



## **PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* KELAS V SDN KARANGANYAR GUNUNG 02**

**Retno Wahyuning Wardhany\*<sup>1</sup>, Mudzanatun<sup>2</sup>, dan Nur Riskiyati<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang, Indonesia

<sup>3</sup>SD Negeri Karanganyar Gunung 02, Semarang, Indonesia

\* Corresponding Author: [wahyuningretno1@gmail.com](mailto:wahyuningretno1@gmail.com)

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan menggunakan pendekatan Problem Based Learning dengan bantuan media Happy Note. Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 dengan partisipasi 28 siswa, dan berlangsung selama dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar siswa, sedangkan variabel bebasnya adalah penerapan model PBL berbantu media Happy Note. Metode pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi dengan analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah menerapkan model PBL dengan media Happy Note pada Siklus I, prestasi belajar siswa mencapai nilai 68 dengan tingkat ketuntasan siswa sebesar 60%. Peningkatan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis pada Siklus II menunjukkan peningkatan nilai menjadi 79, dengan tingkat ketuntasan siswa mencapai 79%. Dengan demikian, penerapan model PBL dengan bantuan media Happy Note dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN di kelas V SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.

Kata Kunci: Happy note, hasil belajar, *Problem Based Learning*

### **Abstract**

*This research aims to determine the improvement of students' learning outcomes in Pancasila and Civic Education using the Problem Based Learning approach with the assistance of Happy Note media. Conducted in class V of SDN Karanganyar Gunung 02 with 28 student participants, the study lasted for two cycles, each comprising two sessions. The dependent variable was students' learning achievement, while the independent variable was the implementation of PBL aided by Happy Note media. Data collection methods included interviews, observations, tests, and documentation, with data analysis employing both quantitative and qualitative approaches. Results indicate that after implementing the PBL model with Happy Note media in Cycle I, students' learning achievement reached a score of 68 with a mastery level of 60%. Improvement in learning outcomes and critical thinking abilities in Cycle II showed an increase in scores to 79, with a student mastery rate of 79%. Thus, the application of PBL with the assistance of Happy Note media can enhance students' learning outcomes in PPKN subject in class V of SDN Karanganyar Gunung 02 Semarang.*

**Keywords :** *Happy note, Learning outcomes, Problem based learning*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Dalam era globalisasi seperti saat ini, tantangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa menjadi semakin kompleks. Hal ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan efektif guna memaksimalkan potensi peserta didik. Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran mandiri akan menghasilkan aktivitas belajar yang aktif. Program ini bertujuan untuk meningkatkan sistem yang sudah ada, bukan untuk menggantikan sistem yang sedang berjalan. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar, Pemerintah memberikan kesempatan kepada guru dan lembaga pendidikan untuk menerapkan Kurikulum Merdeka sesuai dengan tingkat kesiapan masing-masing (Direktorat Sekolah Dasar, 2022).

Untuk mencapai tujuan memiliki siswa yang kompeten, diperlukan pendekatan pembelajaran yang sesuai. Contohnya, dalam SDN Karanganyar Gunung 02, terdapat kecenderungan siswa untuk bersikap pasif dalam pembelajaran PPKN. Hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di sekolah tersebut menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran PPKN. Kesulitan tersebut berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN seiring dengan berjalannya proses pembelajaran. Hal ini terungkap melalui wawancara awal dengan wali kelas V, yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan belajar dalam mata pelajaran PPKN, yang berimbas pada pencapaian hasil belajar mereka yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditetapkan.

Penyebabnya adalah kurangnya minat siswa dalam mata pelajaran tersebut, yang tercermin dari sikap pasif siswa dan persepsi bahwa Pembelajaran PPKN dianggap membosankan. Mengingat pentingnya PPKN di tingkat Sekolah Dasar, perhatian khusus diperlukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran tersebut, guna menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hasil belajar merupakan hasil dari aktivitas mental dan fisik yang mempengaruhi perilaku siswa melalui pengalaman. Evaluasi atau penilaian hasil belajar diperlukan untuk menilai kesesuaian tujuan pembelajaran serta pencapaian hasil belajar siswa. Menurut Purwanto (2015), hasil belajar mencakup pembentukan konsep, terutama kategori-kategori yang diberikan pada rangsangan lingkungan. Kategori-kategori ini membentuk rencana terstruktur untuk mengasimilasi informasi baru dan memahami hubungan di antara konsep-konsep tersebut.

Menurut Djamarah & Zain (2018), pendapat lain menyatakan bahwa hasil belajar adalah akibat dari pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya, yang melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil ini mencakup rangkaian tindakan fisik dan mental yang diambil untuk mencapai perubahan dalam perilaku. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan hasil belajar, peneliti mencoba menerapkan model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran PPKN.

Cara siswa mengasimilasi materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh jenis model pembelajaran yang diterapkan. Salah satu model pembelajaran yang telah terbukti meningkatkan hasil belajar siswa adalah Problem Based Learning (PBL), juga dikenal sebagai PBL, di mana pembelajaran difokuskan pada pemecahan masalah konkret yang melibatkan siswa secara aktif, dengan peran guru sebagai fasilitator (Koeswanti, 2018). Model ini mengharuskan siswa untuk menjadi subjek yang aktif dalam mencari solusi atas masalah-masalah dunia nyata, sehingga mendorong keterlibatan mereka secara langsung dalam proses

pembelajaran. Oleh karena itu, PBL memiliki potensi besar untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena melibatkan mereka dalam pembelajaran yang lebih mendalam dan praktis.

Dalam konteks lain, kemajuan teknologi informasi juga menghadirkan peluang baru dalam bidang pendidikan. Salah satu contohnya adalah Happy Note, sebuah aplikasi yang menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan menghibur. Gabungan antara metode PBL dan media Happy Note diharapkan dapat menghasilkan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong motivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Dengan masalah yang telah diuraikan, peneliti bertujuan untuk menginvestigasi peningkatan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan dukungan dari media *Happy Note* di kelas V SDN Karanganyar Gunung 02.

turan penulisan ini dirancang untuk memandu penulis dalam mempersiapkan artikelnya. Ini merupakan aturan format baku yang disarankan oleh editor jurnal untuk diikuti. Untuk menggunakan aturan penulisan ini, silahkan simpan data dalam bentuk MS word, dan salin dan tempelkan artikel pada lembaran ini.

Artikel menggunakan format esai. Naskah diketik dengan spasi 1,15 menggunakan program MS Word dan disimpan dengan format yang sama. Batas margin kiri, kanan, atas, dan bawah berturut-turut adalah 3 cm, 2,5 cm, 2,5 cm, dan 2,5 cm dengan ukuran kertas A4.

Nama penulis ditulis tanpa mencantumkan gelar akademik dan ditulis di bawah judul dan diikuti institusi asal penulis. *Correspondence author* ditandai dengan tanda bintang kecil kanan atas setelah nama penulis. E-mail *correspondence address* ditulis sebagai catatan kaki. Editor akan menghubungi *correspondence author* saja dalam keperluan pengeditan naskah.

Aturan urutan pada artikel hasil penelitian adalah: 1) judul dan nama penulis; 2) abstrak dan kata kunci; 3) pendahuluan terdiri dari latar belakang, sekilas tentang kajian referensi, dan tujuan penelitian; 4) metode; 5) hasil penelitian dan pembahasan; 6) kesimpulan; 7) ucapan terima kasih jika diperlukan; 8) daftar pustaka.

Aturan urutan pada artikel ide/konseptual adalah: 1) judul dan nama penulis; 2) abstrak dan kata kunci; 3) pendahuluan yang berisi latar belakang, tujuan dan keterbatasan tulisan; 4) topik utama yang diangkat (dapat dibagi ke dalam beberapa sub topik); 5) penutup atau rangkuman; 6) daftar pustaka. Penulisan kutipan harus menyebutkan nama belakang penulis yang dikutip (Bakker, 2010:33).

Beberapa pendapat bisa disarikan menjadi satu kalimat utuh dan ditulis lengkap para penulis yang dimaksud (Bakker, 2010; Gravemeijer, 2015; Waluyo & Dwika, 2016). Penulis dengan jumlah lebih dari tiga dapat disingkat dengan menggunakan *et. al.* Pada kutipan kedua dan seterusnya (Susanto *et. al.*, 2016:77). Sedangkan Sari *et. al.* (2014:55) merupakan contoh penulisan pendapat jika penulis ditulis di bagian awal kalimat.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah Penelitian Tindakan Kelas kolaboratif. Pendekatan penelitian tindakan kelas ini memungkinkan seorang profesional untuk menjadi peneliti bagi dirinya sendiri dalam menanggapi masalah aktual yang dihadapi dalam konteks pembelajarannya (Saputra, dkk 2021). Penelitian ini dilakukan di SDN Karanganyar Gunung 02, Kecamatan Candisari, Kota Semarang. Subjek penelitian terdiri dari 28 siswa kelas V SDN Karanganyar Gunung 02, dengan rincian 16 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan, pada tahun ajaran 2023/2024.

Lama penelitian berlangsung sekitar dua minggu. Penelitian ini terdiri dari dua siklus:

siklus 1 dan siklus 2. Metode penelitian mengikuti desain yang diajukan oleh Kemmis dan M. C. Taggart (dalam Arikunto, 2010), yang terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dengan menggunakan lembar soal evaluasi sebagai instrumen. Tes digunakan sebagai alat untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (Astuti, dkk 2023). Setelah hasil tes diperoleh, analisis dilakukan dengan mencari nilai rata-ratanya. Nilai rata-rata tersebut kemudian digunakan sebagai pedoman untuk menilai keberhasilan penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari 28 siswa SDN Karanganyar Gunung 02 pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk mengevaluasi penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dengan menggunakan media Happy Note terhadap prestasi belajar siswa kelas V dalam mata pelajaran PPKN. Lokasi penelitian ini adalah SDN Karanganyar Gunung 02, dan metode pembelajaran yang digunakan adalah Problem Based Learning dengan media Happy Note. Data dari tes yang dilakukan pada Siklus 1 dan Siklus 2 dianalisis untuk menilai perbedaan dan peningkatan kemampuan belajar siswa di SDN Karanganyar Gunung 02, Kota Semarang.

### Hasil Belajar Siswa pada Siklus I

Dalam penelitian ini, dilakukan evaluasi terhadap nilai tes siswa untuk menilai efektivitas kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar mereka. Pada penelitian ini perhitungan hasil belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel 1:

Tabel 1 Hasil belajar siswa klasikal siklus I

Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
81-100	Sangat baik	2	7%
66-80	Baik	11	39%
51-65	Cukup	8	29%
0-50	Kurang	7	25%
<b>Jumlah</b>		28	100%
<b>Tuntas</b>		8	29%
<b>Tidak Tuntas</b>		20	71%
<b>Indikator Kinerja</b>		70	
<b>Rata-rata</b>		62,14	

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 62,14. Hanya 8 siswa (29%) yang mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sedangkan siswa yang belum mencapai KKM kurang dari 70 berjumlah 20 siswa (71%). Hasil ini menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Problem Based Learning dengan media Happy Note belum mencapai tingkat keberhasilan maksimal, yang seharusnya mencapai nilai 70 dalam kategori sedang, dengan persentase ketuntasan klasikal yang tinggi minimal sebesar 70%. Oleh karena itu, langkah-langkah tambahan diperlukan pada Siklus II agar tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

### Hasil belajar siswa siklus II

Tujuan yang diharapkan tidak tercapai pada hasil dari Siklus I. Kemudian pada Siklus II, siswa terlibat dalam kegiatan lanjutan yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil belajar mereka. Berikut adalah hasil evaluasi dari Siklus II.

Tabel 2 Hasil belajar siswa klasikal siklus II

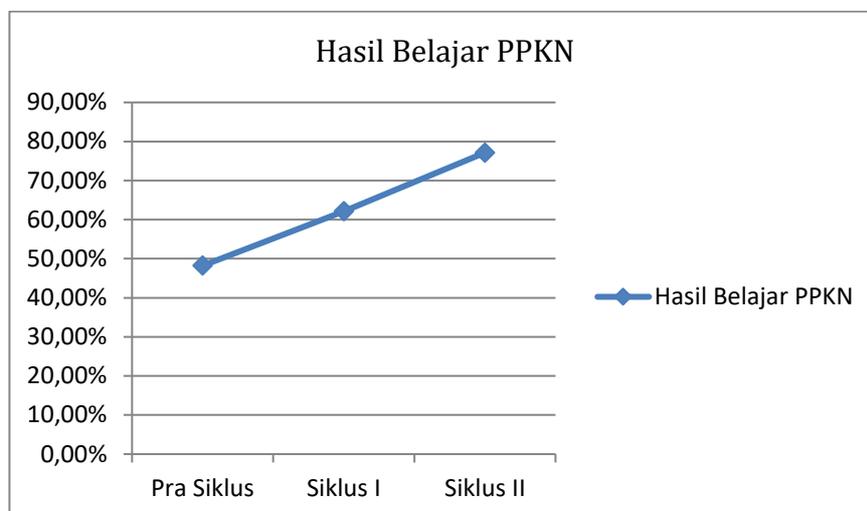
Kriteria	Kategori	Jumlah Siswa	Persen
81-100	Sangat baik	12	43%
66-80	Baik	14	50%
51-65	Cukup	1	4%
0-50	Kurang	1	4%
<b>Jumlah</b>		28	100%
<b>Tuntas</b>		25	89%
<b>Tidak Tuntas</b>		3	11%
<b>Indikator Kinerja</b>		70	
<b>Rata-rata</b>		77,14	

Tabel 2 menampilkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa adalah 77.14. Sebanyak 25 siswa (89%) mencapai atau melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70, sementara hanya 3 siswa (11%) yang belum mencapai KKM tersebut. Perbandingan hasil belajar siswa dari tahap studi pendahuluan, Siklus I, dan Siklus II dapat ditemukan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Analisis hasil belajar siswa

Tahap Pelaksanaan	Jumlah Siswa yang tuntas	Persen	Presentase yang diharapkan	Standard Nilai Ketuntasan
<b>Pra-Penelitian</b>	5 Siswa	18 %	70 %	≥70
<b>Siklus I</b>	8 Siswa	29%		
<b>Siklus II</b>	25 Siswa	89%		

Berdasarkan hasil Siklus II, peneliti menyimpulkan bahwa prestasi belajar siswa kelas V di SDN Karanganyar Gunung 02, Semarang, telah mencapai target yang diharapkan, yaitu 89%. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dianggap berhasil hingga Siklus II. Analisis evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata nilai hasil belajar siswa meningkat dari 62.14 pada Siklus I menjadi 77.14 pada Siklus II, menunjukkan peningkatan kategori dari cukup menjadi baik. Hasil belajar siswa disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



Gambar 1. Diagram Hasil Belajar PPKN Siswa

Berdasarkan Gambar 2, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKN mengalami peningkatan dari Pra-siklus dengan rata-rata 48.21, meningkat menjadi 62.14 pada Siklus I dengan kategori cukup, dan meningkat lagi menjadi 77.14 pada Siklus II dengan kategori baik. Peningkatan prestasi belajar siswa dapat dilihat dari peningkatan pada setiap indikator pembelajaran PPKN terutama dalam materi Norma dalam Kehidupanku. Meskipun demikian, masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tentang kebutuhan. Menurut Suantini (2019), guru perlu membantu siswa dalam mengembangkan prestasi belajar mereka melalui berbagai metode dan model pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa dan perilaku efektif dalam menghadapi tantangan dan tuntutan kehidupan sehari-hari.

Menurut Fathurrohman (2015), keunggulan dari menerapkan model pembelajaran berbasis masalah adalah kemampuannya untuk membantu siswa mentransfer pengetahuan mereka ke dalam pemahaman masalah yang relevan dengan kehidupan nyata. Hal ini sejalan dengan peningkatan siswa dalam mengaitkan pemahaman konsep PPKN dengan pengalaman mereka sendiri. Kesungguhan siswa dalam menyelesaikan masalah tercermin dari partisipasi aktif dan tanggung jawab mereka dalam aktivitas pemecahan masalah, serta keberanian mereka dalam menyampaikan pendapat di depan kelompok. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menggunakan media Happy Note dalam pembelajaran, yang membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah. Temuan ini mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Setyawati et al. (2020), yang menyatakan bahwa keterhubungan konten pembelajaran dengan kehidupan nyata siswa dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Menurut Rochaminah (2015), peningkatan hasil belajar siswa memerlukan proses pembelajaran yang mendorong keterlibatan aktif siswa. Selain itu, Amalia et al. (2022) juga menyarankan bahwa untuk pengembangan siswa, penyampaian pertanyaan penelitian, pemecahan masalah, dan penarikan kesimpulan dari penelitian dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning membantu meningkatkan tingkat keterlibatan siswa, yang tercermin dalam kemampuan mereka untuk mengajukan pertanyaan kritis kepada sesama siswa dan guru (Riswari & Ermawati, 2020). Aktivitas siswa dalam mengatasi masalah juga memfasilitasi pemahaman materi yang lebih baik. Menurut Mukrimati et al. (2018), model pembelajaran PBL memungkinkan siswa untuk merasakan pengalaman belajar seolah-olah mereka tengah menghadapi situasi nyata, sehingga materi

pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena relevan dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Tentang pilihan media yang cocok dalam pembelajaran menjadi faktor penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan media Happy Note memberikan dorongan kepada siswa untuk terlibat secara lebih aktif.

Pujiati et al. (2018) mengemukakan bahwa penggunaan media merupakan suatu kebutuhan karena umumnya, siswa di sekolah dasar cenderung lebih suka bermain. Hal ini menunjukkan pentingnya menggunakan media Happy Note dalam pembelajaran PPKN, yang dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa sambil menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

Dari hasil penelitian pada mata pelajaran PPKN di kelas V, ditemukan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning dengan bantuan media Happy Note pada Siklus I dan Siklus II dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan tingkat pencapaian belajar siswa secara klasikal, dimana pada Siklus I hanya 29% siswa yang mencapai kriteria tuntas. Pada Siklus I, beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menganalisis perlunya mematuhi peraturan, sehingga dilakukan demonstrasi contoh pelaksanaan norma dan pelanggaran norma yang ada di sekolah.

Hasil belajar siswa meningkat pada Siklus II, terbukti dari peningkatan persentase siswa yang mencapai kriteria tuntas, yaitu mencapai 89% secara klasikal. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Siklus II telah berhasil efektif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa, dan tidak diperlukan tindakan lebih lanjut pada tahap tersebut.

Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa mampu mengaitkan pemahaman konsep Norma dengan pengalaman pribadi mereka sendiri. Selain itu, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menyelesaikan masalah yang diberikan oleh guru, serta lebih aktif, bertanggung jawab, dan percaya diri saat menyampaikan pendapat mereka.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pencapaian tujuan penelitian telah berhasil dan mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini tercermin dari hasil tes akhir pada Siklus I yang menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 62,14, yang kemudian mengalami peningkatan pada Siklus II dengan nilai rata-rata mencapai 77,14. Selain itu, terdapat peningkatan yang cukup besar pada tingkat ketuntasan klasikal, dimana pada Siklus I hanya 29% siswa yang mencapai kriteria tuntas, sedangkan pada Siklus II, angka tersebut meningkat drastis menjadi 89%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini telah membawa perubahan yang positif dan efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa. Impulan dan saran dapat ditulis secara terpisah sebagai dua sub judul atau ditulis dalam satu sub judul. Simpulan harus berupa narasi dalam bentuk paragraf dan bukan dalam bentuk angka/numerik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aditomo, Anindito (2022). *Kajian Akademik: Kurikulum untuk Pemulihan Pembelajaran* (1st ed.). Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen, Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-model pembelajaran inovatif*. Alfabeta.

- Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional*.
- Remaja Rosdakarya. Riswari, L. A., & Ermawati, D. (2020). Pengaruh Problem Based Learning Dengan Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional*.
- Alita, K., Koeswanti, H.D., & Giarti Sri. (2019). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Ledok 5 Tahun Pelajaran. *Jurnal Basicedu Vol.3 No.1*.
- Amalia, N., Ermawati, D., & Kuryanti, M. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Metode Hypnoteaching terhadap Motivasi Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *JIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*.
- Salbiah, S. (2017). Profil Keterampilan Berpikir Kritis Siswa menggunakan Pembelajaran Discovery Inquiry pada Konsep Koloid. *JIK (Jurnal Tadris Kimiya), Vol.2 No.1*, hlm. 109–115.
- Septiana, A. R. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol.1 No. 3*, hlm 380-393.
- Setyawati, D. H. L., Fakhiriyah, F., & Khamdun. (2020). Peningkatan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dengan Menerapkan Model Contextual Teaching and Learning Berbantuan Lempar Karet Pengetahuan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, Vol.5 No.2*, hlm. 130–139.
- Suantini, N. K. A. (2019). Langkah- Langkah Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Siswa. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama, Vol.2 No.1*, hlm.41–50.
- Sutiman. (2017). Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Paket Keahlian Administrasi Perkantoran. *Jurnar Pustaka Universitas Negeri Yogyakarta, Vol.2 No.3*.