

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PBL MELALUI MEDIA VIDEO DALAM
MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV
DI SD NEGERI BRINGIN02**

Vina Indriana Rukmana¹, Fajar Ardina Manzilatul Rochmah², Muhammad Tasun³,
Susilo Tri Widodo⁴, Wukan Aulia Azizah⁵

¹ Mahasiswa PGSD Universitas Negeri Semarang, (Mahasiswa PGSD
Universitas Negeri Semarang, ³Guru SD Negeri Bringin 02, ⁴Dosen PGSD
Universitas Negeri Semarang, ⁵Dosen PGSD Universitas Negeri Semarang
vinaindriana@students.unnes.ac.id, fajarardina03@students.unnes.ac.id,
Muhamadtasun2713@gmail.com, susilotriwidodo@mail.unnes.ac.id,
wulanauliaazizah@mail.unnes.ac.id

ABSTRACT

The learning model really determines the learning outcomes of the students themselves. by needing to use a learning model that is appropriate and appropriate to the material to be taught. The aim of the research is to determine the improvement in PPKN learning outcomes for class IV SD Negeri Bringin 02 with the model Problem Based Learning assisted by video media. The subjects of this research were 22 students who met the requirements to be the research sample. Data collection was carried out in two stages, namely test and non-test. Non-tests are carried out by interviews with teachers and observations to see students' abilities in learning. To test by doing pretest before teaching the material and posttest after obtaining learning materials. The average pretest score was 51.82 and posttest 75.64 from 22 students, with an increase of 23.82. It was concluded that by implementing there was an influence of the Problem Based Learning model assisted by video media in increasing understanding of PPKN learning for class IV SD Negeri Bringin 02.

Keywords :Problem Based Learning, learning outcomes, videos

ABSTRAK

Model pembelajaran sangatlah menentukan hasil belajar dari peserta didik itu sendiri. oleh perlu menggunakan model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang hendak diajarkan. Tujuan penelitian untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PPKN kelas IV SD Negeri Bringin 02 dengan model *Problem Based Learning* berbantu media video. Subjek penelitian ini adalah 22 peserta didik yang memenuhi syarat menjadi sampel penelitian. Pada pengumpulan data dilakukan dalam dua tahapan yaitu tes dan non tes. Non tes dilakukan dengan wawancara dengan guru dan observasi melihat kemampuan peserta didik dalam pembelajaran. Untuk tes dengan melakukan *pretest* sebelum mengajarkan materi dan *posttest* setelah memperoleh materi pembelajaran. Rata-rata pemerolehan pretest 51,82 dan posttest 75,64 dari 22 peserta didik, dengan peningkatan sebesar 23,82. Disimpulkan dengan mengimplementasikan terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* berbantu media video dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran PPKN kelas IV SD Negeri Bringin 02.

Kata Kunci : Problem Based Learning, hasil belajar, video

A. Pendahuluan

Pendidikan di Indonesia diselenggarakan berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Pasal 3 Tahun 2003 yang meliputi pendidikan bertujuan untuk mengoptimalkan potensi peserta didik agar dapat menginternalisasikan sikap keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan, mengembangkan akhlak mulia, menjaga kesehatan, mengembangkan ilmu pengetahuan, meningkatkan keterampilan dan mengembangkan kreativitas, memajukan kemandirian, menjadi masyarakat yang bercirikan demokrasi yang bertanggung jawab. Zahrawati (2020) Dalam sepanjang hayat peserta didik tetap akan mendapatkan pendidikan sebagai bentuk proses pembudayaan dan pemberdayaannya.

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan individu yang mempunyai kualitas yang baik. Melalui pendidikan, setiap orang dapat mencapai pengembangan diri dan kelak menjadi individu yang hidup, mampu menjalani kehidupan yang bahagia dan aman (Alpian, et al,2019). Pendidikan di Indonesia mempunyai peranan

penting dalam membangun karakter bangsa yang cerdas, demokratis, dan berakhlak mulia. Sibagariang, dkk (2021) pendidikan dikatakan sukses ketika peran guru bisa dilihat ketika mendidik peserta didik, menggunakan strategi yang tepat, fasilitator dalam memperoleh materi, dan menyediakan sarana-prasarana yang dibutuhkan. Salah satu mata pelajaran yang dapat terfokus pada pendidikan karakter adalah pendidikan kewarganegaraan (PKN). Mata pelajaran ini mempunyai landasan filosofis yang mewujudkan tujuan nasional Indonesia untuk mencerdaskan kehidupan masyarakat, dengan Pancasila sebagai ideologi nasional yang mewakili kekuatan sentripetal dan pembangunan karakter bangsa. Pendidikan kewarganegaraan sangat penting untuk membangun semangat kebangsaan dengan mengedepankan nilai-nilai seperti demokrasi, kemanusiaan, keadilan sosial, cinta tanah air, kesadaran hukum, dan kemampuan bela negara.

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menggambarkan strategi dimana siswa mempelajari melalui masalah-masalah praktis yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa

kemudian diinstruksikan untuk menyelesaikan permasalahan yang dibahas melalui serangkaian langkah pembelajaran yang sistematis. Untuk mencari solusi permasalahan tersebut, mahasiswa harus meneliti data dan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber. Dengan tersebut, peserta didik dapat menemukan solusi dalam mengatasi. Khikmiah (2021), peserta didik pada Model PBL diminta berpikir kritis sistematis dalam menghadapi dan menafsirkan masalah, mencari pengumpulan informasi pendukung, mencari jalan keluar alternatifnya, menyusun penyelesaian, dan menarik suatu kesimpulan dari suatu permasalahan.

Penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran berbasis masalah (PBL) melalui media video telah dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan kinerja belajar siswa pada berbagai mata pelajaran seperti pendidikan pancasila dan kewarganegaraan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model PBL dengan menggunakan media video dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, motivasi belajar, dan hasil belajar siswa. Menurut Asriningtras (dalam

Fahrurrozi, 2020) model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang memberikan suatu permasalahan untuk dipecahkan oleh siswa menggunakan kemampuan berpikir yang tinggi. Selain itu, model PBL juga memungkinkan siswa belajar secara berkelompok dan guru menjadi fasilitator proses pembelajaran, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Media video interaktif digunakan dalam PBL untuk memberikan informasi dan merangsang berpikir kritis pada siswa. Hal ini juga dirancang untuk membantu siswa menjadi lebih percaya diri dengan konsep yang mereka pelajari dan lebih sadar akan tantangan yang mereka hadapi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi dan tes, serta teknik analisis data menggunakan teknik analisis model deskriptif komparatif.

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini yaitu pada siswa kelas IV SD Negeri Bringin 2 yaitu peserta didik kurang dalam pemahaman sejarah terkait dengan perumusan dan sulitnya dalam

menentukan sikap perilaku sila pancasila pada beberapa sila pada materi "Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan". Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan media video terhadap peningkatan pemahaman peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Besarnya pengaruh model dan media pembelajaran yang kami gunakan terlihat dari hasil pretest dan posttest peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Bringin 02 pada kelas IV tahun ajaran 2023/2024. waktu pelaksanaan penelitian ini berada dalam kurun waktu September-November tahun 2023. Penelitian kuantitatif digunakan dengan desain penelitian *Pre-Eksperimental Design* yang mempergunakan metode eksperimen. *Pre-Eksperimen Design* ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Pemilihan desain penelitian ini sebab tidak adanya kelas kontrol sebagai pembandingnya. Hasil belajar yang didapat peserta didik

sebelum dan sesudah diberi perlakuan baik dari pretest sebelum penyampaian materi dan posttest setelah pemerolehan materi ini menjadi hal yang bisa dilihat secara nyata. Ditambah melalui *Problem Based Learning* berbantu media video diharapkan hasil posttest bisa lebih maksimal. SD Negeri Bringin 02 Kota Semarang menjadi pilihan untuk diteliti dengan jumlah peserta didik 27. Pemilihan teknik *Sampling Purposive*, menjadikan hanya 22 peserta didik bisa memenuhi syarat untuk menjadi sampel penelitian. Prasyarat yang dimaksud ketika peserta didik telah mengikuti pembelajaran dan *Pretest-Posttest*.

Pada pengumpulan data menggunakan dua macam, yaitu tes dan non tes. Diperoleh dari nilai pretest dan posttest pengumpulan data tes, dimana terdapat 10 soal pilihan ganda dan 5 soal uraian. Untuk non tes kami memilih dengan wawancara dan observasi. Prosedur penelitian yang kami gunakan ini terdiri dari beberapa tahap, yang dimulai dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan penelitian serta tahap penyelesaian. Dikatakan tahap perencanaan karena sebelum melakukan penelitian kami melakukan

observasi ke sekolah guna mengetahui permasalahan yang dihadapi peserta didik terkhusus dalam mata pelajaran PPKN. Pada tahap ini kami melakukan wawancara dengan wali kelas IV terkait permasalahan dan kesulitan peserta didik dalam mata pelajaran PPKN. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV, diperoleh beberapa informasi berkaitan dengan pemilihan materi “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan” yang diketahui peserta didik kurang dalam pemahaman sejarah terkait dengan perumusan dan sulitnya dalam menentukan sikap perilaku sila pancasila pada beberapa sila. Hal tersebut berlanjut dengan melakukan analisis kebutuhan peserta didik hingga modul ajar perlu konsultasi pada validator ahli. Melalui bantuan validator ahli tersebut, kita dibantu untuk menyesuaikan dengan minat peserta didik tersebut.

Teknik Analisis data dalam penelitian ini yang terdiri dari uji normalitas, uji hipotesis dan uji *N-Gain Score* dengan berbantu aplikasi SPSS versi 23. Pemilihan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk* karena data sampel yang digunakan dibawah 50 siswa. Dikarenakan data yang diperoleh terdistribusi normal, maka

uji hipotesis menggunakan *Paired Samples Test*. Sementara untuk melihat dampak pengaruh media video dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PPKN digunakan uji *N-Gain Score*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Model pembelajaran *problem based learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada penggunaan permasalahan dunia nyata sebagai landasan bagi peserta didik untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah. Dalam model ini, guru bertindak sebagai fasilitator dan membiarkan peserta didik bekerja dalam kelompok dengan menggunakan permasalahan dunia nyata yang kompleks. PBL didasarkan pada keterlibatan peserta didik dengan masalah diskusi dan meningkatkan keterampilan analitis dan berpikir yang sangat berkembang. Melalui PBL, siswa diharapkan fokus pada kegiatan pemecahan masalah yang memerlukan pengetahuan baru dan menyediakan lingkungan belajar yang aktif.

Penggunaan PBL bertujuan untuk meningkatkan kemampuan

berpikir kritis, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik. Model ini juga memungkinkan peserta didik untuk mengalami sendiri ide dan permasalahannya, sehingga mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. PBL diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan ilmu pendidikan dengan memusatkan perhatian pada permasalahan dunia nyata khususnya dalam hal model pembelajaran yang meningkatkan keterampilan dan hasil belajar peserta didik.

Model Problem Based Learning memberikan kemungkinan peserta didik untuk belajar secara berkelompok dan menjadikan guru sebagai fasilitator ketika pembelajaran berlangsung. Media video interaktif dapat digunakan dalam PBL untuk memberikan informasi dan stimulasi pemikiran kritis peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan ini memiliki sintaks-sintaks proses pembelajaran, dimulai dari: 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah; 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; 3) Membimbing penyelidikan kelompok atau individu; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; 5)

Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Berdasarkan adanya beberapa langkah-langkah diatas, berikut penerapan langkah-langkah tersebut dalam proses pembelajaran yang dilakukan :

- 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah



Gambar 1 Mengorientasikan peserta didik pada masalah

Pada tahap ini, guru menayangkan video sesuai dengan materi yaitu mengenai “Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan”. Kemudian peserta didik diminta untuk bersama-sama menanggapi apa yang sudah ditayangkan pada video tersebut. dalam tahap ini, peserta didik begitu aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan guru. Pada dua hari pertemuan peserta didik pada terlihat antusias ketika penayangan dan tanya jawab. Mereka sudah bisa mengungkapkan pendapat terkait dengan video yang ditayangkan.

- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar



Gambar 2 Mengorientasikan peserta didik untuk belajar

Dalam tahapan ini dilakukan dengan mengorganisasikan peserta didik untuk belajar ini guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok, yang mana satu kelompok terdiri dari 4-5 peserta didik. Pada tahap ini juga guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok.

- 3) Membimbing penyelidikan kelompok atau individu



Gambar 3 Membimbing penyelidikan kelompok atau individu

Dalam fase ini, guru membimbing dan menyelidiki kerja tiap kelompok dan individu. Guru membimbing dan membantu kelompok atau individu yang mengalami kesulitan. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan berbantu bimbingan dari guru. Pada beberapa kelompok sudah mulai bisa berdiskusi dengan baik dengan temannya terkait dengan pengerjaan LKPD. Mereka sudah

mulai bertukar pikiran terkait solusi masalah yang mereka kerjakan.

- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya



Gambar 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Selanjutnya, di tahap keempat ini guru mempersilahkan salah satu kelompok maju ke depan dan menjelaskan atau mempresentasikan hasil kerja dari kelompok tersebut. Ketika mereka saat maju kedepan kelas ini, diajarkan untuk berani dan mereka sangat antusias untuk menyampaikan hasil olah pikir dari kelompoknya. Terdapat berbagai pendapat yang berbeda pada setiap kelompok ketika memaparkan hasil diskusi.

- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah



Gambar 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Di tahap terakhir ini guru mengajak peserta didik untuk

flashback pada materi yang telah diajarkan, untuk mengingatkan

Tabel 1. Uji Normalitas Data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statis tic	d f	Si g.	Statis tic	d f	Si g.
Pretest	.160	22	.146	.955	22	.394
Posttest	.161	22	.145	.947	22	.275

a. Lilliefors Significance Correction

kembali terkait materi yang telah diajarkan dengan melakukan tanya jawab. Guru juga mengevaluasi terkait dengan pembelajaran yang telah berjalan. Peserta didik pun aktif menanggapi dengan memberikan pendapat mereka yang telah mereka serap dalam pembelajaran.

Berdasarkan sintaks-sintaks guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik menyerap materi yang diberikannya. Berbantu model Problem Based Learning dengan media video dapat menyerap menjadi pengalaman dan suasana yang dilihatnya akan terekam pada memori ingatannya. Ketuntasan peserta didik juga didapatkan dari keaktifan peserta didik itu sendiri ketika pembelajaran berlangsung. Menurut Ernawati (2020) semangat siswa dapat dibangkitkan dengan menggunakan media video pada pembelajaran.

Proses pembelajaran bisa berjalan aktif ketika peserta didik sebelum memulai kegiatan bisa mempersiapkan diri untuk memulai pembelajaran.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan test of normality Shapiro-Wilk karena dalam pemerolehan data sampel kurang dari 50 siswa. Jika Sig. > 0,05 data dapat terdistribusi secara normal, namun apabila Sig. < 0,05 data tidak terdistribusi normal.

Berdasarkan tabel uji Normalitas data diperoleh nilai Sig. Pretest sebesar .394 sementara untuk Sig. Posttest sebesar .275. Dari pemerolehan data signifikansi baik dari nilai pretest maupun posttest berada pada angka > 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa data yang ada terdistribusi normal.

Melalui prasyarat hasil uji normalitas data diatas, dapat diketahui bahwa data terdistribusi normal. Dengan demikian untuk uji hipotesis ini menggunakan uji *t Parametrik*. Uji *Paired Sample t-Test* ini yang digunakan, dimana terdapat keterangan mengenai H_a (kedua populasi tidak identik / memiliki perbedaan secara nyata) dan H_0

(kedua populasi identik / memiliki kesamaan secara nyata). Untuk hasil keputusan bisa diambil jika tingkat signifikansi $> 0,05$ maka H_a ditolak sementara H_0 diterima dan jika tingkat signifikansi $< 0,05$ maka H_a diterima sementara H_0 ditolak. dalam mengambil keputusan juga bisa dilakukan dengan melihat perbandingan t hitung dengan t tabel. Jika t hitung $< t$ tabel, maka H_0 diterima dan H_a ditolak dan sebaliknya, jika nilai t hitung $> t$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada penelitian ini H_a diperoleh dari pemberian Model Problem Based Learning sebelum dan sesudah pada mata pelajaran PPKN dengan menggunakan media video materi Pancasila. Untuk H_0 dilihat dari tidak adanya perbedaan sebelum maupun sesudah diberi Model Problem Based Learning pada mata pelajaran PPKN dengan menggunakan media video materi Pancasila.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	51.82	22	13.3232	2.840
	Posttest	75.64	22	10.540	2.274

Pada output kita dilihatkan hasil ringkasan statistik deskriptif dari dua sampel (Pretest dan Posttest). Hasil Pretest diperoleh hasil rata-rata atau mean sebesar 51.82. Sementara untuk hasil Posttest diperoleh nilai rata-rata atau mean sebesar 75.64. untuk jumlah responden yang diambil adalah 22 siswa. Untuk Std. Deviation pada pretest sebesar 13.3232 dan posttest sebesar 10.540. Dan hasil *Std. Error Mean* untuk pretset sebesar 2.840 dan posttest 2.274.

Karena diperoleh nilai rata-rata Pretest $51.82 < Posttest$ 75.64 maka bisa diartikan secara deskriptif terdapat perbedaan secara nyata dari rata-rata hasil pretest dan posttest. Selanjutnya untuk membuktikan ada perbedaan secara signifikan atau tidak, perlu untuk menafsirkannya dengan uji *Paired Samples Test*.

Tabel 3. Hasil Uji Paired Sample Test

Paired Differences						t	d f	Sig.
Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference					
			Lower Bound	Upper Bound				
Pair 1	-23.8	10.86	2.31	-28.60	-19.12	-10.2	21	.000

et 18 7 36 01 82
 est
 -
 po
 stt
 est

Dari uji Paired Samples Test diperoleh output Sig. (2-tailed) sebesar $.000 < 0.05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan kata lain terdapat perbedaan rata-rata hasil pretest dan posttest atau bisa disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Model *Problem Based Learning* dengan video pada pelajaran PPKN kelas IV SD Negeri Bringin 02 tahun 2023.

Tabel 4. Uji N-Gain Skor

	N	Min im um	Maxi mum	Mea n	Std. Devi ation
Ngain_ Score	22	.15	.75	.492 4	.182 13
Ngain_ Persen	22	15. 38	75.00	49.2 429	18.2 1292
Valid N (listwise)	22				

Dari output tabel tersebut, rata-rata Ngain Score diperoleh sebesar 0.49 lebih besar dari 0,3 sehingga dapat dikategorikan pada sedang. sementara untuk rata-rata Ngain persen diperoleh sebesar 49 yang berada di rentang 40-55 yang bisa diartikan kurang efektif. Sehingga dapat dikatakan model *Problem*

Based Learning berbantu video kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKN kelas IV semester ganjil tahun 2023.

Melalui sintaks-sintaks yang telah dilakukan, dapat diketahui dengan model *Problem Based Learning* berbantu video kurang efektif untuk meningkatkan hasil belajar PPKN kelas IV semester ganjil tahun 2023 sangat berpengaruh. Dimana menurut penemuan Sari, dkk (2020) menjadi pendukung, menyatakan dalam penelitiannya bahwa dengan menggunakan model *Problem Based Learning* mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang menghasilkan rata-rata nilai eksperimen 82,28. Sejalan dengan temuan Saputra, dkk (2020) pada penelitiannya menyatakan dengan model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh pada hasil belajar matematika kelas IV SDN Kawo tahun ajaran 2019/2020 yang dilihat dari hipotesis alternatif (H_a) yang tersembunyi terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model ini. Novitasari, dkk (2023) dalam penemuannya dengan adanya model *Problem Based Learning* terdapat 44,44% peningkatan ketuntasan yang menjadi indikasi hasil belajar peserta

didik mengalami peningkatan. Priyanti, dkk (2023) sejalan pula dengan penemuan pada penelitiannya, berbantu media YouTube dengan menggunakan model PBL hasil belajar peserta didik meningkat dari 31,25% menjadi 87,25%

Melalui berbagai penemuan dari penelitian sebelumnya, diketahui memang dengan Model Problem Based Learning ini, dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ditambah dengan hasil penelitian di SD Negeri Bringin 02 Kota Semarang ini menyatakan bahwa model PBL memang bisa meningkatkan hasil belajar ditambah dengan bantuan media Video yang mampu membangkitkan motivasi dan keaktifan peserta didik

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media video telah terbukti dapat meningkatkan motivasi, prestasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKN) terlihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik tersebut. Media video, baik dalam bentuk video animasi

maupun video pembelajaran, telah terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Dengan demikian, penerapan Model Pembelajaran PBL melalui media video dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran PPKN pada siswa kelas IV.

Disarankan dalam mengajar PPKN menggunakan model Problem Based Learning pada kelas IV dapat optimal dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa pada materi PPKN dengan model *Problem Based Learning* ini bisa berjalan dan terserap ilmunya oleh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ernawati, N. P. E. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas XI Bahasa SMA Negeri 1 Singaraja. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 9(1), 92-106.
- Fahrurrozi, F., Sari, Y., & Fadillah, J. (2022). Studi Literatur: Pemanfaatan Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran PKn Siswa Sekolah

- Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4460-4468.
- Khikmiyah, F. (2021). Implementasi web live worksheet berbasis problem based learning dalam pembelajaran matematika. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1-12.
- Novitasari, F., Harun, L., Utami, R. E., & Susilawati, P. (2023). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR. *Eksponen*, 13(2), 77-89.
- Priyanti, N. M. I., & Nurhayati, N. (2023). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN MEDIA YOUTUBE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 4(1), 96-101.
- Putri, R. H., & Wardani, N. S. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Melalui Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Daring Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 138-148
- Sari, R. P., Zuardi, Z., Reinita, R., & Zikri, A. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 221-227.
- Saputra, T. A., Dewi, N. K., & Istiningsih, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Kawo Tahun Ajaran 2019/2020. *Progres Pendidikan*, 1(1), 7-13.
- Sholikhah, U. P., Rahmawati, N. D., & Purwantini, L. (2023). IMPLEMENTASI IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MEDIA AUGMENTED REALITY TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Eksponen*, 13(2), 57-65.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). Peran guru penggerak dalam pendidikan merdeka belajar di indonesia. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, 14(2), 88-99.
- Zahrawati, F. (2020). Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar sosiologi siswa. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(2), 71-79.