



Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.3 Melalui Penggunaan Media *Blooket* Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang

Fazilla Akmalia Rahma¹, Umi Chotimah^{2*}, Tyas Masito Mutiara³

^{1,2} PPG FKIP, Universitas Sriwijaya, Indonesia,

³ SMA Negeri 3 Palembang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11535>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 20 Agustus 2025

Accepted: 31 Agustus 2025

Abstract: This research aims to improve the learning outcomes of class XI.3 students through the use of blockchain media in the Pancasila education learning process at SMA Negeri 3 Palembang. This research is classroom action research carried out in three cycles. The research subjects were all students in class XI.3 SMA Negeri 3 Palembang. Each cycle is carried out through four stages, namely planning, action, observation and reflection. The data collected was then analyzed using descriptive analysis techniques with a percentage approach. The learning outcomes instrument used is a multiple choice test which is structured based on indicators of competency achievement. The research results show that the use of blockchain media can improve learning outcomes. At the pre-cycle stage, student learning outcomes only reached 33.33%. In the first cycle, the percentage increased to 69.23%, but did not meet the set target. In the second cycle, student learning outcomes increased to 89.74%. Thus, the use of blockchain media can improve the learning outcomes of class XI.3 students at SMA Negeri 3 Palembang.

Keywords: *Learning Outcomes, Blooket Media, Pancasila Education.*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.3 melalui penggunaan media *blooket* dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila di SMA Negeri 3 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang. Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif dengan pendekatan persentase. Instrumen hasil belajar yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *blooket* dapat meningkatkan hasil belajar. Pada tahap pra siklus, hasil belajar peserta didik hanya mencapai 33,33%. Pada siklus pertama, persentase meningkat menjadi 69,23%, namun belum memenuhi target yang ditetapkan. Pada siklus kedua hasil belajar peserta didik meningkat hingga mencapai 89,74%. Dengan demikian, penggunaan media *blooket* mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.3 di SMA Negeri 3 Palembang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Blooket, Pendidikan Pancasila.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan upaya terencana untuk membekali peserta didik dengan kompetensi dan mengembangkan potensi mereka guna mencetak sumber daya manusia yang berkualitas. Pembelajaran dalam konteks pendidikan merupakan sarana untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan guna membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan kehidupan (Nuryani & Pratama, 2022). Pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pembentukan karakter yang menjadi fondasi bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran strategis dalam membentuk karakter bangsa adalah Pendidikan Pancasila. Pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila, guna membentuk peserta didik yang memiliki karakter kuat dan mental tangguh. Visi dan misi mata pelajaran ini bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, dengan dasar profil pelajar Pancasila (Anatasya & Dewi, 2021).

Pada era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi hal yang sangat penting. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas dituntut untuk lebih inovatif dan menarik guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, efektif, dan menarik. Perkembangan teknologi informasi turut berkontribusi dalam memperkaya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana pendukung proses belajar-mengajar (Harahap & Pradana, 2024).

Pencapaian tujuan pembelajaran yang lancar, efektif, dan efisien akan terbantu dengan penggunaan media dalam pembelajaran (Anggarwati, Anggraini, & Chotimah, 2024). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan isi materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didik, yang harus disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan proses pembelajaran yang berlangsung (Khotimah, 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran berdampak pada aktivitas belajar-mengajar di kelas, karena dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajar serta menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan (Chotimah, et al, 2022). Media pembelajaran memungkinkan guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan efektif, yang pada

akhirnya memperkaya bahan ajar. Hasil belajar kemudian menjadi tolok ukur dalam menilai pencapaian dan pemahaman peserta didik terhadap materi (Salsadila, Chotimah, & Hasna, 2024).

Salah satu bentuk media yang semakin banyak digunakan dalam era digital saat ini adalah game edukasi. Penggunaan media pembelajaran seperti game edukasi dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena mampu menarik perhatian, memotivasi, serta mendorong keterlibatan aktif mereka selama pembelajaran berlangsung (Paudia, Maasawet, & dkk, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis game edukatif menjadi salah satu strategi yang relevan dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif terhadap perkembangan teknologi. Di era digital saat ini, media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya menjadi pelengkap, tetapi juga merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Salah satu bentuk inovasi media digital yang dimanfaatkan di lingkungan pendidikan adalah *Blooket*. *Blooket* ialah sebuah platform berbasis web yang mengintegrasikan konsep gamifikasi ke dalam kegiatan pembelajaran, web ini menyediakan beragam mode permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memberi keleluasaan bagi peserta didik untuk memilih dan menikmati pengalaman belajar yang lebih beragam serta menyenangkan (Nugroho & Romadhon, 2022).

Pemanfaatan media seperti *Blooket* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam penyampaian materi, tetapi juga memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan belajar peserta didik, yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar mereka. Menurut Lucky (2024), penggunaan *Blooket* dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran yang mengacu pada tujuan pendidikan yang telah dirumuskan, tingkat pemahaman terhadap materi yang diajarkan mencerminkan hasil belajar dalam ranah kognitif yang merupakan salah satu indikator tercapainya tujuan pembelajaran (Wati, 2021). Keberhasilan suatu proses pembelajaran terlihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik (Dewi & Isdaryanti, 2025). Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Hapsari et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa peserta didik di kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang menunjukkan hasil belajar yang masih tergolong rendah pada saat guru melaksanakan evaluasi. Hal ini terlihat dari lebih dari

setengah jumlah siswa di kelas tersebut yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dari total peserta didik, hanya 8 siswa (20,5%) yang berhasil mencapai nilai KKM, sementara 31 siswa (79,5%) lainnya belum mencapai nilai minimal yang ditetapkan. Berdasarkan pada studi literatur yang dilakukan peneliti, hasil penelitian Nainggolan, Haryati, & Lubis (2024) menunjukkan bahwa pada awalnya hanya 35% peserta didik yang mencapai KKM. Namun, setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis gim *Blooket*, persentase tersebut meningkat menjadi 50% pada siklus pertama dan mencapai 90% pada siklus kedua. Oleh karena itu, melalui penerapan media *Blooket* dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penulis berharap bahwa penerapan media *Blooket* dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik melalui peningkatan aktivitas belajar mereka. Aktivitas belajar yang dimaksud merujuk pada berbagai kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dalam rangka meningkatkan pemahaman dan pengetahuan, yang pada akhirnya akan tercermin dalam hasil belajar (Widiani, 2021). Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melaksanakan penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.3 melalui Penggunaan Media *Blooket* dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 3 Palembang".

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan bentuk penelitian yang dilakukan di lingkungan kelas oleh peneliti sendiri dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta memperbaiki hasil pembelajaran melalui serangkaian tindakan yang dilaksanakan dalam beberapa siklus (Muslimin, Musfirah, & Ani, 2024). PTK tepat digunakan oleh guru karena membantu guru untuk memahami dan memperbaiki cara mengajar di kelasnya sendiri sehingga melalui PTK, guru bisa membuat pembelajaran jadi lebih kreatif dan mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan (Chotimah, Camellia, & Fatimah, 2022). Adapun subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang. Sementara itu, objek penelitian ini adalah penggunaan media *Blooket* sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Instrumen hasil belajar yang digunakan berupa tes pilihan ganda

yang disusun berdasarkan indikator pencapaian kompetensi

Setiap siklus dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan teknik pengolahan data persentase untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang data yang dikumpulkan. Hasilnya disajikan dalam bentuk tabel dan dijelaskan secara naratif guna mengetahui tingkat kebenaran jawaban subjek terhadap objek penelitian (Sugiyono, 2020). Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar peserta didik, maka ketuntasan belajar individu ditentukan jika memperoleh nilai di atas 75. Selanjutnya, hasil tes pada setiap siklus akan dihitung dan dianalisis untuk mengetahui ketuntasan belajar secara klasikal.

Persentase :

$$= \frac{\Sigma \text{ peserta didik yang tuntas belajar}}{\Sigma \text{ peserta didik keseluruhan}} \times 100\%$$

Hasil belajar peserta didik dianggap meningkat apabila 80% dari jumlah peserta didik memperoleh nilai ≥ 75 secara klasikal (Mutiasih, 2022). Dengan demikian, jika persentase ketuntasan belajar melebihi 80%, maka pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dinyatakan berhasil.

Hasil dan Pembahasan

Langkah awal yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah memberikan pre-test kepada peserta didik sebelum media pembelajaran diterapkan. Tujuan dari pelaksanaan pre-test ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan awal peserta didik terhadap materi yang akan dipelajari. Selain itu, pre-test berfungsi sebagai tolok ukur untuk membandingkan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. Adapun hasil pre-test peserta didik disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

No	Aspek	Jumlah Peserta Didik
1	Peserta didik yang tuntas	13
2	Peserta didik yang tidak tuntas	26
Jumlah		39
Rata-Rata		33,33%

Sumber : Diolah dari data Primer (2025)

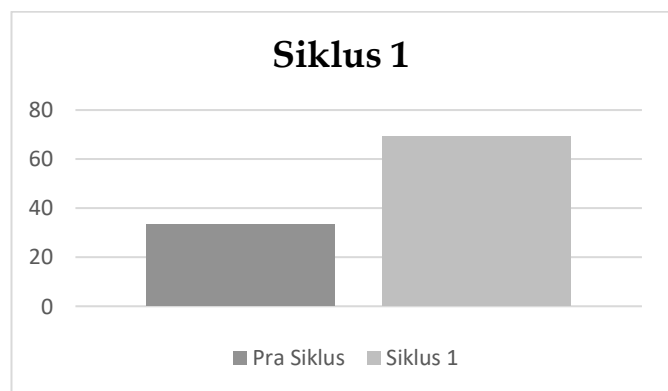
Berdasarkan data pada Tabel 1, diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 berjumlah 13 orang atau sebesar 33,33%, sedangkan sebanyak 26 orang atau 66,67% peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Data ini menunjukkan bahwa hasil

belajar peserta didik kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang masih tergolong rendah. Rendahnya hasil belajar ini diduga disebabkan oleh pembelajaran yang tidak melibatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik, sehingga peserta didik kurang terlibat secara aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, dilakukan upaya perbaikan melalui penerapan media pembelajaran *Blooket* dalam proses pembelajaran. Setelah diterapkannya media *Blooket*, terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang dapat dilihat pada Tabel 2 hasil pembelajaran siklus I berikut ini:

Tabel 2. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

No	Aspek	Jumlah Peserta Didik
1	Peserta didik yang tuntas	27
2	Peserta didik yang tidak tuntas	12
Jumlah		39
Rata-Rata		69,23%

Sumber : Diolah dari data Primer (2025)



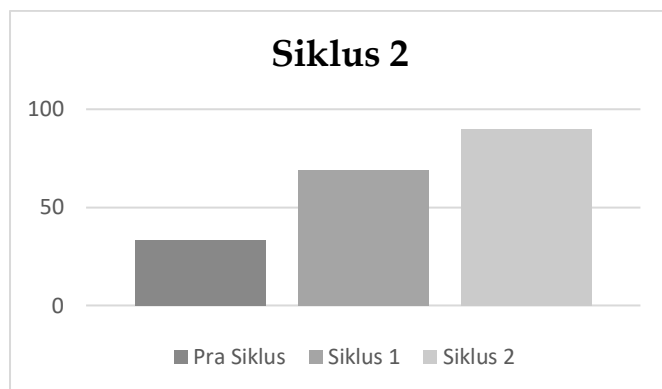
Grafik 1. Perbandingan Pra Siklus dan Siklus 1
Sumber : Diolah dari data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 2 dan Grafik 1, diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 berjumlah 27 orang atau sebesar 69,23%, sementara peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 12 orang atau 30,77%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan kondisi awal, nilai rata-rata ketuntasan yang diperoleh masih berada pada angka 69,23%, yang belum memenuhi indikator keberhasilan dalam penelitian ini, yaitu sebesar 80% dari total 39 peserta didik. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan tetap melakukan perbaikan pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran *Blooket*. Setelah pelaksanaan siklus II, diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

No	Aspek	Jumlah Peserta Didik
1	Peserta didik yang tuntas	35
2	Peserta didik yang tidak tuntas	4
Jumlah		39
Rata-Rata		89,74%

Sumber : Diolah dari data Primer (2025)



Grafik 2. Perbandingan Pra Siklus, Siklus 1, Siklus 2
Sumber : Diolah dari data Primer (2025)

Berdasarkan data pada Tabel 3 dan Grafik 2, diketahui bahwa jumlah peserta didik yang memperoleh nilai ≥ 75 sebanyak 35 orang atau setara dengan 89,74%, sedangkan peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sebanyak 4 orang dengan persentase 10,26%. Dengan nilai rata-rata ketuntasan sebesar 89,74%, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil, karena telah melampaui indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelumnya, yaitu minimal 80%.

Berdasarkan analisis data terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang, diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar dari pra-siklus hingga pelaksanaan siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* berkontribusi positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada tahap pra-tindakan, tingkat ketuntasan belajar peserta didik berada pada persentase 33,33%. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 69,23% dengan kategori cukup tercapai. Kemudian, pada siklus II, ketuntasan mencapai 89,74% dengan kategori sangat tercapai. Perbandingan hasil ketuntasan belajar peserta didik sebelum dan sesudah penerapan tindakan dalam dua siklus dapat dilihat pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4. Persentase Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI.3

Siklus	Hasil Persentase	Peningkatan	Kategori
Pra Siklus	33,33%		
Siklus I	69,23%	35,90%	Cukup Tercapai
Siklus II	89,74%	20,51%	Sangat Tercapai

Sumber : Diolah dari data Primer (2025)

Berdasarkan Tabel 4, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Blooket* secara signifikan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya di kelas XI.3 SMA Negeri 3 Palembang. Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan belajar setelah diterapkannya media pembelajaran ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Blooket* dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan belajar peserta didik berada pada angka 33,33%, kemudian meningkat menjadi 69,23% pada siklus I dengan kategori cukup tercapai, dan selanjutnya mengalami peningkatan signifikan pada siklus II menjadi 89,74% dengan kategori sangat tercapai. Dengan demikian, penggunaan media *Blooket* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI.3 di SMA Negeri 3 Palembang.

Referensi

- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Anggarwati, H., Anggraini, N. N., & Chotimah, U. (2024). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Media Spin Games. *ASANKA: Journal of Social Science and Education*, 5(1), 1-10.
- Chotimah, U., Camellia, & Fatihah, H. (2022). Pelatihan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-20.
- Chotimah, U., Kurnisar, Sulkipani, Fatihah, H., & Mariyani. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Bagi Guru Dalam MGMP PPKn SMP. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 72-80.
- Dewi, C. R., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif dengan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS pada Siswa Kelas IVSD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3), 956-963.
- Hapsari, R. A. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI MIPA 3 SMAN 2 Mataram. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 472-476.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 6(3), 17218-17223.
- Khotimah, S. K. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran, Inovasi di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2149-2158.
- Muslimin, Musfirah, & Ani, E. P. (2024). Penerapan Model Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Di Kelas V UPTD SD Negeri 115 Barru. *JUARA SD : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 29-36.
- Mutiasih, L. (2022). Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Fisika Materi Vektor Melalui Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Kelas X. *IJAR : Indonesian Journal Of Action Research*, 1(2), 189-202.
- Nainggolan, M., Haryati, F., & Lubis, Z. H. (2024). Penerapan Media Games Blooket Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di SDN 066050 Medan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(03), 441-450.
- Nugroho, F. H., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTSN 3 Banyuwangi Dalam Gim Blooket Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi*

- ; *Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan*, 2(2), 153-162.
- Nuryani, S. &. (2022). Analisis Pembelajaran IPA Melalui Pendekatan Keterampilan Proses Sains Pada Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6), 1162-1169.
- Panjaitan, W. A., & dkk. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning di Sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1350-1357.
- Paudia, N. R., Maasawet, E. T., & dkk. (2024). Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Game Edukasi Blooket Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(1), 140-145.
- Prastianto, L., P, P. A., & Sujanti, S. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Learning (PBL) dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) Berbantuan Alat Evaluasi Blooket. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2548-6950.
- Salsadila, A., Chotimah, U., & Hasna, N. N. (2024). Improving Student Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects Using ProblemBased Learning Models in Class VII.4 SMP Negeri 33 Palembang. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 12(1), 115-124.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widiani, N. L. (2021). Model Pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Action Research*, 5(4), 537-541.