



Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Pada Murid Kelas III di SDN 02 Klegen

Laurencius Mariano Dhehrad Setiawan¹, Hendra Erik Rudyanto^{2*}, Sumarsih³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Madiun, Madiun. ²SDN 02 Klegen, Madiun, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3054>

Article Info

Received: August, 12th 2026

Revised: August, 31st 2026

Accepted: September, 11th 2026

Correspondence:

Hendra Erik Rudyanto

Phone: +628980330040

Abstract: This study was motivated by the low learning outcomes of third-grade students at SDN Klegen 02 regarding the topic of diverse landforms and the associated professions of the local community. The study aimed to improve student learning outcomes through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by *Educaplay* media. This research was conducted as Classroom Action Research (CAR) spanning two cycles, with each cycle comprising the stages of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects were 18 third-grade students at SDN Klegen 02. Data collection utilized a 20-item multiple-choice test, with a Minimum Mastery Criterion (KKM) set at 75. The results demonstrated a significant improvement: the average score in the *pre-test* was 54.4, with a classical mastery rate of 11.1%. Following instruction in Cycle I, the average score rose to 70.0, with a classical mastery rate of 55.6%. In Cycle II, the average score further increased to 85.8, achieving a classical mastery rate of 94.4%. Thus, the PBL model supported by *Educaplay* media proved effective in enhancing the learning outcomes of third-grade students at SDN Klegen 02.

Keywords: Educaplay, Learning Outcomes, Problem-Based Learning, Classroom Action Research

Citation: Setiawan, L. M. D., Rudyanto, H. E., & Sumarsih, S. (2026). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media *Educaplay* Pada Murid Kelas III di SDN 02 Klegen. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(4), 5386–5391. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i4.3068>.

Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar merupakan pondasi utama dalam pembentukan karakter, pengetahuan, dan keterampilan dasar peserta didik. Pada era abad ke-21, proses pembelajaran dituntut tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan semata, melainkan harus mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan kreatif pada diri murid. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif yang dapat mengaktifkan murid dalam proses belajar. Model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang terbukti mampu meningkatkan hasil belajar murid sekolah dasar, Agus, (2022).

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas III SDN Klegen 02, ditemukan bahwa sebagian besar murid mengalami kesulitan dalam memahami materi ragam bentang alam dan profesi masyarakatnya. Hal ini terlihat dari rendahnya nilai *pre-test* yang menunjukkan bahwa hanya 2 murid (11,1%) dari 18 murid yang mencapai nilai di atas KKM yang ditetapkan sebesar 75. Kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: (1) pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*), (2) minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, (3) kurangnya keterlibatan aktif murid dalam proses pembelajaran, serta (4) materi yang terasa abstrak bagi murid karena tidak dikaitkan langsung dengan permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Email: hendra@unipma.ac.id

Upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti memilih model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Educaplay*. Model PBL merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep esensial dari materi pelajaran, Yuliasari, (2023). Melalui PBL, murid diajak untuk memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan ragam bentang alam di sekitar mereka serta profesi-profesi yang berkembang di lingkungan tersebut, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Penerapan PBL yang dipadukan dengan media pembelajaran audio visual maupun interaktif juga terbukti mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi yang dipelajari, Zhong Ziyang, (2025).

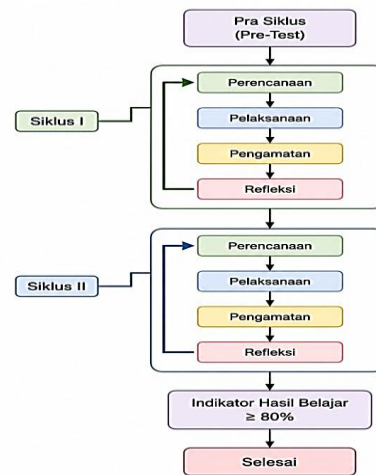
Educaplay merupakan platform media pembelajaran digital yang menyediakan berbagai jenis permainan edukatif interaktif, seperti kuis, teka-teki silang, video kuis, dan peta interaktif, Rahmayanti, (2024). Penggunaan *Educaplay* dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar murid karena tampilannya yang menarik dan interaktif. Integrasi antara model PBL dan media *Educaplay* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, bermakna, dan efektif bagi murid kelas III SDN Klegen 02. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif *Educaplay* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPA maupun mata pelajaran lain pada jenjang sekolah dasar, Ge'e & Dahlan, (2025).

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Apakah penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Educaplay* dapat meningkatkan hasil belajar murid kelas III SDN Klegen 02 pada materi ragam bentang alam dan profesi masyarakatnya?" Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar murid kelas III SDN Klegen 02 melalui penerapan model PBL berbantuan media *Educaplay*.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yang dilaksanakan di kelas III SDN Klegen 02. PTK dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses serta hasil pembelajaran di kelas. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Kemmis dan McTaggart, Utomo, (2024), yang terdiri atas empat tahapan dalam setiap siklusnya, yaitu: (1) perencanaan (*planning*), (2)

pelaksanaan tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*).



Gambar 1. Tahapan PTK Kemmis dan Taggart

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Klegen 02. Subjek penelitian adalah murid kelas III yang berjumlah 18 murid, terdiri atas 9 murid laki-laki dan 9 murid perempuan. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025 pada materi ragam bentang alam dan profesi masyarakatnya dalam mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) (IPS) yang terintegrasi dalam tema pembelajaran tematik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) tes hasil belajar berupa soal pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang diberikan pada *pre-test*, akhir Siklus I, dan akhir Siklus II; (2) lembar observasi aktivitas guru dan murid; serta (3) dokumentasi. Rumus penilaian yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = (\text{Jumlah Jawaban Benar} / \text{Banyak Soal}) \times 100$$

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan adalah 75. Murid dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai sama dengan atau lebih dari 75, sedangkan murid yang memperoleh nilai di bawah 75 dinyatakan belum tuntas. Ketuntasan klasikal dihitung berdasarkan persentase jumlah murid tuntas dibagi jumlah seluruh murid dikali 100%. Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila ketuntasan klasikal mencapai minimal 80% dari seluruh murid.

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Sebelum pelaksanaan tindakan, dilakukan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal murid. Siklus I dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan dengan materi bentang alam daratan (pegunungan, dataran tinggi, dataran rendah, pantai) beserta profesi masyarakatnya. Siklus II dilaksanakan sebanyak dua

kali pertemuan dengan materi bentang alam perairan (sungai, danau, rawa, laut) beserta profesi masyarakat di sekitarnya. Setiap siklus menerapkan lima sintaks model PBL, yaitu: (1) orientasi murid pada masalah, (2) mengorganisasikan murid untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, serta (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Hasil dan Pembahasan

A. Deskripsi Data Pre-Test

Pre-test dilaksanakan sebelum penerapan model PBL berbantuan *Educaplay* untuk mengetahui kemampuan awal murid. Soal *pre-test* terdiri dari 20 butir pilihan ganda yang mencakup materi ragam bentang alam dan profesi masyarakatnya. Hasil *pre-test* disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1: Nilai Pre-Test Murid Kelas III SDN Klegen 02

No	Nama Murid	Jawaban Benar	Nilai	Keterangan
1	AF	14	70	Belum Tuntas
2	ARS	10	50	Belum Tuntas
3	AAP	12	60	Belum Tuntas
4	ADO	8	40	Belum Tuntas
5	AKZ	11	55	Belum Tuntas
6	ARH	9	45	Belum Tuntas
7	IDF	13	65	Belum Tuntas
8	KSP	7	35	Belum Tuntas
9	KCD	15	75	Tuntas
10	KRP	10	50	Belum Tuntas
11	MHUA	8	40	Belum Tuntas
12	MNT	13	65	Belum Tuntas
13	MRA	6	30	Belum Tuntas
14	ZAP	12	60	Belum Tuntas
15	ZA	9	45	Belum Tuntas
16	AAM	14	70	Belum Tuntas
17	KMI	7	35	Belum Tuntas
18	NRJ	11	55	Belum Tuntas
Rata-rata Murid Tuntas			52.5	
Murid Tuntas			1	5.6%
Murid Belum Tuntas			17	94.4%

Berdasarkan Tabel 1, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata murid hanya mencapai 54,4. Dari 18 murid, hanya 2 murid (11,1%) yang berhasil mencapai nilai KKM (75), sedangkan 16 murid (88,9%) masih belum tuntas. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian besar murid belum memiliki pemahaman yang cukup terhadap materi ragam bentang alam dan profesi

masyarakatnya sebelum penerapan model PBL berbantuan *Educaplay*.

B. Deskripsi Data Siklus I

Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas bentang alam daratan beserta profesi masyarakat petani, peternak, dan penambang. Pertemuan kedua membahas bentang alam pantai beserta profesi nelayan dan petambak. Pada akhir siklus I, dilakukan evaluasi dengan soal tes yang sama strukturnya namun berbeda butirnya dengan *pre-test*. Hasil evaluasi siklus I disajikan pada Tabel 2 berikut.

Pembelajaran pada Siklus I diawali dengan orientasi masalah melalui penayangan gambar bentang alam menggunakan media *Educaplay* berbasis kuis interaktif. Murid dibagi dalam kelompok kecil untuk mendiskusikan permasalahan yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di sekitar bentang alam daratan. Guru membimbing jalannya diskusi dan mendorong murid untuk aktif mencari informasi dan memecahkan masalah secara mandiri maupun bersama kelompok.

Tabel 2. Nilai Evaluasi Siklus I Murid Kelas III SDN Klegen 02

No	Nama Murid	Jawaban Benar	Nilai	Keterangan
1	AF	16	80	Tuntas
2	ARS	14	70	Belum Tuntas
3	AAP	15	75	Tuntas
4	ADO	13	65	Belum Tuntas
5	AKZ	14	70	Belum Tuntas
6	ARH	12	60	Belum Tuntas
7	IDF	16	80	Tuntas
8	KSP	11	55	Belum Tuntas
9	KCD	17	85	Tuntas
10	KRP	14	70	Belum Tuntas
11	MHUA	12	60	Belum Tuntas
12	MNT	16	80	Tuntas
13	MRA	10	50	Belum Tuntas
14	ZAP	15	75	Tuntas
15	ZA	13	65	Belum Tuntas
16	AAM	17	85	Tuntas
17	KMI	11	55	Belum Tuntas
18	NRJ	15	75	Tuntas
Rata-rata Murid Tuntas			69.7	
Murid Tuntas			8	44.4%
Murid Belum Tuntas			10	55.6%

Berdasarkan Tabel 2, hasil evaluasi Siklus I menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan

dibandingkan *pre-test*. Nilai rata-rata murid meningkat menjadi 70,0 dan jumlah murid yang tuntas meningkat menjadi 10 murid (55,6%). Meskipun demikian, masih terdapat 8 murid (44,4%) yang belum mencapai KKM. Ketuntasan klasikal 55,6% belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%, sehingga penelitian perlu dilanjutkan ke Siklus II.

Refleksi Siklus I: Beberapa kekurangan yang ditemukan antara lain (1) beberapa kelompok murid masih pasif dalam diskusi, (2) penggunaan *Educaplay* belum sepenuhnya optimal karena keterbatasan waktu eksplorasi, dan (3) penjelasan guru terkait koneksi antara bentang alam dan profesi perlu diperdalam. Perbaikan yang akan dilakukan pada Siklus II meliputi: memperjelas instruksi kelompok, menambah waktu eksplorasi *Educaplay*, serta memperkuat *scaffolding* dalam diskusi pemecahan masalah.

C. Deskripsi Data Siklus II

Siklus II dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari refleksi Siklus I. Pertemuan pertama Siklus II membahas bentang alam perairan daratan (sungai, danau, rawa) beserta profesi masyarakat yang tinggal di sekitarnya, seperti nelayan sungai, petani tambak, dan pengrajin. Pertemuan kedua membahas bentang alam laut beserta profesi masyarakat pesisir yang lebih beragam. Pembelajaran dilaksanakan dengan perbaikan berdasarkan hasil refleksi Siklus I.

Pada Siklus II, guru memberikan permasalahan kontekstual yang lebih dekat dengan kehidupan murid melalui tampilan peta interaktif dan video kuis di *Educaplay*. Murid terlihat lebih antusias dan aktif dalam berdiskusi. Pembagian peran dalam kelompok diperjelas sehingga semua anggota turut berpartisipasi. Guru memberikan *scaffolding* yang lebih terstruktur dan umpan balik yang lebih intensif selama proses penyelidikan berlangsung.

Tabel 3. Nilai Evaluasi Siklus II Murid Kelas III SDN Klegen 02

No	Nama Murid	Jawaban Benar	Nilai	Keterangan
1	AF	18	90	Tuntas
2	ARS	17	85	Tuntas
3	AAP	18	90	Tuntas
4	ADO	16	80	Tuntas
5	AKZ	17	85	Tuntas
6	ARH	16	80	Tuntas
7	IDF	19	95	Tuntas
8	KSP	15	75	Tuntas
9	KCD	19	95	Tuntas
10	KRP	17	85	Tuntas
11	MHUA	15	75	Tuntas
12	MNT	18	90	Tuntas
13	MRA	14	70	Belum Tuntas
14	ZAP	18	90	Tuntas

15	ZA	16	80	Tuntas
16	AAM	19	95	Tuntas
17	KMI	15	75	Tuntas
18	NRJ	18	90	Tuntas
Rata-rata			84.7	
Murid Tuntas		17		94.4%
Murid Belum Tuntas		1		5.6%

Berdasarkan Tabel 3, hasil evaluasi Siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Nilai rata-rata murid meningkat menjadi 85,8 dan jumlah murid yang tuntas mencapai 17 murid (94,4%). Hanya 1 murid (5,6%) yang masih belum mencapai KKM. Ketuntasan klasikal 94,4% telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%, sehingga penelitian dapat dinyatakan berhasil dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

D. Rekapitulasi Hasil Pre-Test, Siklus I, dan Siklus II

Untuk mengetahui gambaran keseluruhan peningkatan hasil belajar dari *pre-test* hingga Siklus II, berikut disajikan tabel rekapitulasi hasil ketiga tahap pengukuran tersebut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Pre-Test, Siklus I, dan Siklus II

Aspek	Pre-Test	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	52.5	69.7	84.7
Murid Tuntas (KKM 75)	1 (5.6%)	8 (44.4%)	17 (94.4%)
Murid Belum Tuntas	17 (94.4%)	10 (55.6%)	1 (5.6%)
Peningkatan Ketuntasan	-	+38.8%	+50.0%

Berdasarkan Tabel 4, terlihat jelas adanya peningkatan hasil belajar yang konsisten dan signifikan dari *pre-test* ke Siklus I, maupun dari Siklus I ke Siklus II. Nilai rata-rata kelas meningkat dari 54,4 (*pre-test*) menjadi 70,0 (Siklus I), kemudian menjadi 85,8 (Siklus II). Ketuntasan klasikal meningkat dari 11,1% (*pre-test*) menjadi 55,6% (Siklus I), dan akhirnya mencapai 94,4% (Siklus II). Peningkatan dari *pre-test* ke Siklus I sebesar 44,5% dan dari Siklus I ke Siklus II sebesar 38,8%.

Peningkatan hasil belajar yang terjadi tidak terlepas dari efektivitas penerapan model PBL yang mendorong murid untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah kontekstual yang disajikan. Ketika murid dihadapkan pada permasalahan nyata mengenai keadaan bentang alam di lingkungan sekitar dan dampaknya terhadap jenis profesi masyarakat, murid termotivasi untuk menggali informasi secara mandiri dan kolaboratif. Hal ini sejalan dengan pendapat, Handayani, (2021), yang menyatakan bahwa PBL mendorong perkembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan meningkatkan pemahaman konseptual murid.

Penggunaan media *Educaplay* juga memberikan kontribusi besar terhadap peningkatan hasil belajar. Fitur-fitur interaktif yang tersedia dalam *Educaplay*, seperti kuis gambar, teka-teki silang, dan peta interaktif membuat murid lebih mudah memvisualisasikan dan memahami karakteristik berbagai bentang alam beserta profesi masyarakatnya. Selain itu, elemen gamifikasi dalam *Educaplay* meningkatkan motivasi dan antusiasme murid dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian, Mulianda, (2025), yang menemukan bahwa penggunaan media digital interaktif secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar murid. Hasil serupa juga ditemukan pada penelitian yang mengombinasikan model PBL dengan media *Educaplay* pada mata pelajaran lain, yang menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik secara signifikan, Mulya, (2024). Temuan serupa juga dikuatkan oleh penelitian Amalia, (2021), yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, dengan nilai rata-rata meningkat dari 62,5 pada siklus I menjadi 83 pada siklus III.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Educaplay* terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar murid kelas III SDN Klegen 02 pada materi ragam bentang alam dan profesi masyarakatnya. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang konsisten pada setiap tahap pengukuran dimana pada *pre-test* nilai rata-rata murid 54,4 dengan ketuntasan klasikal 11,1% (2 dari 18 murid tuntas). Kemudian pada siklus I nilai rata-rata murid meningkat menjadi 70,0 dengan ketuntasan klasikal 55,6% (10 dari 18 murid tuntas), meningkat 44,5% dari *pre-test*. Hasil tersebut kembali meningkat pada siklus II nilai rata-rata murid meningkat menjadi 85,8 dengan ketuntasan klasikal 94,4% (17 dari 18 murid tuntas), meningkat 38,8% dari siklus I.

Ketuntasan klasikal pada Siklus II sebesar 94,4% telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan sebesar 80%. Dengan demikian, model PBL berbantuan media *Educaplay* dapat dijadikan salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar murid di sekolah dasar, khususnya pada materi yang berkaitan dengan lingkungan sosial dan alam sekitar.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan selama proses pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dan penyusunan artikel ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas PGRI Madiun atas dukungan dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan akademik dan penelitian. Ucapan terima kasih turut disampaikan kepada pihak sekolah, guru, dan peserta didik yang telah berpartisipasi serta memberikan dukungan selama proses penelitian berlangsung. Semoga segala bentuk bantuan dan dukungan yang diberikan dapat memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dan pengembangan profesionalisme pendidik.

References

- Agus, J., Guru Sekolah Dasar, P., & Muhammadiyah Buton, U. (2022). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6963–6972. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3845>
- Amalia, S. R., Purnamasari, V., & Darsimah. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2040–2047. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.747>
- Ge'e, R. S., & Dahlan, Z. (2025). Pengaruh Media Interaktif *Educaplay* terhadap Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(2), 339–349. <https://doi.org/10.37329/cetta.v8i2.4184>
- Handayani, M., Puryatmi, H., & Hanafi, H. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis melalui Model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 548–555. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1829>
- Mulya, D. A., Normansyah, A. D., & Khoerudin, C. M. (2024). Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan West Science*, 5390

- 2(03), 196–203.
<https://doi.org/10.58812/jpdws.v2i03.1409>
- Rahmayanti, J. D., Lailiyah, S., & Setiaputri, A. N. (2024). the Effect of *Educaplay*-Based Interactive Quiz on Students' Learning Interest and Learning Outcomes in Elementary Schools. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 11(2), 175–189.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v11i2a6.2024>
- Terhadap, L., Belajar, H., Siswa, I., & Banda, S. D. N. (2025). *Devi Mulianda* , 2 *Alfisyahrina*, 3 *Safrida*, 4 *Henny Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh E-mail: 1. 01(01)*.
- 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.
<https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Yuliasari, I. (2023). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Sd. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 171–178.
<https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.514>
- Zhong Ziyang, Ketut Agustini, & Kadek Suartama. (2025). Beyond One-Size-Fits-All: Mapping the Impact of Educational Technology Tools on Students' Critical Thinking. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(2), 210–219.
<https://doi.org/10.23887/jeu.v13i2.105798>