



## **Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Menggunakan Aplikasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila**

**Sri Emilia Purnama Sari<sup>1✉</sup>, Umi Chotimah<sup>2</sup>, Evy Ratna Kartika Waty<sup>3</sup>**

Universitas Sriwijaya, Indonesia<sup>1,2,3</sup>

e-mail : [sriemilia637@gmail.com](mailto:sriemilia637@gmail.com)<sup>1</sup>, [umi.chotimah@unsri.ac.id](mailto:umi.chotimah@unsri.ac.id)<sup>2</sup>

### **Abstrak**

Studi inovatif ini mengkaji efektivitas integrasi Model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan aplikasi Edpuzzle dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat SMP kelas VII. Investigasi difokuskan pada analisis dinamika motivasi belajar dan capaian akademik peserta didik. Metodologi penelitian mengadopsi pendekatan observasi sistematis disertai dialog mendalam dengan peserta didik, mencakup evaluasi komprehensif terhadap tingkat antusiasme pembelajaran dan performa dalam asesmen daring. Pengamatan terstruktur dilakukan untuk mengukur respons peserta didik terhadap transformasi metode pembelajaran yang diimplementasikan. Data empiris mengindikasikan adanya transformasi positif dalam aspek motivasi, daya kritis, dan kreativitas peserta didik. Temuan ini menegaskan urgensi adaptasi teknologi edukatif dalam proses pembelajaran kontemporer, meski diakui masih terdapat ruang pengembangan untuk riset lanjutan. Signifikansi penelitian terletak pada kontribusinya dalam memetakan efektivitas kolaborasi PBL dan Edpuzzle, sekaligus memberikan landasan konstruktif bagi pengembangan strategi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih adaptif dan efektif di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** Model *Problem Based Learning*, Edpuzzle, Motivasi Belajar.

### **Abstract**

*This innovative study examines the effectiveness of the integration of the Problem-Based Learning (PBL) Model assisted by the Edpuzzle application in learning Pancasila Education at the junior high school level grade VII. The investigation is focused on analyzing the dynamics of learning motivation and academic achievement of students. The research methodology adopts a systematic observation approach accompanied by in-depth dialogue with students, including a comprehensive evaluation of the level of enthusiasm for learning and performance in online assessments. Structured observations were carried out to measure students' responses to the transformation of the implemented learning methods. Empirical data indicates a positive transformation in the aspects of student motivation, critical power, and creativity. These findings confirm the urgency of adapting educational technology in the contemporary learning process, although it is acknowledged that there is still room for development for further research. The significance of the research lies in its contribution to mapping the effectiveness of PBL and Edpuzzle collaboration, as well as providing a constructive foundation for the development of a more adaptive and effective Pancasila Education learning strategy at the junior high school level.*

**Keywords:** Model Problem-Based Learning, Edpuzzle, Learning Motivation.

Copyright (c) 2024 Sri Emilia Purnama Sari, Umi Chotimah, Evy Ratna Kartika Waty

✉ Corresponding author :

Email : [umi.chotimah@unsri.ac.id](mailto:umi.chotimah@unsri.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7676>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

## PENDAHULUAN

Revolusi digital dalam dunia pendidikan telah membuka peluang baru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran, salah satunya melalui integrasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan platform edukatif Edpuzzle yang diimplementasikan pada siswa kelas VII SMP. Di era pembelajaran yang semakin adaptif ini, tantangan utama terletak pada upaya menumbuhkan dan mempertahankan motivasi belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang tidak sekadar informatif, tetapi juga inspiratif dan transformatif. PBL hadir sebagai solusi strategis yang menawarkan pengalaman belajar berbasis pemecahan masalah kontekstual, dimana siswa didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Kolaborasi PBL dengan Edpuzzle menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi materi pembelajaran melalui konten multimedia yang terstruktur dan terarah. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk pengembangan keterampilan belajar mandiri dan kemampuan pemecahan masalah yang esensial bagi kesuksesan akademik mereka (Ar Rozy, 2021).

Sebagai sebuah strategi pembelajaran inovatif, *Problem Based Learning* (PBL) menghadirkan paradigma pendidikan yang berfokus pada kemampuan resolusi masalah. Metodologi ini mengekspos peserta didik pada situasi problematik dari kehidupan nyata yang membutuhkan analisis dan solusi konkret, baik secara individu maupun dalam setting kolaboratif. PBL mendorong transformasi pola pembelajaran pasif menjadi aktif, dimana peserta didik tidak sekadar menerima informasi, tetapi juga mengembangkan kapasitas berpikir kritis, keterampilan analitis, dan kemampuan kerja sama dalam tim untuk mencapai solusi optimal dari permasalahan yang dihadapi (Isabela et al., 2021).

Implementasi *Problem Based Learning* (PBL) mentransformasi dinamika pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik. Dalam konteks ini, pendidik bertransformasi dari sosok transmitter pengetahuan menjadi fasilitator yang mengarahkan proses eksplorasi dan penemuan solusi. Melalui pendekatan ini, peserta didik memiliki otonomi untuk mengembangkan strategi pembelajaran, baik secara individual maupun kolaboratif dalam kelompok, yang mendorong keterlibatan aktif dalam mengkonstruksi pemahaman terhadap materi pembelajaran. Proses ini secara natural membangun kemandirian belajar sekaligus mengasah kemampuan interaksi sosial dalam konteks akademik (Djonmiarjo, 2020). *Problem Based Learning* (PBL) berperan instrumental dalam mengembangkan kapasitas kognitif peserta didik melalui eksposur terhadap berbagai tantangan pemecahan masalah. Metodologi ini tidak hanya memperdalam pemahaman materi pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar kontekstual yang memungkinkan peserta didik mengintegrasikan pengetahuan teoretis dengan realitas praktis kehidupan sehari-hari. Melalui keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, peserta didik dilatih untuk mengaplikasikan pengetahuan yang dimiliki sekaligus mengembangkan pemahaman baru melalui eksplorasi solusi. PBL terbukti efektif dalam mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi, dimana peserta didik tidak sekadar mengingat informasi, tetapi juga menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasikan solusi untuk berbagai permasalahan yang dihadapi (Purnasari, 2019; Sinmas et al., 2019). Selain model pembelajaran media pembelajaran pun memainkan peran yang krusial dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Rizky, Jadidah, et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan instrumen strategis dalam proses pendidikan yang membantu mentransformasikan pesan pembelajaran secara efektif. Fungsinya tidak sekadar menyampaikan informasi, melainkan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Melalui media, guru dapat merancang komunikasi pembelajaran yang sistematis, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi, minat, serta kemampuan berpikir kritis peserta didik. Media pembelajaran berperan penting dalam mengoptimalkan capaian belajar dengan mengintegrasikan aspek pengetahuan, sikap, dan

keterampilan secara komprehensif. Keberhasilan media pembelajaran terletak pada kemampuannya menciptakan interaksi edukatif yang dinamis antara sumber belajar, media, dan penerima pesan (Nurrita, 2018). Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan ialah Edpuzzle.

Edpuzzle hadir sebagai platform pembelajaran digital yang mengintegrasikan konten video interaktif, baik yang bersumber dari YouTube maupun koleksi pribadi pendidik. Platform ini memungkinkan pendidik untuk memodifikasi konten video pembelajaran dengan menyematkan pertanyaan-pertanyaan strategis yang berfungsi sebagai stimulus pembelajaran. Fitur interaktif ini menciptakan ruang dialog virtual antara pendidik dan peserta didik, sekaligus memberikan kemampuan monitoring yang komprehensif bagi pendidik untuk memantau tingkat keterlibatan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran berbasis video. Melalui sistem pelacakan yang terintegrasi, pendidik dapat menganalisis sejauh mana peserta didik telah mengeksplorasi konten pembelajaran yang disajikan.

Edpuzzle menawarkan keunggulan distingtif dalam menciptakan lingkungan pembelajaran digital yang lebih fokus dan terstruktur. Platform ini menghadirkan pengalaman menonton video pembelajaran yang bebas distraksi, tanpa interferensi iklan maupun konten yang tidak relevan. Bagi pendidik, Edpuzzle menyediakan sistem manajemen kelas yang efisien, memungkinkan pengorganisasian konten pembelajaran dan asesmen secara sistematis. Fitur penilaian terintegrasi juga memudahkan pendidik dalam melakukan evaluasi pembelajaran secara komprehensif dan real-time, sehingga memungkinkan pemantauan progres belajar peserta didik secara lebih efektif dan terukur (Sirri & Lestari, 2020). Edpuzzle memberikan sumber informasi tambahan bagi siswa agar lebih mudah memahami materi karena media bersifat interaktif dan membangkitkan minat siswa (Afifah et al., 2023). Diversifikasi media pembelajaran memainkan peran vital dalam mengkatalisasi antusiasme belajar peserta didik. Efektivitas proses pembelajaran dapat dioptimalkan melalui pemilihan dan perancangan media edukatif yang diselaraskan dengan kapasitas dan kebutuhan spesifik peserta didik, sehingga mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ketika media pembelajaran berhasil menciptakan resonansi dengan minat peserta didik, hal ini secara natural akan mengkatalisasi peningkatan motivasi belajar mereka. Keterkaitan antara kesesuaian media dengan tingkat keterlibatan peserta didik ini menjadi faktor kunci dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis dan berkelanjutan (Heri, 2019).

Motivasi berperan sebagai daya propulsi internal yang menggerakkan dan mempertahankan dinamika pembelajaran dalam diri individu. Sebagai komponen psikologis non-intelektual, motivasi memiliki signifikansi yang bahkan dapat melampaui kapasitas kognitif seseorang - dimana individu dengan tingkat kecerdasan tinggi pun dapat mengalami kegagalan akademik akibat defisiensi motivasi. Dalam konteks pembelajaran, motivasi memiliki nilai strategis bagi kedua pihak: bagi pendidik, pemahaman terhadap tingkat motivasi peserta didik menjadi instrumen vital dalam mempertahankan dan meningkatkan semangat belajar; sementara bagi peserta didik, motivasi berfungsi sebagai katalisator yang mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Namun, fenomena kontemporer menunjukkan adanya tren penurunan motivasi belajar yang tercermin dari berbagai indikator perilaku seperti sikap apatis terhadap proses pembelajaran, minimnya atensi terhadap penjelasan pendidik, dan rendahnya tingkat kepatuhan dalam penyelesaian tugas akademik (Heri, 2019; Kamarudin et al., 2021; Rizky, Maryamah, et al., 2023).

Tujuan dari adanya penelitian ini ialah guna mengkaji keefektifan PBL yang dilakukan menggunakan media Edpuzzle dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga dampaknya terhadap perolehan hasil belajar mereka. Kebaruan yang terdapat pada penelitian yang akan dilakukan ini terletak pada integrasi media Edpuzzle dan model PBL yang digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan pancasila (Akhmad et al., 2023; Ar Rozy, 2021; Astuti et al., 2021; Paloloang et al., 2020; Rahmawati & Wijaya, 2023).

## **METODE**

Penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengintegrasikan berbagai sumber data melalui teknik triangulasi. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi sistematis, dialog mendalam, dan dokumentasi komprehensif selama berlangsungnya pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses wawancara melibatkan informan yang dipilih menggunakan teknik sampling purposif dari populasi peserta didik kelas VII. Observasi pembelajaran dilakukan secara real-time, sementara evaluasi capaian pembelajaran peserta didik diukur melalui instrumen asesmen berbasis aplikasi Edpuzzle. Metodologi ini memungkinkan peneliti mengumpulkan data yang holistik dan mendalam mengenai dinamika pembelajaran dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data mencakup: (1) Wawancara, yaitu interaksi langsung antara peneliti dan partisipan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang pengalaman, pandangan, dan perspektif individu terkait fenomena yang diteliti. Wawancara ini bisa dilakukan secara terstruktur, semi-terstruktur, atau tidak terstruktur, tergantung pada kebutuhan penelitian. (2) Observasi yang melibatkan pengamatan langsung terhadap partisipan dan konteksnya, baik dalam situasi nyata maupun lingkungan yang dirancang khusus. Teknik ini memungkinkan peneliti mengamati interaksi sosial, perilaku, serta konteks yang berhubungan dengan fenomena tersebut. (3) Dokumentasi, yaitu pengumpulan data dari dokumen, arsip, atau bahan tertulis lain yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti, seperti catatan, laporan, surat, atau dokumen resmi. Studi ini membantu memahami konteks historis, kebijakan, peristiwa, dan perkembangan yang relevan dengan penelitian (Emzir, 2020; Sudaryono, 2018; Sugiyono, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian dan wawancara dengan siswa SMP menunjukkan bahwa mereka merasa bosan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena metode pengajaran yang digunakan umumnya adalah ceramah. Pendekatan ini cenderung membuat siswa hanya berfokus pada guru tanpa banyak kesempatan untuk berdiskusi secara interaktif. Alhasil, siswa lebih sering berada dalam posisi pasif hanya mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan guru—tanpa banyak ruang untuk mengekspresikan pemahaman atau bertukar pandangan. Metode pengajaran yang lebih melibatkan partisipasi aktif dapat membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila (Pabesak & Santoso, 2023).

Peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran Edpuzzle setelah mempertimbangkan kondisi kelas dan karakteristik siswa. Media ini dinilai cocok untuk siswa kelas VII SMP karena menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan variatif, sehingga siswa tidak merasa bosan atau terbebani saat mengerjakan soal. Dengan fitur interaktif dan visual yang disediakan, Edpuzzle membantu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, memungkinkan siswa lebih terlibat dan termotivasi dalam memahami materi pelajaran (Purmintasari & Lesmana, 2023). Siswa mengungkapkan bahwa dengan memikirkan jawabannya melalui Edpuzzle, pembelajaran terasa lebih mudah karena platform ini menghadirkan kolaborasi pengguna baru dan berbagai fitur menarik. Dalam penerapannya di kelas, peneliti menggunakan Edpuzzle untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah guru menyampaikan materi tentang sejarah lahirnya Pancasila pada sesi pembelajaran pagi. Sebelum Edpuzzle diterapkan, peneliti sudah memberi tahu siswa untuk menyimak video pembelajaran yang telah diputar pada pertemuan minggu sebelumnya. Dengan cara ini, peneliti dapat mengidentifikasi siswa yang belum sepenuhnya memahami materi dari video pembelajaran dan memberikan penekanan pada aspek yang perlu diperkuat.

Peneliti meminta siswa untuk menyiapkan ponsel dan kuota internet pribadi agar mereka dapat mengakses Edpuzzle tanpa kendala. Dengan menggunakan kuota masing-masing, siswa dapat belajar secara mandiri tanpa gangguan teknis. Pembelajaran berbasis Edpuzzle ini dirancang menggunakan multimedia interaktif yang tidak hanya memudahkan evaluasi, tetapi juga memberikan gambaran seberapa besar

ketertarikan siswa terhadap materi, yang berfungsi sebagai indikator pemahaman mereka. Pembelajaran yang kurang variatif seringkali menghambat daya pikir siswa dalam menerima materi dari guru. Sebaliknya, Edpuzzle membantu merangsang pemikiran kritis melalui soal interaktif di tengah video, yang dikemas secara kreatif dan inovatif. Elemen petualangan dan kesenangan di dalamnya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa dengan kemampuan berpikir kritis akan lebih termotivasi untuk berprestasi, sementara siswa yang kurang terampil dalam hal ini cenderung kurang terlibat aktif dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran Edpuzzle terbukti mampu meningkatkan semangat belajar siswa yang sebelumnya kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Walaupun memiliki beberapa kekurangan, Edpuzzle juga menawarkan sejumlah keunggulan. Salah satunya adalah kemampuannya bagi guru untuk dengan mudah menyusun pembelajaran berbasis video yang menarik, di mana mereka dapat mengintegrasikan video dari berbagai sumber, termasuk YouTube. Edpuzzle menampilkan video tanpa iklan atau gangguan, memberikan pengalaman belajar yang lebih fokus bagi siswa. Selain itu, guru dapat membuat kelas khusus yang memudahkan pengaturan video untuk para siswa, sehingga materi yang dipilih sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan fitur kuis yang dapat disematkan dalam video, guru dapat langsung mengaitkan konten video dengan evaluasi pembelajaran. Edpuzzle juga memungkinkan siswa menonton video dari perangkat pribadi mereka, memberi fleksibilitas dalam belajar kapan saja dan di mana saja, yang pada akhirnya membantu mereka menguasai materi dengan lebih baik.

## SIMPULAN

Implementasi aplikasi media ajar Edpuzzle yang diintegrasikan model PBL menunjukkan dampak signifikan dalam meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan video soal kontekstual dalam bidang ekonomi. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam, tetapi juga memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan menghubungkan teori dengan praktik kehidupan sehari-hari. Keberhasilan metode ini didukung oleh pemilihan konten video yang beragam dan relevan, yang memungkinkan guru memantau tingkat partisipasi siswa secara real-time serta menyediakan materi tambahan untuk pembelajaran mandiri. Melalui integrasi teknologi dan konten pembelajaran yang terstruktur, Edpuzzle terbukti menjadi alat yang efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna, sekaligus mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks pembelajaran ekonomi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, D. I., Ulfah, M., & Nurhayati, E. (2023). Penggunaan Media Edpuzzle Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa Sma. *Journal On Teacher Education*, 4(4).
- Akhmad, M. A., Mustari, M., Putra, Moh. A., Arif, T. A., Fadollah, I., & Sila, A. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 341–355. <https://doi.org/10.38048/Jipcb.V10i2.1462>
- Ar Rozy, F. (2021). Pengaruh Penerapan Pbl Terhadap Motivasi Belajar Dan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Matematika Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Ngunut Kabupaten Tulungagung. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 6(4), 739. <https://doi.org/10.28926/Briliant.V6i4.654>
- Astuti, P. H. M., Bayu, G. W., & Aspini, N. N. A. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mimbar Ilmu*, 26(2), 243. <https://doi.org/10.23887/Mi.V26i2.36105>
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/Aksara.5.1.39-46.2019>
- Emzir. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st Ed.). Rajawali Pers.

- 6251 *Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Menggunakan Aplikasi Edpuzzle untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila - Sri Emilia Purnama Sari, Umi Chotimah, Evy Ratna Kartika Waty*  
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i5.7676>
- Heri, T. (2019). Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/Rf.V15i1.1369>
- Isabela, Surur, M., & Puspitasari, Y. (2021). Penerapan Model Pbl (Problem Based Learning) Untuk Meningkatkan Kemampuan Percaya Diri Siswa. 5(2), 2729–2739.
- Kamarudin, K., Irwan, I., & Daud, F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pkn. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1847–1854. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V5i4.1059>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/Misykat.V3n1.171>
- Pabesak, R. R., & Santoso, M. P. (2023). Penerapan Metode Ceramah Dan Tanya Jawab Dalam Proses Pembelajaran Daring Di Sd Kristen Di Medan. *Aletheia Christian Educators Journal*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.9744/Aletheia.4.1.1-8>
- Paloloang, M. F. B., Juandi, D., Tamur, M., Paloloang, B., & Adem, A. M. G. (2020). Meta Analisis: Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa Di Indonesia Tujuh Tahun Terakhir. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 851–851. <https://doi.org/10.24127/Ajpm.V9i4.3049>
- Purmintasari, Y. D., & Lesmana, C. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Edpuzzle Dalam Pembelajaran Sejarah. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 7(2), 197–209. <https://doi.org/10.29408/Fhs.V7i2.12370>
- Purnasari, P. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Pbl Dalam Meningkatkan Aktivitas, Minat, Dan Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X (Studi Kasus Pada Sma Negeri 1 Bengkayang). *Sebatik*, 23(2).
- Rahmawati, S., & Wijaya, B. R. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V Uptd Sdn Gili Barat. 1(4), 34–49. <https://doi.org/10.55606/Jubpi.V1i4.1975>
- Rizky, M., Jadidah, I. T., Pratama, M. A. P., Nadilah, N., & Apriana, A. (2023). Transformasi Pendidikan: Pengaruh Media Pembelajaran Classpoint Terhadap Minat Belajar Materi Ips Siswa Mi Palembang. *Limas Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(02). [https://doi.org/10.19109/Limas\\_Pgmi.V4i2.20611](https://doi.org/10.19109/Limas_Pgmi.V4i2.20611)
- Rizky, M., Maryamah, M., Putra Pratama, M. A., & Desilawati, D. (2023). Revitalisasi Pendidikan: Pengaruh Metode Pembelajaran Nabi Muhammad Terhadap Motivasi Belajar Siswa Mi Era 5.0. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3072–3080. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V7i5.6152>
- Sinmas, W. F., Sundaygara, C., & Pranata, K. B. (2019). Pengaruh Pbl Berbasis Flipped Class Terhadap Prestasi Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa. *Rainstek: Jurnal Terapan Sains & Teknologi*, 1(3), 14–20. <https://doi.org/10.21067/Jtst.V1i3.3730>
- Sirri, E. L., & Lestari, P. (2020). Implementasi Edpuzzle Berbantuan Whatsapp Group Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Era Pandemi. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 5(2), 67–72.
- Sudaryono. (2018). *Metodologi Penelitian* (1st Ed.). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Rnd* (27th Ed.). Alfabeta.