

Analisis Implementasi Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Dalam Pembelajaran PKn Berbasis Media Interaktif SDN 1 Ambarawa

Lufiana Sifa Auralia¹, Cenita Givia Intani²

*Universitas Muhammadiyah Pringsewu

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 05, 2025

Revised May 10, 2025

Accepted May 19, 2025

Available online May 25, 2025

Kata Kunci:

Model Pembelajaran, Pembelajaran
PKn, Media Interaktif

Keywords:

Problem Based Learning, PKn Course,
Interactive Media



This is an open access article under the CC BY-SA
license.
Copyright © 2025 by Author. Published by Yayasan
Daarul Huda

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat untuk mengkaji Implementasi Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Pembelajaran PKn Berbasis Media Interaktif. Pendekatan studi kasus yang digunakan dalam metodologi kualitatif mengumpulkan data melalui wawancara mendalam dengan siswa dan guru di kelas. Hasil Penelitian mengungkapkan bahwa pelaksanaan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam pembelajaran PKn dengan menggunakan media interaktif yang dilaksanakan melalui langkah-langkah dengan teratur, terutama orientasi pada masalah, perumusan dan pemahaman masalah, pengumpulan informasi dan eksplorasi, pengolahan dan analisis informasi, penyusunan dan pemaparan solusi, refleksi dan evaluasi pembelajaran. Ternyata terdapat rintangan dalam implementasinya, tidak mencukupi waktunya, sumber belajarnya kurang, dan perbedaan kemampuan siswa. Dalam penelitian ini memberikan pandangan terhadap pelaksanaan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dalam pelajaran PKn yang memanfaatkan media interaktif dan mengusulkan solusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran yang berfokus pada masalah dengan memanfaatkan

media interaktif di tingkat SD.

ABSTRACT

This study was conducted to examine the Implementation of the Problem Based Learning (PBL) Model in Civics Learning Based on Interactive Media. The case study approach used in the qualitative methodology collected data through in-depth interviews with students and teachers in the classroom. The results of the study revealed that the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model in Civics learning using interactive media was carried out through regular steps, especially orientation to the problem, formulation and understanding of the problem, information collection and exploration, processing and analysis of information, preparation and presentation of solutions, reflection and evaluation of learning. It turned out that there were obstacles in its implementation, insufficient time, lack of learning resources, and differences in student abilities. This study provides a view of the implementation of the Problem Based Learning (PBL) model in Civics lessons that utilize interactive media and proposes solutions to improve the effectiveness of problem-focused learning by utilizing interactive media at the elementary school level.

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah pelajaran penting yang diajarkan di Sekolah Dasar. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang pintar, mahir dan berkepribadian yang ditetapkan dalam Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2006: 97-104). Karena itu, pembelajaran PKn tidak hanya menekankan pada pemahaman terhadap materi secara intelektual, tetapi menambah kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta keaktifannya terhadap keterlibatan masyarakat, kebangsaan, dan kenegaraan. Yang menjadi tantangannya yaitu sulit untuk membangkitkan minat siswa karena materi PKn sering disampaikan secara monoton tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam diskusi atau kegiatan yang menyenangkan. Akibatnya, siswa akan kehilangan minat dan mengalami kesulitan dalam merasakan atau menghayati nilai-nilai yang terdapat dalam pelajaran PKn.

Mengatasi isu tersebut memerlukan model pembelajaran yang berbeda dan menekankan keterlibatan siswa. Model pembelajaran dinilai cocok dalam mengatasi permasalahan ini yaitu Model PBL. PBL merupakan model pembelajaran berpusat pada murid dengan cara mempertemukan mereka dengan

rintangan yang murid temui di aktivitasnya. Maka dari itu, PBL adalah suatu model yang sangat menekankan pencarian akar persoalan dan penyelesaiannya (Abbudin, 2011:243). Implementasi model ini di sekolah sangat efektif agar membentuk sikap kritis, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir siswa secara mendalam terhadap permasalahan sosial yang ada dilingkungan peserta didik.

Meskipun model PBL dianggap berhasil untuk mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan penyelesaian terhadap masalah, penggunaan metode pembelajaran inovatif juga penting dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran inovatif perlu didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Satriansyah (2016: 18) Media pembelajaran interaktif merupakan suatu metode yang dalam proses pembelajaran memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Santosa dan Khotimah (2016: 238) menekankan bahwa media pembelajaran interaktif adalah sistem penyampaian materi ajar dengan menyuguhkan rekaman video dengan kontrol komputer bagi para siswa, di mana mereka tidak hanya mendengarkan, menonton video, serta mendengar suara. Namun, siswa diberikan kebebasan untuk memberikan tanggapannya secara aktif. Penggunaan media interaktif untuk model ini pada materi PPKn dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan membuat siswa lebih aktif, berpikir kritis, serta terlibat secara emosional dan intelektual dalam menyelesaikan masalah nyata seputar kehidupan berbangsa dan bernegara.

Keberhasilan penggunaan media interaktif dalam model (PBL) dalam pelajaran PKn didukung oleh beberapa faktor penting. Pertama, ketersediaan teknologi seperti perangkat digital dan internet sangat diperlukan agar media interaktif bisa digunakan secara optimal (Arsyad, 2011). Kedua, kompetensi guru dalam mengelola dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran menjadi penentu utama keberhasilan (Munir, 2012). Selain itu, motivasi siswa juga berpengaruh. Media interaktif yang menarik dapat mendorong ketertarikan belajar dan keikutsertaan siswa dalam memecahkan masalah (Daryanto, 2014). Selanjutnya, desain pembelajaran harus kontekstual dan sesuai dengan isu nyata agar siswa lebih terlibat secara aktif (Joyce & Weil, 2009). Terakhir, kesesuaian media dengan materi juga penting agar media yang digunakan benar-benar mendukung pemahaman siswa terhadap nilai-nilai PPKn (Heinich et al., 2002). Secara keseluruhan, ketika faktor-faktor ini terpenuhi, media interaktif dan PBL dapat berjalan sinergis dan membuat pembelajaran PPKn lebih efektif dan bermakna.

Landasan teori dalam penelitian ini merujuk pada pendekatan konstruktivisme dan kognitivisme. Teori konstruktivisme menggarisbawahi bahwa siswa perlu berperan aktif dalam mengonstruksi pengetahuan secara mandiri, sementara teori kognitivisme fokus pada proses pengolahan informasi yang terjadi dalam pikiran siswa, yang memungkinkan mereka untuk menyimpan, memproses, dan menghubungkan pemahaman baru dengan jejak pengetahuan yang telah tertanam sebelumnya. Dimana kedua teori tersebut menjadi dasar untuk menganalisis bagaimana penerapan model PBL digunakan dalam pembelajaran PKn dengan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Penelitian sebelumnya oleh Wulandari dan Supriyadi (2021) juga menunjukkan bahwa penggunaan model PBL yang berbantuan media interaktif berpotensi meningkatkan pencapaian belajar dan partisipasi siswa dalam pelajaran kewarganegaraan.

Dengan menelaah penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) yang dipadukan dengan media interaktif pada kegiatan belajar Pendidikan Kewarganegaraan di jenjang sekolah dasar, penelitian ini dimaksudkan guna menelusuri lebih luas tentang proses implementasi, tantangan yang dihadapi, serta faktor-faktor yang dapat mendukung keberhasilannya. Temuan dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan wawasan bagi pihak sekolah dan pemangku kepentingan lainnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SD. Temuan empiris yang diperoleh juga dapat memperkaya diskusi serta memberikan ide-ide baru dalam merancang metode belajar yang lebih tepat serta sesuai dengan kondisi lokal. Pendidikan kewarganegaraan memiliki tingkat keterkaitan yang makin meningkat pada situasi sosial yang kompleks di Indonesia. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat lebih dipahami bagaimana penerapan PBL dengan media interaktif dapat berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di SD, sekaligus untuk meningkatkan peran dalam pembentukan kepribadian siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.

Melalui penerapan model PBL yang dilengkapi dengan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD, diharapkan dapat menguak secara rinci mengenai perubahan yang terjadi terhadap pengembangan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter warga negara. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) mendorong partisipasi langsung siswa terhadap masalah nyata serta menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah (Savery, 2015). Dengan memanfaatkan media interaktif dalam proses belajar, siswa dapat lebih mudah memahami fenomena sosial, gejolak politik, serta persoalan hukum yang berkembang di sekitar individu, serta mampu menghubungkannya dengan nilai-nilai kewarganegaraan yang relevan dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai kelanjutan dari sorotan masalah yang telah dijelaskan di atas, tujuan utama dari kajian ini untuk menganalisis penerapan model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran PKn berbasis

media interaktif. Fokus utama penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi tahap persiapan, implementasi, dan hasil dari penerapan model PBL dengan media interaktif. Selain dari penjelasan di atas, studi ini juga akan mengungkap kendala yang muncul dan faktor pendukung yang berperan dalam keberhasilan penerapan model PBL dengan media interaktif dalam pembelajaran PKn.

METODE

Pada Penelitian, metode kualitatif menggunakan metode studi kasus serta kajian literatur. Proses mengumpulkan data lewat pengamatan langsung serta wawancara terhadap siswa dan guru di SD Negeri 1 Ambarawa. Subjek dalam penelitian ini terdiri guru yang mengajar PKn dan siswa SD. Informasi yang diperoleh dari pengamatan dan wawancara dianalisis dengan mendetail, lalu diolah menjadi informasi yang terstruktur secara ilmiah. Hasil analisis ini juga didukung oleh studi pustaka yang mengacu pada penelitian-penelitian terdahulu yang relevan untuk memperkuat temuan dari lapangan. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat mengungkap hasil dan temuan secara menyeluruh, sehingga mampu memberikan pemahaman yang maksimal terhadap permasalahan yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai hasil dari proses observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SDN 1 Ambarawa, diperoleh sejumlah temuan yang kemudian dianalisis untuk mengkaji implementasi model PBL dengan media interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. Analisis ini mencakup tiga aspek utama, yakni proses penerapan, tantangan yang dihadapi, serta faktor pendorong keberhasilan pelaksanaan model tersebut. Ketiga aspek tersebut menjadi dasar dalam memahami efektivitas PBL dengan media interaktif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Penjabaran lebih lanjut dari ketiga aspek ini disampaikan sebagai berikut:

Proses Implementasi Model PBL Berbasis Media Interaktif

Dari hasil wawancara dan observasi yang telah dilaksanakan, penerapan model PBL di pembelajaran PKn berbasis media interaktif di sekolah dasar dilaksanakan melalui tahapan yang sistematis dan terstruktur. Pada tahap awal, guru memulai pembelajaran dengan menghadirkan permasalahan nyata atau isu-isu kewarganegaraan yang relevan dengan kehidupan siswa. Masalah tersebut biasanya diambil dari kejadian di lingkungan sekitar atau peristiwa aktual yang sesuai dengan materi pelajaran. Setelah itu, guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok kecil yang beranggotakan 4 siswa dengan kemampuan yang bervariasi, guna mendorong proses diskusi dan kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah. Dalam proses ini, guru mempunyai peran sebagai fasilitator yang mengarahkan siswa untuk mengeksplorasi informasi, berpikir kritis, dan menemukan solusi atas permasalahan yang diberikan. Pada tahap selanjutnya, siswa diminta menyusun dan menyampaikan hasil temuannya dalam bentuk laporan tertulis, produk kreatif, atau presentasi. Selama proses ini, media interaktif dimanfaatkan untuk mendukung pemahaman siswa terhadap topik yang dibahas dan membantu mereka mengaitkannya dengan nilai-nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Guru tetap mendampingi untuk memberikan arahan dan umpan balik, serta memastikan setiap kelompok mengikuti tahapan pemecahan masalah dengan baik.

Dari proses wawancara dan observasi menunjukkan bahwa implementasi model PBL dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar dilakukan melalui tahapan yang sistematis. Tahapan-tahapan ini meliputi: orientasi terhadap permasalahan, pengorganisasian siswa untuk pembelajaran, membimbing pemeriksaan individu ataupun kelompok, pengembangan dan presentasi tugas, serta analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Pada tahap awal, guru memperkenalkan permasalahan nyata yang relevan atau berkaitan dengan kehidupan siswa, sehingga mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini mengacu pada pembelajaran yang dikaitkan dengan konteks nyata yang dikemukakan oleh Elaine B. Johnson (2002), menurutnya pembelajaran menjadi terasa berarti ketika relevan dengan keadaan dunia nyata siswa.

Kemudian, di tahap pengorganisasian siswa untuk pembelajaran, guru membentuk beberapa kelompok kecil dengan siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda-beda untuk membantu mereka belajar bersama. Tujuannya adalah agar mereka bisa berdiskusi dan bekerja sama. Robert E. Slavin (2014) juga mengatakan bahwa belajar berkelompok dengan teman yang berbeda kemampuan dapat meningkatkan nilai akademis dan kemampuan bersosialisasi siswa.

Kendala-Kendala Dalam Penerapan Model PBL Berbasis Media Interaktif

Dalam penerapan model PBL yang dipadukan bersama media interaktif pada pembelajaran PKn di SDN 1 Ambarawa, ditemukan sejumlah kendala yang memengaruhi efektivitas implementasinya. Salah satu kendala yang dihadapi ialah keterbatasan waktu pelaksanaan. Proses pembelajaran dengan model PBL memerlukan waktu yang tidak sebentar, mulai dari pengenalan masalah, diskusi kelompok, penyelidikan, hingga presentasi hasil. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri, mengingat waktu yang dialokasikan

untuk mata pelajaran PKn cukup terbatas dan sering kali berbenturan dengan kebutuhan pembelajaran lain.

Selain itu, meskipun fasilitas media seperti LCD tersedia di sekolah, penggunaannya belum merata di semua ruang kelas. Tidak semua kelas memiliki akses langsung terhadap LCD, sehingga guru harus mengatur waktu penggunaan secara bergantian, yang berdampak pada efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Ketimpangan fasilitas ini menjadi salah satu hambatan dalam menerapkan model PBL yang efektif dan konsisten di semua kelas.

Kendala lain yang turut memengaruhi adalah variasi kemampuan siswa dalam satu kelas. Guru menghadapi tantangan untuk mengatur dinamika kelompok agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif, karena siswa memiliki kebutuhan dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Peserta didik dengan pemahaman yang lebih lambat terkadang mengalami kesulitan dalam mengikuti alur penyelidikan yang dituntut oleh model PBL. Menurut Tomlinson (2001), pembelajaran diferensiasi menekankan perlunya menyesuaikan konten, proses, maupun produk pembelajaran dengan kebutuhan, kesiapan, dan minat belajar siswa yang berbeda-beda.

Faktor-faktor Pendukung Keberhasilan Penerapan Model PBL Berbasis Media Interaktif

Di samping tantangan yang ada, penelitian ini juga menemukan sejumlah elemen yang mendukung suksesnya implementasi model PBL secara ilmiah. berbasis media interaktif. Faktor-faktor ini berkaitan erat dengan aspek sumber daya manusia dan lingkungan belajar. Kompetensi pedagogik dan profesional guru menjadi salah satu faktor utama dalam keberhasilan pelaksanaan PBL. Guru-guru di SDN 1 Ambarawa telah memiliki pemahaman mendalam tentang strategi pembelajaran berbasis masalah serta keterampilan dalam memandu diskusi, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi proses penyelidikan siswa secara sistematis. Menurut Joyce, Weil & Calhoun (2011), keberhasilan penerapan suatu model pembelajaran sangat tergantung pada kesiapan guru dalam menerapkannya secara konsisten dan kontekstual. Guru yang mampu berperan sebagai fasilitator akan lebih efektif mendorong pengetahuan siswa.

Kedua, dukungan orang tua menjadi kekuatan tambahan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Di SDN 1 Ambarawa, banyak orang tua yang mendukung aktivitas pembelajaran berbasis proyek atau pemecahan masalah dengan mendorong anak untuk berdiskusi di rumah atau memberikan masukan terhadap hasil karya siswa. Epstein (2002) menyatakan bahwa keterlibatan keluarga dalam proses pendidikan meningkatkan motivasi dan tanggung jawab belajar siswa, terutama dalam pembelajaran berbasis tugas otentik seperti PBL.

Selain itu, kondisi pembelajaran yang kondusif juga sangat mendukung ruang kelas yang menyenangkan, penataan tempat duduk yang fleksibel, serta tersedianya area diskusi membuat siswa lebih mudah berinteraksi dan berdiskusi selama proses pemecahan masalah. Menurut teori lingkungan belajar dari Fraser (1994), desain fisik dan suasana kelas yang positif dapat meningkatkan interaksi sosial, keterlibatan siswa, dan kepercayaan diri mereka dalam mengekspresikan ide. Faktor-faktor tersebut menghasilkan lingkungan belajar yang mendorong anak-anak agar menganalisis, berkolaborasi, dan mencari jalan keluar secara mandiri sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Hal ini didukung oleh temuan studi yang telah dilaksanakan oleh Nurlaili (2021), yang menunjukkan keterampilan guru dalam memfasilitasi PBL berbasis media digital berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan siswa untuk berpikir kritis serta keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan menggabungkan hasil-hasil penelitian terdahulu dan temuan dalam implementasi di SDN 1 Ambarawa, maka semakin jelas bahwa keberhasilan model PBL tidak hanya bertumpu pada sarana teknologi, tetapi juga pada kualitas interaksi pedagogis dan dukungan ekosistem pembelajaran yang inklusif.

Hasil-hasil dari penelitian ini juga konsisten dengan teori konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman langsung dalam konteks yang bermakna.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dari penjelasan yang sudah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan model (PBL) di dalam Pembelajaran PKn di SD perlu dilakukan dan harus mempertimbangkan beberapa faktor yang penting sekali. Hal yang harus diperhatikan ialah mengikuti langkah-langkah pembelajaran secara teratur, yang mencakup memberikan orientasi mengenai masalah, mengatur siswa untuk mempelajari, mengarahkan penelitian baik secara pribadi maupun tim, meningkatkan dan mempresentasikan karya, melakukan analisis dan penilaian mengenai langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah. Selain itu pelaksanaan harus sesuai terhadap tahapan tersebut, keberhasilan penerapan PBL juga bergantung pada kesadaran terhadap hambatan-hambatan yang mungkin muncul, seperti keterbatasan waktu atau ketersediaan fasilitas. Di sisi lain, faktor-faktor pendukung seperti kompetensi guru, keterlibatan orang tua, serta lingkungan belajar yang baik juga turut berperan besar

dalam menunjang efektivitas pembelajaran. Dengan mempertimbangkan semua faktor tersebut, pembelajaran PKn di Sekolah Dasar menggunakan model PBL berbasis media interaktif dapat terlaksana secara optimal dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- Abdulah, A., Mustadi, A., & Fitriani, E. (2021). Multimedia interaktif berbasis PBL dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 101–110. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i2.35207>
- Amatullah, D. C., & Sutrisno, J. A. B. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada materi bangun ruang sisi datar kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung tahun pelajaran 2021/2022. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 15(1), 243–250. <https://doi.org/10.52217/lentera.v15i1.775>
- Ardila, E. H., & Nurhayati, A. (2023). Penerapan model problem based learning (PBL) berbantuan media interaktif terhadap hasil belajar PPKn di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1349–1357. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/download/5470/4378/>
- Fraser, B. J. (1994). Penelitian tentang iklim kelas dan sekolah. Dalam D. Gabel (Ed.), *Buku pegangan penelitian pengajaran dan pembelajaran sains* (hlm. 493–541). Macmillan.
- Guskey, T. R. (2002). Pengembangan profesional dan perubahan guru. *Teachers and Teaching: Theory and Practice*, 8(3), 381–391. <https://doi.org/10.1080/135406002100000512>
- Keller, J. M. (1987). Pengembangan dan penggunaan model ARCS dalam desain pembelajaran. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10. <https://doi.org/10.1007/BF02905780>
- Khusna, L., & Septikasari, Z. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Gedongkuning. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 12(2), 1–10. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v12i2.10434>
- Nurlaili, N. (2021). Pengaruh penerapan PBL berbasis media digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.22219/jipd.v6i1.17822>
- Putri, D. A. (2019). Penerapan model pembelajaran aktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 123–130. <https://ejournal.upi.edu/index.php/pgsd/article/view/20799>
- Siemens, G. (2005). Konektivisme: Sebuah teori belajar untuk era digital. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1). http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm
- Siska, N., Ananda, A., & Mukhaiyar. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*, 11(2), 292–297. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4634>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 3928–3936. <https://jurnaledukasi.org/index.php/jpd>