

PENINGKATAN MINAT BELAJAR TEMATIK MELALUI *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBANTU *DIGITAL-FLASHCARD* SISWA KELAS 2 SDN SIDOREJO LOR 03 SALATIGA

Asalia Faizah¹., Naniek Sulistya Wardani²

^{1,2}Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
Email: asaliafaizah37@gmail.com, naniek.wardani@uksw.edu

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 06-Agustus-2023

Disetujui: 25-April-2024

Kata Kunci:

Minat belajar; *Problem based learning*; *Digital-flashcard*

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 2 dan guru yang belum pernah mendesain pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* berbantu *digital-flashcard*. Penelitian bertujuan untuk mengetahui 1) apakah *problem based learning* berbantu *digital-flashcard* dapat meningkatkan minat belajar tematik siswa Kelas 2, dan 2) bagaimanakah *problem based learning* berbantu *digital-flashcard* dapat meningkatkan minat belajar tematik kelas 2. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 2 dengan jumlah 28 siswa. Jenis penelitian berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Model penelitian dari Stephen Kemmis dan Robin Mc Taggard. Prosedur penelitian terdiri dari 2 siklus, masing-masing siklus 3 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan dan pengamatan, serta refleksi. Teknik pengumpulan data non tes berupa angket. Instrumen penelitian berupa butir pernyataan. Teknik analisis data adalah teknik kuantitatif komparatif berupa persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar tematik melalui *problem based learning* berbantu *digital-flashcard* mengalami peningkatan dari pra siklus sebanyak 67% dari seluruh siswa, menjadi 89% dari seluruh siswa siklus 1 dan 96% dari seluruh siswa siklus 2 dengan kategori berminat dan sangat berminat, maka *problem based learning* berbantu media *digital-flashcard* dapat meningkatkan minat belajar tematik siswa Kelas 2 terbukti. Minat belajar nampak dari perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan.

Abstract: *The background of this research is the lack of interest in student learning in grade 2 thematic learning and teachers who have never designed learning using problem-based learning assisted by digital-flashcards. The aims of this study were to find out 1) whether problem-based learning assisted by digital-flashcards could increase students' thematic learning interest in Grade 2, and 2) how problem-based learning assisted by digital-flashcards could increase interest in thematic learning for Grade 2 students. The subjects of this study were 2nd grade students with a total of 28 students. This type of research is Classroom Action Research (CAR). Research model from Stephen Kemmis and Robin Mc Taggard. The research procedure consisted of 2 cycles, each cycle consisting of 3 stages, namely planning, implementing and observing, and reflecting. Non-test data collection technique in the form of a questionnaire. The research instrument is in the form of statement items. The data analysis technique is a comparative quantitative technique in the form of a percentage. The results showed that interest in learning thematic through problem-based learning assisted by digital-flashcards increased from pre-cycle 67% of all students, to 89% of all students of cycle 1 and 96% of all students of cycle 2 with the category of interested and very interested. then problem based learning assisted by digital-flashcard media can increase the thematic learning interest of Class 2 students is proven. Interest in learning can be seen from feelings of pleasure, attention, interest and involvement.*



This is an open access article under the **BY-SA** license

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran merupakan kegiatan kurikuler yang perlu diikuti oleh setiap siswa dengan minat belajar tinggi. Minat belajar yang tinggi pada siswa akan membantu mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh prestasi belajar yang diharapkan (Alam, 2018). Salah satu faktor penentu kesuksesan dalam pembelajaran adalah minat belajar. Minat belajar menjadi pondasi untuk melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik (Jayanti & Pertiwi, 2023). (Supriyono, 2018) menjelaskan bahwa guru memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan minat belajar sehingga siswa terasa nyaman dan ilmu yang diperoleh akan mudah diterima. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat dalam belajar (Muh & Muhsam, n.d.).

Penerapan *Problem Based Learning* (PBL) merangsang siswa untuk menemukan masalah, memperkirakan jawaban, mencari data, menguraikan data, dan menyimpulkan jawaban terhadap masalah yang menjadikan siswa

termotivasi sehingga dapat menumbuhkan minat belajar (Rahayu & Prayitno, 2020). Minat belajar dapat dibangkitkan melalui pelibatan siswa dalam pembelajaran tematik melalui PBL, ketika melakukan proses pemecahan masalah siswa dapat mengalami secara langsung proses penyelidikan konsep yang mereka pelajari (Salem et al., 2023). Disamping itu pelibatan siswa akan semakin meningkat, jika memakai media *digital-flashcard*. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran membantu untuk menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa dengan sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa, dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami materi dan tertarik untuk belajar (Utami et al., 2021).

Pembelajaran yang menekankan pada permasalahan nyata d, sehingga peserta didik dapat menyusun pengetahuannya sendiri untuk menumbuhkan keterampilan yang lebih tinggi dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara untuk menyelesaikan permasalahan yang diberikan (Dewi & Wardani, 2019). Adanya permasalahan nyata yang disajikan dapat memberikan kesempatan siswa untuk banyak beraktivitas dalam belajar. Penjelasan yang sama dikemukakan oleh (Widayanti & Nur'aini, 2020) bahwa PBL merupakan pendekatan pembelajaran yang memiliki ciri menggunakan masalah nyata sebagai situasi untuk siswa belajar berfikir kritis, memiliki keterampilan pemecahan masalah dan memperoleh pengetahuan mengenai esensi materi pembelajaran. PBL berpengaruh terhadap minat belajar siswa karena memberikan permasalahan dalam kehidupan nyata dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan memecahkannya sehingga menambah daya tarik siswa terhadap materi pelajaran, dengan demikian pelaksanaan PBL akan memotivasi siswa untuk belajar (Yusuf et al., 2022). Oleh karena itu PBL berbantu media *digital-flashcard* harus dikembangkan oleh guru untuk meningkatkan belajar siswa.

Hasil observasi dan wawancara terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran tematik yang terkait dengan minat belajar dan PBL. Siswa nampak mempunyai perasaan senang dalam pembelajaran tematik sebanyak 28% dari 28 siswa. Perhatian siswa dalam pembelajaran tematik nampak dari mendengarkan, merespon serta menanggapi pelajaran sebanyak 32% dari 28 siswa. Ketertarikan siswa dalam pembelajaran tematik nampak pada siswa yang mau bertanya ketika menemui kesulitan, memiliki rasa ingin tahu untuk menemukan jawaban atas masalah yang ada, memiliki keinginan untuk mencari informasi buku bacaan ketika jam istirahat sebanyak 48% dari 28 siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tematik terlihat dari kesuka relaannya mengikuti bimbingan tematik dengan rutin, belajar tematik pada malam hari sebelum pelajaran esok hari, dan mengerjakan tugas tematik di rumah sebanyak 39% dari 28 siswa. Guru belum pernah mendesain pembelajaran dengan menggunakan PBL, apalagi PBL yang berbantu *digital-flashcard*. Dalam pembelajaran tematik, aktivitas belajar tidak dimulai dengan pengenalan masalah, namun yang dikerjakan adalah penjelasan materi oleh guru. Pengalaman untuk memecahkan masalah dengan mencari narasumber ataupun pustaka menjadi terbatas bahkan tidak pernah dilakukan. Siswa tidak mempunyai pengalaman untuk mencari data atau informasi ke orang tertentu dengan melakukan pengamatan atau wawancara kepada responden. Di samping itu, siswa tidak mempunyai pengalaman untuk melakukan analisis atau kajian dari data yang diperoleh. Siswa pernah mempunyai pengalaman untuk membuat kesimpulan, namun kesimpulan yang dibuat tidak berdasarkan analisis data yang diperoleh. Siswa telah memiliki pengalaman untuk memaparkan hasil diskusi, namun bukan memaparkan dari hasil temuan yang diperolehnya sendiri, dan bahkan siswa belum pernah melakukan evaluasi terhadap proses pemecahan masalah pembelajaran.

Permasalahan diatas perlu diatasi melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul “Peningkatan Minat Belajar Tematik Melalui *Problem Based Learning* (PBL) Berbantu media *Digital-flashcard* Siswa Kelas 2”. Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui; 1) apakah *problem based learning* (PBL) berbantu *digital-flashcard* dapat meningkatkan minat belajar tematik Kelas 2 SD, dan 2) bagaimanakah *problem based learning* berbantu *digital-flashcard* dapat meningkatkan minat belajar tematik Kelas 2 SD. Minat belajar merupakan rasa ketertarikan dan rasa suka akan suatu hal atau aktivitas tanpa ada paksaan atau penuh dengan kemauannya dan cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap hal atau aktivitas tersebut (Mutiarra, 2022). Siswa yang memiliki rasa suka, tertarik dan tidak terpaksa dalam melakukan segala aktivitas aktivitas belajar disekolah berarti ia memiliki minat dalam belajar (Raja & Muhsam, 2023).

(Situmorang, 2020) menjelaskan bahwa minat belajar dapat diukur melalui 1) perasaan senang, dimana siswa tidak ada perasaan terpaksa untuk belajar apabila memiliki rasa suka pada mata pelajaran tersebut. 2) ketertarikan atau keinginan siswa terhadap orang, benda, kegiatan atau pengalaman yang dirangsang oleh suatu kegiatan itu sendiri. 3) perhatian siswa dalam belajar yaitu dengan berkonsentrasi dalam mengamati dan memahami suatu objek. 4) keterlibatan pada suatu objek sehingga mengakibatkan ia merasa senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Terdapat 4 indikator minat belajar yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan. Minat belajar siswa dapat ditunjukkan dengan pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa memiliki rasa tertarik dan suka terhadap suatu pembelajaran, apabila siswa memiliki rasa suka dan tertarik terhadap suatu pelajaran maka siswa akan belajar dengan semangat tanpa ada paksaan ketika mengikuti proses

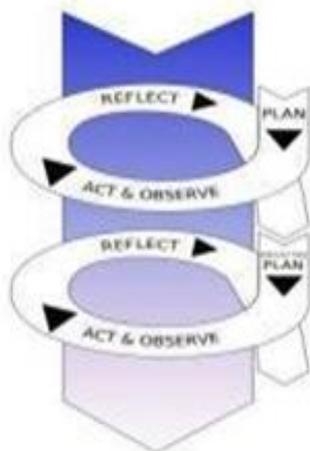
pembelajaran sehingga siswa akan dengan mudah memahami materi yang sedang dipelajari (Achmad & Pramudiani, 2022).

Langkah-langkah pembelajaran PBL menurut (Apriana, 2023) adalah mengenalkan suatu permasalahan pada siswa, membagi siswa dalam beberapa kelompok untuk melakukan kegiatan penelitian, memberikan bimbingan siswa dalam melakukan penyelidikan, melakukan pengembangan dan mempresentasikan hasil penyelidikan serta menganalisis dan mengevaluasi. Pembelajaran dengan menerapkan PBL dimulai dari mengenalkan permasalahan nyata pada siswa (Safitri & Setiawan, 2023). PBL berbantu *digital-flashcard* merupakan pendekatan pembelajaran dengan menyajikan suatu permasalahan nyata kepada siswa untuk dicari solusi dari permasalahan tersebut melalui media *digital-flashcard*. Langkah-langkah dalam menerapkan PBL berbantu *digital-flashcard* yaitu: 1) menemukan masalah yang ada di *digital-flashcard*, 2) mengelompokkan siswa menjadi 7 kelompok untuk menyelesaikan permasalahan, 3) mengumpulkan informasi dan membuat laporan berdasarkan hasil diskusi kelompok, 5) Mempresentasikan hasil penyelesaian masalah dan 6) Mengevaluasi proses penyelesaian masalah.

B. METODE PENELITIAN

Subyek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 2 SD Negeri Sidorejo Lor 03 Salatiga tahun pelajaran 2022/2023 yang terdiri dari 14 laki-laki dan 14 perempuan. Jenis penelitian berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Model penelitian ini adalah model spiral dari Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggard. Prosedur penelitian terdiri sebanyak 2 siklus, masing-masing siklus terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan pengamatan, serta tahap refleksi. Dalam tahap 1 adalah tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan adalah menyusun perangkat pembelajaran tema 7 Kebersamaan, sub tema 1 Kebersamaan di sekolah yang terdiri dari 5 komponen yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi ajar saling ejekan diantara siswa, media pembelajaran berupa *digital-flashcard* saling ejekan diantara siswa, Lembar Kerja Siswa (LKPD) dan kisi-kisi evaluasi.

Dalam tahap ke 2 adalah tahap pelaksanaan dan observasi, kegiatan yang dilakukan adalah mengimplementasikan perangkat pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PBL berbantu *digital-flashcard* dan dilakukan observasi pembelajaran dengan berpedoman pada lembar observasi untuk melihat kesesuaian antara perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Dalam tahap ke 3 adalah tahap refleksi, yaitu tahapan untuk mencari tahu kekurangan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran, yang selanjutnya dapat dimanfaatkan sebagai bahan evaluasi untuk siklus selanjutnya. Secara rinci model spiral digambarkan melalui gambar berikut ini:



Gambar 1. PTK Model Spiral Stephen Kemmis dan Robin Mc. Taggard

Model spiral ini merupakan model pembelajaran yang setiap ada perencanaan mengacu pada hasil refleksi setelah pembelajaran berlangsung. Apabila perencanaan sudah dibuat 2 kali dan mencapai 2 siklus, hasil tindakan belum menampakkan peningkatan, maka perlu dilakukan siklus yang ke 3. Namun apabila di 2 siklus sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan, maka tindakan cukup dilakukan dengan 2 siklus. Teknik pengumpulan data menggunakan non tes berupa angket. Instrumen penelitian berupa lembar butir pernyataan dengan skala Likert yang pengukurannya dimulai dengan skor 1 hingga 5 dengan aspek penilaian selalu, sering, kadang-kadang, jarang, dan tidak pernah seperti yang tertera pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Skala likert d istribusi minat belajar

ASPEK Penilaian	KETERANGAN	SKOR	
		Positif	Negatif
SL	Selalu	5	1
SR	Sering	4	2
KD	Kadang- kadang	3	3
J	Jarang	2	4
TP	Tidak Pernah	1	5

Sumber : (Apriyani & Sirait, 2021)

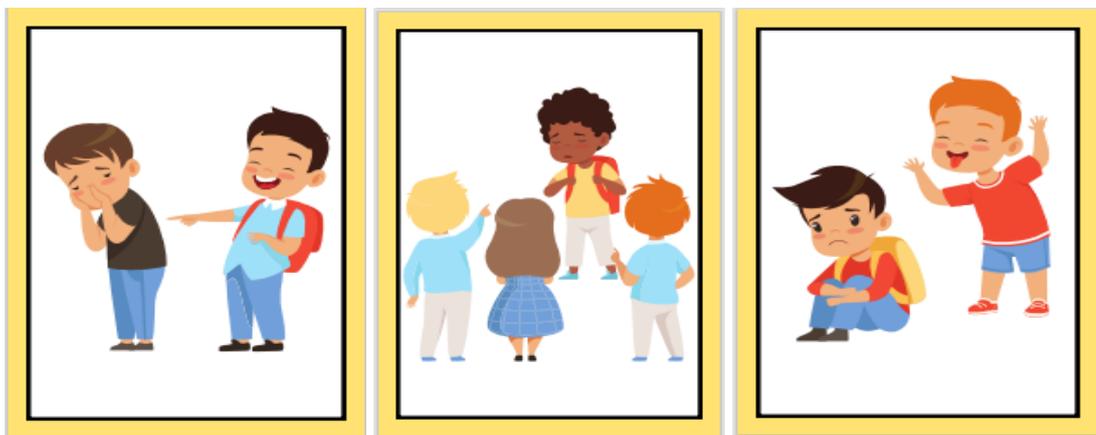
Instrumen penelitian sebelum digunakan dilakukan uji coba untuk mengetahui tingkat validitas dan reliabilitas butir instrumen. Hasil uji validitas, semua butir valid dan reliabel. Teknik analisis data adalah teknik kuantitatif komparatif berupa persentase, teknik analisis ini dilaksanakan untuk membandingkan antara persentase yang diperoleh pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Indikator keberhasilan yang menjadi tolok ukur adalah apabila skor minat belajar mencapai kriteria sangat berminat 75% dari seluruh siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Problem based learning* (PBL) berbantu *digital-flashcard* dapat mengupayakan minat belajar siswa karena memberikan permasalahan dalam kehidupan nyata dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami dan memecahkannya melalui media sehingga menambah daya tarik siswa terhadap materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran pra siklus pembelajaran tematik diperoleh hasil 21% dari seluruh minat siswa kategori sangat berminat, siswa merasa kesulitan dalam mengidentifikasi karakteristik individu sehingga dibutuhkan langkah pembelajaran ilmiah berbantu media agar mudah menerima materi yang disampaikan. Jadi, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan PBL berbantu *digital-flashcard* tematik kelas 2 Sekolah Dasar.

Siswa memerlukan bimbingan dalam proses pembelajaran siklus 1 karena siswa belum terbiasa menerapkan PBL berbantu *digital-flashcard*. Meskipun demikian penggunaan PBL berbantu *digital-flashcard* dapat melibatkan siswa untuk berani menyampaikan ide atau pendapat dalam diskusi. Selain itu, dalam pembelajaran siklus 1 terdapat siswa yang masih memiliki rasa bosan dalam belajar tematik ditandai dengan sering ijin untuk ke kamar mandi, membuang sampah atau mencuci tangan diluar kelas dan juga terdapat siswa yang masih belum memiliki keberanian untuk berpendapat didalam diskusi kelompok.

Pembelajaran siklus 2 melakukan perbaikan pembelajaran siklus 1 dengan memberikan motivasi kepada siswa dan memberikan penjelasan detail langkah – langkah pembelajaran PBL berbantu *digital-flashcard* yaitu: 1) menemukan masalah saling ejekan di antara siswa melalui *digital-flashcard*, 2) mengelompokkan siswa menjadi 7 kelompok untuk menyelesaikan masalah ejekan diantara siswa, 3) mengumpulkan informasi karakteristik individu terkait masalah ejekan di kelas secara berkelompok dengan bimbingan guru, 4) membuat laporan berdasarkan hasil diskusi kelompok, 5) Mempresentasikan hasil penyelesaian masalah ejekan dan 6) Mengevaluasi proses penyelesaian masalah. Berikut ini merupakan gambar *digital-flashcard* yang digunakan dalam proses pembelajaran:



Gambar 1. *Digital-flashcard*

Media *digital-flashcard* digunakan untuk membantu siswa dalam mengingat dan mengkaji ulang permasalahan nyata yang disajikan, adanya media *digital-flashcard* mampu menarik perhatian siswa, siswa tidak sulit memahami, dan membantu siswa lebih mudah memahami permasalahan untuk melakukan diskusi

penyelesaian masalah. Minat belajar dapat dilihat melalui indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan siswa. Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan mencapai hasil yang diharapkan bahwasanya PBL berbantu *digital-flashcard* dapat mengupayakan peningkatan minat belajar tematik siswa kelas 2 SD. Refleksi yang dilakukan pada siklus 1 telah dijadikan acuan perbaikan pada saat siklus 2, sehingga terlihat peningkatan yang terjadi secara lebih rinci dapat dilihat pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi minat belajar Pra siklus, Siklus 1, Siklus 2

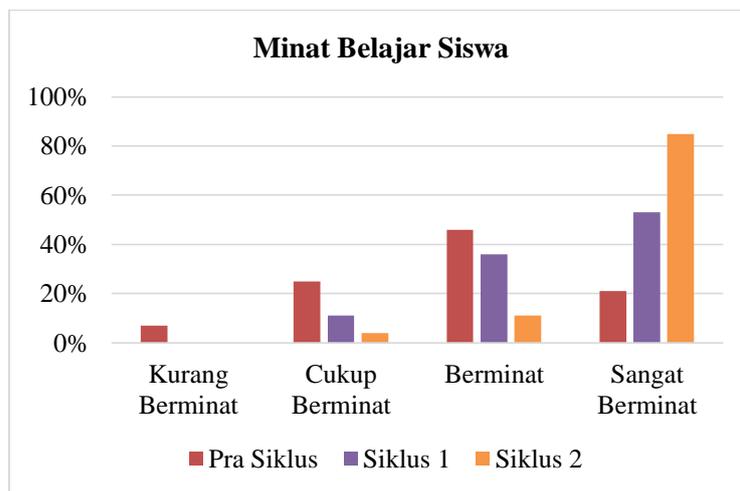
Kategori	Pra Siklus		Siklus 1		Siklus 2	
	F	%	F	%	F	%
Kurang Berminat	2	7%	0	0%	0	0%
Cukup Berminat	7	25%	3	11%	1	4%
Berminat	13	46%	10	36%	3	11%
Sangat Berminat	6	21%	15	53%	24	85%
Jumlah	28	100%	28	100%	28	100%

Sumber : (Hamdi & Rahim, 2019)

Keterangan :

- F : Frekuensi
- % : Persentase

Hasil penelitian tabel 1 menunjukkan bahwa minat belajar tematik melalui PBL berbantu *digital-flashcard* kategori sangat berminat mengalami peningkatan dari pra siklus sebanyak 21% dari seluruh siswa, menjadi 53% dari seluruh siswa siklus 1 dan 85% dari seluruh siswa siklus 2. Peningkatan minat belajar yang meliputi indikator perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan keterlibatan pada pra siklus, siklus 1 dan siklus 2 secara lebih rinci dapat dilihat dari perbandingan diagram persentase sebagai berikut:



Gambar 1. Histogram Distribusi Minat Belajar

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar tematik melalui PBL berbantu *digital-flashcard* dari pra siklus, siklus 1 dan tidak ada kendala di siklus 2, maka penelitian cukup sampai siklus 2. Siswa memiliki rasa suka akan aktivitas dalam proses pembelajaran tanpa ada paksaan, tanpa ada dorongan oranglain untuk mendapatkan perubahan pada dirinya, memiliki perhatian untuk fokus terhadap aktivitas belajar, memiliki ketertarikan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang dirangsang oleh kegiatan pembelajaran, serta memiliki keterlibatan pada suatu obyek yang dapat memunculkan perasaan senang untuk belajar sehingga merasa tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan pembelajaran yang diberikan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar tema kebersamaan melalui *problem based learning* berbantu *digital-flashcard*, yaitu: Mengalami peningkatan dari pra siklus sebanyak 67% dari seluruh siswa, menjadi 89% dari seluruh siswa siklus 1 dan 96% dari seluruh siswa siklus 2 dengan kategori berminat dan sangat berminat,

maka *problem based learning* (PBL) berbantu media *digital-flashcard* dapat meningkatkan minat belajar tematik siswa Kelas 2 terbukti. Peningkatan minat belajar tematik diupayakan melalui PBL berbantu *digital-flashcard* dengan langkah: 1) menemukan masalah saling ejekan di antara siswa SD melalui *digital-flashcard*, 2) mengelompokkan siswa menjadi 7 kelompok untuk menyelesaikan masalah ejekan diantara siswa, 3) mengumpulkan informasi karakteristik individu terkait masalah ejekan di kelas secara berkelompok dengan bimbingan guru, 4) membuat laporan berdasarkan hasil diskusi kelompok, 5) Mempresentasikan hasil penyelesaian masalah ejekan dan 6) Mengevaluasi proses penyelesaian masalah..

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, F. R., & Pramudiani, P. (2022). Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Kelas IV Selama Pembelajaran Daring di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 950–960.
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada SMK PGRI 1 Palembang. *E-Jurnal Universitas Muhammadiyah Palembang*.
- Apriana, D. (2023). Model Pembelajaran Problem Based Learning, Hasil belajar kognitif, Bioteknologi Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning pada Materi Bioteknologi Paska Pandemi Covid-19 di kelas X MA As Shiddiqiyah. *EJIS: Educational Journal and Innovation Ash-Shiddiqiyah*, 1(1), 315.
- Apriyani, D. D., & Sirait, E. D. (2021). Pengembangan Instrumen Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(99–104).
- Dewi, T. A., & Wardani, N. S. (2019). Peningkatan hasil belajar tematik melalui pendekatan problem based learning siswa kelas 2 SD. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2, 236.
- Hamdi, & Rahim, C. K. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika di SMA Negeri 1 Sakti. *Jurnal Sains Riset (JSR)*, 9(3), 74.
- Jayanti, M. A., & Pertiwi, K. R. (2023). Pengembangan e-modul berbasis pbl untuk meningkatkan kemampuan analisis dan rasa ingin tahu siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 9(1). <https://doi.org/10.22219/jinop.v9i1.23178>
- Muh, A. S., & Muhsam, J. (n.d.). *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*. 7.
- Mutiara, I. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran PAI Kelas VI SD Negeri 128 Bengkulu Utara. *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(7), 319–315.
- Rahayu, R. D., & Prayitno, E. (2020). Minat dan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran berbasis problem based learning berbantuan media video. *JIPVA (JURNAL PENDIDIKAN IPA VETERAN)*, 4(1).
- Raja, B. T., & Muhsam, J. (2023). *APPLICATION OF A PROBLEM BASED LEARNING (PBL) LEARNING MODEL ORIENTED BY LOCAL WISDOM TO THE CRITICAL THINKING ABILITY OF CLASS V PRIMARY SCHOOL STUDENTS*. 1.
- Safitri, N. R., & Setiawan, A. M. (2023). *URGENSI KEBUTUHAN E-MODUL MODEL PBL BERBASIS FLIPBOOK MAKER MATERI STRUKTUR BUMI DAN BENCANA UNTUK MENGETAHUI PENINGKATAN LITERASI SAINS SISWA SMP*.
- Salem, Muh. A., Tong, J., Syaif, A., Rahman, A. A., & Purnamasari, H. (2023). PERAN ORANG TUA DALAM MENGEMBANGKAN MINAT BACA ANAK PADA SISWA KELAS 2 DI MADRASAH IBTIDAIYAH SITI HARFAN LEUWUTUNG. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 465–470. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.910>
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams For Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *SEPREN: Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 20–35.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48.
- Utami, F., Rukiyah, & Andika, W. D. (2021). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality pada Materi Mengenal Binatang Laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.
- Widayanti, R., & Nur'aini, K. D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema; Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 12–23.
- Yusuf, I., M. I., & Widyaningsih, S. W. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Minat Belajar Peserta didik pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 110–118. <https://doi.org/10.32332/elementary.v8i2.5201>

