk memecahkan masalah nyata. Selama tahap ini, peneliti juga melakukan pengamatan secara langsung untuk memastikan kelancaran proses pembelajaran.

Pengamatan (*Observation*) Pada tahap pengamatan, peneliti mencatat semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung. Dokumentasi dilakukan untuk merekam aspek-aspek penting, seperti keberhasilan strategi pembelajaran, respons siswa, serta kendala yang muncul. Data yang diperoleh pada tahap ini menjadi masukan berharga untuk mengevaluasi dan memperbaiki proses pembelajaran pada siklus berikutnya. **Refleksi (*Reflection*)** Tahapan terakhir adalah refleksi, di mana peneliti bersama guru kelas mengevaluasi hasil tindakan yang telah dilakukan. Data dari pengamatan dianalisis untuk mengetahui apakah

tujuan pembelajaran telah tercapai. Refleksi ini menjadi sarana untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses pembelajaran. Jika hasilnya belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan, tahap ini memberikan dasar untuk merancang perbaikan pada siklus berikutnya, sehingga pembelajaran dapat terus ditingkatkan hingga mencapai hasil yang optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Problem Based Learning

Problem Based Learning (PBL) merupakan suatu pembelajaran yang menerapkan strategi student centered learning yang mampu menstimulus siswa untuk mengolaborasi konsep problem solving dengan konteks pengalaman di kehidupan sehari-hari. PBL merupakan suatu inovasi dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran inovatif karena berdampak pada pemikiran kritis siswa yang dioptimalkan dalam proses bekerja secara tim ataupun individu, sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir yang berkesinambungan (Mayasari, 2022).

Barrow mengembangkan teori PBL dengan beberapa karakteristik utama dalam pembelajarannya, yaitu: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, di mana siswa menjadi fokus utama sebagai individu yang belajar; (2) masalah yang digunakan sebagai pusat pembelajaran merupakan masalah yang bersifat autentik; (3) informasi baru diperoleh melalui pembelajaran mandiri, di mana siswa secara aktif mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku atau media lainnya; (4) proses pembelajaran dilakukan dalam kelompok kecil; dan (5) guru berperan sebagai fasilitator untuk mendukung proses belajar siswa (Arifudin, 2020).

Media Pembelajaran

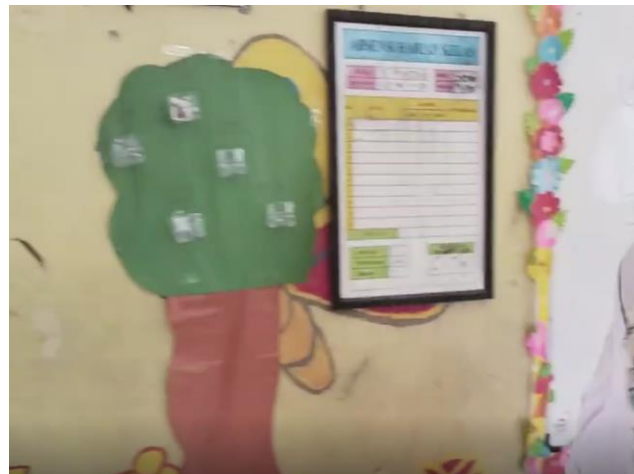
Media pembelajaran pada dasarnya merupakan alat untuk menyampaikan informasi dari seorang pengajar (guru) kepada peserta didik (siswa) sebagai penerima. Dengan merancang lingkungan belajar secara terstruktur dan sistematis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif dan optimal. Secara umum, media pengajaran berfungsi untuk meningkatkan kemampuan komunikasi antara guru dan siswa, sehingga dapat menciptakan kondisi yang optimal dalam proses belajar mengajar.

Dua aspek penting yang mendukung pelaksanaan pengajaran adalah metode pengajaran dan bahan ajar. Metode pengajaran yang dipilih memiliki pengaruh signifikan terhadap bahan ajar yang digunakan. Dengan demikian, pemilihan bahan ajar sebaiknya disesuaikan dengan metode pengajaran yang diterapkan. Berdasarkan teori pengajaran modern, alat peraga berperan dalam mendukung aktivitas guru dan siswa di setiap tahap penyelesaian tugas-tugas kognitif. Pada tahap transfer tugas, destablisasi pengetahuan, hingga perumusan masalah, media pengajaran berfungsi terutama sebagai sarana pendukung bagi guru dalam membangun situasi masalah, serta mendorong minat, kesadaran, dan motivasi siswa untuk beraktivitas (Hasan, 2023).

Penggunaan Media Konkret Pohon Budaya dalam Materi Keberagaman Budaya

Pohon budaya adalah media konkret yang dirancang untuk membantu siswa memahami keberagaman budaya Indonesia. Media ini berbentuk seperti pohon dengan cabang-cabang yang melambangkan berbagai elemen kebudayaan, seperti rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, senjata tradisional, dan makanan khas. Pohon budaya mengajarkan siswa untuk memahami bahwa setiap elemen budaya saling berkaitan dan menjadi bagian penting dari identitas bangsa. Agar lebih efektif, penggunaan pohon budaya dapat dioptimalkan dengan berbagai strategi yang melibatkan siswa secara aktif, baik secara personal maupun kelompok.

Proses ini tidak hanya melibatkan kemampuan siswa untuk mengidentifikasi elemen budaya, tetapi juga melatih keterampilan berpikir logis dan analitis. Jika siswa memasang elemen pada cabang yang salah, guru dapat memberikan penjelasan dan koreksi, sehingga pembelajaran menjadi proses yang aktif dan interaktif.



Gambar 1. Tampilan Media Pembelajaran Pohon Budaya



Gambar 2. Tampilan Penggunaan Media Pohon Budaya pada Pembelajaran Keberagaman Budaya Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Ngijo 01

Penggunaan pohon budaya dilakukan dengan cara menghubungkan elemen budaya pada cabang-cabang yang tepat. Siswa diberikan berbagai kartu atau gambar yang mewakili kebudayaan dari daerah tertentu, seperti gambar rumah adat Tongkonan dari Toraja, pakaian adat Bundo Kandung dari Sumatera Barat, atau alat musik angklung dari Jawa Barat. Tugas siswa adalah memasangkan kartu-kartu tersebut ke cabang yang sesuai berdasarkan kategori seperti rumah adat, pakaian adat, atau alat musik tradisional.

Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya belajar mengenali keberagaman budaya, tetapi juga memahami pentingnya kesatuan dalam keberagaman. Mereka diajak untuk merefleksikan bagaimana setiap elemen budaya berkontribusi pada identitas bangsa secara keseluruhan. Pohon budaya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus edukatif, membuat siswa lebih mudah mengingat dan menghargai kekayaan budaya Indonesia.

Hasil Dokumentasi Penggunaan Media Konkret Pohon Budaya

Tabel 1. Hasil Rekapian Nilai Peserta Didik

| Kategori Nilai | Interval | Jumlah Siswa |
|----------------|----------|--------------|
| Sangat Baik | 80-100 | 5 Siswa |
| Baik | 60-79 | 12 Siswa |
| Cukup | 40-59 | 1 Siswa |
| Kurang | 20-39 | 1 Siswa |
| Sangat Kurang | 0-19 | 0 Siswa |

Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah **72**, yang termasuk kategori sedang. Mencerminkan bahwa media Pohon Budaya mampu mendukung pembelajaran secara umum, tetapi masih perlu pengoptimalan untuk menjangkau seluruh siswa. Keunggulan Pohon Budaya terletak pada kemampuannya memvisualisasikan keberagaman budaya sehingga siswa lebih mudah memahami konsep abstrak. Namun, hasil juga menunjukkan bahwa media ini kurang efektif jika siswa kurang terlibat aktif atau tidak mendapatkan bimbingan yang cukup selama proses pembelajaran. Selain itu, kesesuaian media dengan gaya belajar siswa juga menjadi salah satu faktor keberhasilan.

Penggunaan Media Interaktif Wordwall dalam Materi Keberagaman Budaya

Di era digitalisasi, sangat banyak *tools* media pembelajaran berbasis online yang disediakan secara gratis di website. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengatasi kebosanan siswa menghadapi pembelajaran yang bersifat teoritis dan membutuhkan pengetahuan konkret adalah wordwall. Memberikan pengalaman interaktif untuk siswa melalui wordwall dapat diupayakan dengan memanfaatkan banyak fitur yang tersedia seperti *flipcard*, kuis, *games show*, dan lain sebagainya. Media interaktif wordwall tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang interaktif melainkan juga dapat digunakan untuk merancang dan mengevaluasi hasil belajar siswa, sehingga media ini juga cocok untuk digunakan sebagai LKPD dalam pembelajaran kurikulum merdeka.

Penggunaan media pembelajaran wordwall pada materi keberagaman budaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat digunakan dengan memberikan pemahaman materi berbasis permainan interaktif seperti *flipcard* ragam agama di Indonesia, temukan kata suku bangsa, dan *games show* kuis interaktif sebagai LKPD. Kesulitan dalam memvisualisasikan pengetahuan abstrak dari materi keberagaman budaya dapat dibantu dengan media ini dan menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga *student centered learning* pun dapat terlaksana dengan maksimal.

Penggunaan wordwall untuk pembelajaran di kelas 5 SDN Ngijo 01 dapat dilakukan dengan langkah-langkah berikut. Langkah sederhana yang dapat dilakukan adalah guru dapat mengakses situs dari wordwall <https://wordwall.net/> dan sign ini dengan membuat akun, dapat dengan menggunakan akun email hingga google. Setelahnya guru dapat membuat permainan dengan mengakses fitur "*creat activity*" kemudian menyesuaikan permainan yang dapat disesuaikan dengan materi. Pada pembelajaran kali ini peneliti menggunakan fitur *flipcard*, kuis temukan kata, dan kuis *games show*.



Gambar 3. Tampilan Flipcard Wordwall



Gambar 4. Tampilan Permainan Temukan Kata Wordwall



Gambar 5. Tampilan Game Show Kuis Wordwall

Fitur di atas dapat membantu guru untuk memberikan media pembelajaran interaktif dengan memberikan tambahan gambar visualisasi, audio, ataupun keterangan yang lebih jelas mengenai suatu materi dalam pembelajaran. Penerapan wordwall pada materi keberagaman budaya dapat membantu siswa untuk memaknai lebih dalam keberagaman budaya, tidak hanya dihafal semata. Penggunaan wordwall dapat dilakukan untuk siswa secara individu ataupun secara berkelompok. Flipcard yang digunakan oleh peneliti ditambahkan gambar tempat ibadah di setiap para pemeluk enam agama di Indonesia, kemudian untuk temukan kata diberikan suatu teka-teki silang dengan menemukan kata suku yang dikaitkan dengan asal daerah, dan game show digunakan sebagai kuis interaktif LKPD yang dapat menunjukkan fitur poin yang membuat siswa semangat dalam mengerjakan.



Gambar 6. Tampilan Penggunaan Media Wordwall dalam Materi Keberagaman Budaya Mata Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Ngijo 01

Hasil Dokumentasi Penggunaan Media Interaktif Wordwall

Catatan rekapan nilai dari peserta didik pada pengerjaan soal evaluasi dan hasil belajar dalam penggunaan media interaktif wordwall menjadi hasil dokumentasi yang diolah dalam penelitian ini. Aktivitas yang interaktif menunjukkan efektivitas media wordwall dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan keaktifan peserta didik.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Nilai Peserta Didik

| Kategori Nilai | Interval | Jumlah Siswa |
|----------------|----------|--------------|
| Sangat Baik | 80 - 100 | 5 siswa |
| Baik | 60 - 79 | 5 siswa |
| Cukup | 40 - 59 | 4 siswa |
| Kurang | 20 - 39 | 4 siswa |
| Sangat Kurang | 0 - 19 | 2 siswa |

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data mencakup nilai dari dua kelompok siswa yang menggunakan *Wordwall* sebagai media pembelajaran pada pembelajaran keberagaman budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut adalah poin penting dari data: Jumlah siswa yang dinilai: 20 siswa, rentang nilai: 0 - 100, terdapat nilai siswa 0 yang menunjukkan kemungkinan siswa tidak memahami materi atau belum menyelesaikan tugas, nilai tertinggi diperoleh dengan hasil 100. 25% siswa berada pada kategori "Sangat Baik". Ini menunjukkan sebagian siswa mampu memahami materi dengan baik setelah penerapan metode *PBL* berbasis *Wordwall*. 25% siswa berada pada kategori "Baik", menunjukkan pemahaman yang memadai terhadap materi. 20% siswa berada dalam kategori "Cukup". 20% siswa masuk ke dalam kategori "Kurang", sehingga membutuhkan perhatian lebih. 10% siswa memiliki nilai 0-19, menandakan belum memahami materi sama sekali.

Analisis Hasil. Kenaikan Pemahaman Siswa: Nilai siswa menunjukkan peningkatan sebagian besar siswa dibandingkan siklus sebelumnya. Adanya siswa dengan nilai 100 dan nilai di kategori "Baik" dan "Sangat Baik" menunjukkan efektivitas metode *PBL* dengan bantuan media *Wordwall*. Nilai masih bervariasi cukup signifikan, dengan beberapa siswa memiliki nilai sangat rendah dan beberapa siswa cukup tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa belum semua siswa dapat mengadaptasi atau memanfaatkan media pembelajaran *Wordwall* dengan maksimal. **Identifikasi Kebutuhan Perbaikan:** Siswa dengan nilai rendah: Perlu adanya intervensi tambahan berupa bimbingan individual atau remedial. **Evaluasi teknik penggunaan media *Wordwall*:** Perlu dipastikan media ini dapat diakses dan dimengerti oleh semua siswa.

Penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbantu media pembelajaran *Pohon Budaya* dan *Wordwall* dalam materi keberagaman budaya Pendidikan Pancasila menunjukkan peningkatan pemahaman siswa pada Siklus 2, meskipun masih ada beberapa siswa yang memerlukan perhatian khusus. Nilai rata-rata siswa: 50,91. Sebagian besar siswa mencapai kategori Baik dan Sangat Baik. Kebutuhan evaluasi lebih lanjut diperlukan untuk mendukung siswa dengan pemahaman rendah.

SIMPULAN

Penerapan metode *Problem-Based Learning (PBL)* dengan media *Pohon Budaya* dan *Wordwall* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya. Siklus 1 menunjukkan bahwa media *Pohon Budaya* mempermudah visualisasi konsep budaya, sementara pada Siklus 2, *Wordwall* meningkatkan interaktivitas siswa meskipun hasilnya masih bervariasi. Faktor pendampingan dan aksesibilitas media berpengaruh signifikan pada hasil belajar siswa.

Guru disarankan memberikan pendampingan lebih intensif kepada siswa dengan pemahaman rendah, serta memadukan media secara lebih terstruktur untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Kepala sekolah dapat mendukung dengan menyediakan pelatihan untuk guru terkait penggunaan media interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. 2022. Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1941-1946.

- Arifudin, O. 2020. Psikologi Pendidikan (Tinjauan Teori Dan Praktis) : Bandung : Widina Bhakti Persada.
- Dakhi, A. S. 2020. Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 8(2), 468-468.
- Fathoni, A. (2024). *Integrasi Gamification Pada Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Materi Pola Hidup Gotong Royong*. Jurnal Inovasi Pendidikan. <https://doi.org/10.36706/jip.v14i1.141>
- Kusuma, Y. Y. 2020. Peningkatan hasil belajar Siswa dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460-1467.sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.
- Lintang, F. L. F., & Najicha, F. U. 2022. Nilai-nilai sila persatuan Indonesia dalam keberagaman kebudayaan Indonesia. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(1), 79-85.
- Mayasari, A., Arifudin, O., & Juliawati, E. (2022). Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Keaktifan Pembelajaran. *Jurnal Tahsinia*, 3(2), 167-175.
- Muhammad, I., Angraini, L. M., Darmayanti, R., Sugianto, R., Usmiyatun, U. 2023. Students' Interest in Learning Mathematics Using Augmented Reality: Rasch Model Analysis. *Edutechnium Journal of Educational Technology*, 1(1), 89-99.
- Nisa, H., Setiawan, D., & Waluyo, E. 2023. Bagaimana model problem based-learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar?. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 70-75.
- Novianti, A., Bentri, A., & Zikri, A. 2020. Pengaruh penerapan model problem based learning (PBL) terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 194-202.
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. 2022. Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik Melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. 2023. Media pembelajaran : Purbalingga : EUREKA MEDIA AKSARA.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. 2024. Metode penelitian tindakan kelas (PTK): Panduan praktis untuk guru dan mahasiswa di institusi pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19-19.