

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING LEARNING* BERBANTUAN *QUESTION CARD* BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA ELEMEN SISTEM INFORMASI DAN KOMUNIKASI ORGANISASI KELAS X MP DI SMKS BUDI AGUNG MEDAN T.A 2024/2025

¹Rendy Indrawan S Siahaan, ²Rotua Sahat Pardamean Simanullang
Pendidikan Administrasi Perkantoran, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan

E-mail: ¹rendysiahaan42@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Problem Solving Learning* Berbantuan *Question Card* Berbasis Aplikasi Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MP Di SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025 pada elemen sistem informasi dan komunikasi organisasi. Metode penelitian menggunakan *True Eksperiment* dengan desain penelitian *Posttest Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MP SKMS Budi Agung Medan T.A 2024/2025. Teknik pengambilan sampel menggunakan secara *Simple Random Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada elemen sistem informasi dan komunikasi organisasi yang dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis (*Independent Samples Test*) diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.003 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 ($\alpha < 0.05$). Selain itu berdasarkan *output group statistics*, rata-rata (*mean*) nilai *Posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 90.80, sedangkan rata-rata nilai *Posttest* hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 87.47. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving Learning* Berbantuan *Question Card* Berbasis Aplikasi Assemblr Edu berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa pada elemen sistem informasi dan komunikasi organisasi kelas X MP Di SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Problem Solving Learning* Berbantuan *Question Card* Berbasis Aplikasi Assemblr Edu, Hasil Belajar Siswa.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the *Problem Solving Learning* Model Assisted by *Question Cards* Based on the *Assemblr Edu* Application to improve the learning outcomes of class X MP students at SMKS Budi Agung Medan in the 2024/2025 academic year on the elements of organizational information and communication systems. The research method uses *True Experiment* with a *Posttest Control Group Design* research design. The population in this study were all class X MP students of SKMS Budi Agung Medan in the 2024/2025 academic year. The sampling technique used *Simple Random Sampling*. Based on the results of the study, an increase in student learning outcomes was obtained in the elements of organizational information and communication systems as evidenced by the results of the hypothesis test calculation (*Independent Samples Test*) obtained a significance value (Sig. 2-tailed) of 0.003 which is smaller than the significance level of 0.05 ($\alpha < 0.05$). In addition, based on the *output group statistics*, the average (*mean*) *Posttest* value of student learning outcomes in the experimental class was 90.80, while the average *Posttest* value of student learning outcomes in the control class was 87.47. The results of this study indicate that the *Problem Solving Learning* model Assisted by *Question Cards* Based on the *Assemblr Edu* Application has a positive and significant effect on student learning outcomes in the elements of the organizational

information and communication system of class X MP at SMKS Budi Agung Medan in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Problem Solving Learning Model Assisted by Question Card Based on Assemblr Edu Application, Student Learning Outcomes.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia dimana setiap individu yang telah lahir akan mendapat pendidikan dari orang tuanya kelak. Mendidik seorang anak sejak kecil adalah bagian dari pendidikan dini yang diberikan oleh keluarga yang kemudian akan memperoleh pendidikan di suatu institusi tertentu dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan pasti dalam kehidupan manusia demi pengembangan dan kemajuan sumber daya manusia (SDM). Hal ini sejalan dengan pendapat (Purwaningsih, I., et al., 2022:21) bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan memiliki peranan penting dalam peningkatan kualitas hidup setiap individu baik secara langsung maupun tidak langsung. Sekolah adalah salah satu lembaga pendidikan yang mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, terdidik dan terampil, hal tersebut dapat dicapai melalui peningkatan kualitas pendidikan yaitu dengan mengubah sistem pendidikan yang dilaksanakan pada saat ini.

Sistem informasi dan komunikasi organisai merupakan salah satu elemen pada materi Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) Manajemen Perkantoran yang termuat dalam buku paket pelajaran “Dasar-dasar Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Penerbit: Erlangga”.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan pihak sekolah pada tanggal 21

Januari 2025, ditemukan bahwasannya hasil belajar siswa masih banyak yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75 untuk mata elemen sistem informasi dan komunikasi organisasi di kelas X MP SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025. Adapun persentase nilai hasil belajar yang diperoleh melalui ulangan harian di kelas X MP SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025 dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Tabel 1
Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian Kelas X MP

Kelas	e s	Jumla h Siswa	Siswa yang mencapai KKM (75-100)		Siswa yang tidak mencapai KKM (0-75)	
			Jumla h	%	Jumla h	%
X MP 1	H	35	15	42,85 %	20	57,15 %
X MP 2	H	34	10	29,41 %	24	70,59 %

Sumber: Daftar Nilai UH Semester Ganjil X MP Oleh Guru Mapel Dasar-Dasar Program Keahlian (DDPK) Manajemen Perkantoran

Dari tabel di atas, menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X MP SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025 masih dibawah KKM, yang mana terlihat bahwa siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian elemen sistem informasi dan komunikasi organisasi berjumlah 15 siswa atau 42,85% sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 20 siswa atau 57,15% pada kelas X MP 1 dan jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulngan harian berjumlah 10 siswa atau 29,41% sedangkan siswa yang tidak mencapai KKM berjumlah 24 siswa atau 70,59% pada kelas X MP 2.

2. LANDASAN TEORI

Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme berasal dari konstruktiv dan isme. Konstruktiv bersifat membina, memperbaiki, dan membangun. Sedangkan isme dalam kamus Bahasa Indonesia berarti paham atau aliran. Sehingga konstruktivisme merupakan aliran filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita merupakan hasil konstruksi kita sendiri. Dalam dunia pendidikan, konstruktivisme sudah menjadi tiang filosofi yang mengubah pandangan kita terhadap proses pembelajaran di kelas. Pada pendekatan ini menekankan pada siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi aktif dengan pengetahuan dan lingkungan sekitar. Konstruktivisme merupakan tanggapan terhadap perkembangan harapan baru dalam proses pembelajaran, yang menekankan peran aktif siswa dalam merancang dan memulai kegiatan belajar mereka sendiri, seperti yang dijelaskan oleh (Harefa, E., et al., 2024:123). Sejalan dengan pendapat Harefa, (Febriani & Safitri, 2021:64) berpendapat bahwa Konstruktivisme adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa agar menggunakan strateginya sendiri dalam belajar secara sadar, sedangkan guru membimbing siswa ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi”.

Model Pembelajaran *Problem Solving Learning*

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur pembelajaran yang tersistematis dalam mengorganisasikan aktivitas pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu, seperti yang dijelaskan oleh (Sofiah, R., et al., 2020:3). Sejalan dengan pendapat Sofiah, bahwa model pembelajaran menurut (Wulandari, O., 2024:134) adalah kerangka atau pendekatan yang digunakan oleh guru untuk merancang dan melaksanakan

proses pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan pernyataan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu bentuk strategi atau acara yang digunakan oleh guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan belajar di kelas. Dengan menerapkan model pembelajaran, maka dapat meningkatkan mutu dalam kegiatan belajar mengajar. Adanya keterlibatan siswa yang aktif, maka dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan meningkatkan kerja sama melalui penerapan suatu model pembelajaran. *Problem Solving Learning* merupakan salah satu pendekatan pembelajaran motivasional yang diyakini mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis terhadap banyaknya persoalan, karena pada dasarnya hidup ini adalah kegiatan memecahkan berbagai masalah, seperti yang dijelaskan oleh (Simatupang, M., 2019:51). Sejalan dengan pendapat Simatupang, *Problem Solving Learning* menurut (Maesari, C., et al., 2020:14) merupakan suatu model pembelajaran yang memusatkan pada pengajaran dan keterampilan pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan dengan melibatkan siswa secara aktif, dan memanfaatkan representasi yang dimiliki oleh siswa. Sedangkan menurut (Suardin & Andriani, 2021:230) *Problem Solving Learning* merupakan model pembelajaran yang melatih kemampuan dan keterampilan berpikir kritis siswa, melalui aktivitas mencari informasi, menganalisis situasi, dan mengidentifikasi masalah dengan tujuan untuk menghasilkan alternatif pemecahannya serta dapat mengambil suatu keputusan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan tujuan terpenting dalam proses belajar mengajar yang harus mendapat prioritas dari

seluruh aspek yang terlibat didalamnya untuk dapat tercapai dengan baik. Hasil belajar terdiri dari pengetahuan dan keterampilan yang harus diperoleh siswa pada akhir tugas, kelas, kursus, atau program tertentu, dan membantu siswa untuk memahami mengapa pengetahuan dan keterampilan tersebut akan berguna bagi mereka (Rubiyatin, U., 2023:90). Hal ini sejalan dengan pendapat (Zaenatun, A., et al., 2021:187) bahwa hasil belajar adalah perubahan keterampilan dan kemampuan, kebiasaan sikap, pemahaman, pengetahuan dan nilai, berlabel kognitif (memahami konsep), afektif dan psikomotorik (proses memahami) melalui kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Zaenatun, menurut (Budianti, Y et al., 2023:129) hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkat pengetahuan dan keterampilan siswa yang diukur melalui indikator-indikator ketercapaian proses belajar mengajar yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik yang dapat dicapai setelah melalui kegiatan pembelajaran di kelas. Hasil belajar ini tidak hanya mencakup pencapaian akademis saja, namun juga mencakup perkembangan pribadi dan sosial.

3. METODOLOGI

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Swasta Budi Agung Medan, yang berlokasi di Jl. Platina Raya No. 7, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelan, Kota Medan,

Sumatera Utara. Penelitian ini berfokus pada siswa kelas X MP yang mengikuti elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi. Penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen yang bersifat sistematis, teliti, dan logis untuk melakukan kendali terhadap suatu kondisi yang selanjutnya peneliti memanipulasi stimuli, keadaan atau kondisi eksperimental, serta mengobservasi pengaruh akibat perlakuan (Akbar, R., et al., 2023:466). Adapun metode penelitian eksperimen yang digunakan adalah *True Eksperimental Design* dengan bentuk *Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian *True eksperimental Design* dipilih karena bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa pada elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi. Desain ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan tertentu dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan tersebut, untuk kemudian dibandingkan hasil belajarnya setelah dilaksanakan *Posttest*.

Populasi dan Sampel

Populasi

Populasi merupakan subjek penelitian yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya, seperti yang dijelaskan oleh (Sugiyono., 2013:80). Sejalan dengan pendapat Sugiyono, populasi menurut (Suriani, N., et al., 2023:26) adalah keseluruhan objek atau subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu untuk diteliti dan diambil kesimpulan. Maka dapat disimpulkan, bahwa populasi merupakan keseluruhan individu atau objek yang

diteliti dan memiliki karakteristik yang sama namun populasi bukan hanya orang, tetapi objek dan benda-benda alam lainnya yang ingin diteliti. Berdasarkan pengertian populasi di atas, maka populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MP SMKS Budi Agung Medan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dibawah ini:

Populasi Penelitian

NO	KELAS	JUMLAH SISWA
1	X MP 1	35
2	X MP 2	34
Jumlah Keseluruhan Siswa		69

Sumber: Daftar Hadir oleh Wali Kelas X MP 1 & X MP 2 Di SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025

Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono., 2013:81). Sejalan dengan pendapat Sugiyono, pengertian sampel menurut (Suriani, N., et al., 2023:27) adalah sejumlah individu yang dipilih dari populasi dan merupakan bagian yang mewakili keseluruhan anggota populasi. Maka dapat disimpulkan, sampel merupakan bagian dari sejumlah populasi yang memiliki karakteristik yang sama dan dapat mewakili dari seluruh anggota populasi. Sampel penelitian ini diambil dari sebagian populasi yang terdiri dari dua kelas (X MP 1 dan X MP 2) SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025 yang mengikuti elemen Sistem Informasi dan Komunikasi Organisasi. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *Simple Random Sampling*, yaitu suatu teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam

populasi tersebut (Sugiyono., 2013:81). Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengambil kelas X MP 2 sebagai kelas eksp-erimen dan kelas X MP 1 sebagai kelas kontrol.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan di SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025 yang beralamat di Platina Raya No. 7, Rengas Pulau, Kec. Medan Marelان, Kota Medan, Sumatera Utara 20223. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa pada elemen Sistem Informasi Dan Komunikasi Organisasi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu lebih tinggi dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada elemen Sistem Informasi Dan Komunikasi Organisasi yang diajarkan dengan model pembelajaran *Discovery Learning* pada siswa kelas X MP SMKS Budi Agung Medan T.A 2024/2025. Siswa yang dijadikan sampel yakni sebanyak 2 kelas yang berjumlah 60 siswa yakni 30 siswa di kelas X MP 1 (Kelas kontrol) dan 30 siswa di kelas X MP 2 (Kelas Eksperimen).

Selanjutnya, kedua kelas diterapkan perlakuan yang berbeda yakni pada kelas eksperimen diimplementasikan model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu dimana prosesnya yaitu guru menjelaskan tujuan pembelajaran, membagi kelompok, guru membagikan *Question Card* yang berisikan kasus permasalahan dan barcode yang selanjutnya di *scan* oleh siswa melalui aplikasi Assemblr Edu dengan menggunakan Smartphone masing-masing siswa, berdiskusi di dalam kelompok serta memastikan bahwa setiap kelompok tahu jawabannya, guru memilih salah satu kelompok untuk melakukan

presentasi hasil analisis serta kelompok lainnya menanggapi, guru memberikan apresiasi kepada siswa.

Kendala yang dihadapi di kelas eksperimen, yaitu peserta didik tidak tertib mengatur posisi duduk pada saat pembagian kelompok, sinyal jaringan operator Smartphone siswa tidak stabil selama proses *scan barcode Question Card*, dan kelompok yang dipanggil oleh guru malu-malu untuk menyampaikan hasil diskusi kelompok ke depan kelas. Keunggulan yang diperoleh di kelas eksperimen, yaitu pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*), minat positif siswa pada materi yang diulas menjadi terpacu, dan siswa sudah mampu mengeluarkan pendapat dalam menuntaskan tugas. Kelas kontrol yang diimplementasikan model pembelajaran *Discovery Learning* pada elemen Sistem Informasi Dan Komunikasi Organisasi dimana prosesnya yaitu, pemberian rangsangan, identifikasi masalah, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, kesimpulan.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen yang diimplementasikan model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu serta kelas kontrol diimplementasikan model pembelajaran *Discovery Learning*, dilakukan *Posttest* agar membuktikan apakah ada perbedaan. Maka didapatkan nilai rata-rata (*mean*) di kelas eksperimen yakni 89.63 dengan standar deviasi 4.140. Sedangkan di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata (*mean*) yakni 87.47 dengan standar deviasi 4.142.

Selanjutnya, dilakukan uji normalitas dengan formula Shapiro-Wilk ($n < 100$). Maka didapatkan hasil uji normalitas *Posttest* kelas eksperimen pada Shapiro-Wilk dengan nilai statistik sebesar 0.951 dan nilai signifikansi yakni 0.182. Karena nilai $\text{Sig.} > 0.05$, maka data *Posttest* kelas eksperimen terdistribusi normal. Lalu, didapatkan hasil uji normalitas *Posttest* kelas

kontrol pada Shapiro-Wilk dengan nilai statistik sebesar 0.938 dan nilai signifikansi yakni 0.079. Karena nilai $\text{Sig.} > 0.05$, maka data *Posttest* kelas kontrol terdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians untuk mengetahui apakah data antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan Levene's Test dan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0.558 ($p > 0.05$) yang berarti varians data kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, syarat uji-t terpenuhi.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan di atas, sehingga dapat disimpulkan dari penelitian ini, didapatkan peningkatan hasil belajar siswa pada elemen sistem informasi dan komunikasi organisasi yang dibuktikan dari hasil perhitungan uji hipotesis (*Independent Samples Test*) diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0.003 yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0.05 ($\alpha < 0.05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu, dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Selain itu berdasarkan output *Group statistics*, rata-rata nilai *Posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 90.80, sedangkan rata-rata nilai *Posttest* hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 87.47. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu memiliki hasil

belajar yang lebih tinggi secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang diajar menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Solving Learning* berbantuan *Question Card* berbasis Aplikasi Assemblr Edu berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada elemen Sistem Informasi Dan Komunikasi Organisasi

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, dan dukungan selama proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim penerbit jurnal yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitasi proses publikasi karya ini. Tak lupa, penulis menghargai dukungan dan semangat dari teman-teman yang telah memberikan motivasi dan bantuan selama penyusunan artikel ini. Semoga jurnal ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, R., Siroj, R. A., Win Afgani, M., & Islam Negeri Raden Fatah Palembang Abstract, U. (2023). Experimental Research Dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Januari, 2023(2), 465–474.
- Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Nurhasana, P. D., Pratama, A., Riyanti, H., Selegi, S. F., Anggraini, D., & Kalsum, U. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(1), 1.
- Astuti, S. S. (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Learning Berbantuan Media Permainan Square Untuk Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Ekosistem Kelas VII SMPN 28 Bandar Lampung. In *Skripsi*. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan.
- Budianti, Y., Rikmasari, R., & Oktaviani, D. A. (2023). Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
- Latifah, S. S., & Luritawaty, I. P. (2020). Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Think Pair Share sebagai Model Pembelajaran Kooperatif untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1).
- Lazim N. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Achievement Divisions (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa KELAS V SD Negeri 35 Pekanbaru. *Jurnal Primary*, 6, 546–554.
- Marlina, L., & Sholehun. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2, 66–74.
- Maryoto, G. (2016). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) dan Numbered-Heads-Together (NHT) Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan*, 120–128.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207.
- Meldina, T. (2019). Implementasi Model Learning Start With A Question Strategi Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6, 211–219.
- Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 7(1), 127–136.
- Damayanti, A. (2022). *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*

*Peserta Didik Nata Pelajaran
Ekonomi Kelas X SMA Negeri 2
Tulang Bawang Tengah (Vol. 1,
Issue 1).*

- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(1), 61.
- Harefa, E., Afendi, A. R., & Karuru, P. (2024). *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran* (Sepriano & Efitra, Ed.; Cetakan pertama). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. www.buku.sonpedia.com
- Heriyati, T. S. (2022). Adaptasi Kurikulum Medeka Dengan Model Pembelajaran Berbasis Problem Solving Learning Pada Pendidikan Agama Kristen. In *Jurnal Ilmu-ilmu Sosial* (Vol. 19, Issue 2).
- Kapitan, S. F., & Aseng, A. C. (2023). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal 891 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar Ekonomi*. 09(2).
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022a). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52.
- Kholipah, N., Surindra, B., & Forijati, R. (2022b). Penerapan Media Qestion Card dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 43–52.