

**PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MEDIA
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN HASIL BELAJAR SISWA**

Linda Febri Nurcahyani¹, Niniek Widiarochmawati²

^{1*,2} FKIP Universitas PGRI Ronggolawe Tuban, Tuban, Indonesia

E-mail: febrilinda945@gmail.com^{1*)}
mbakwidia@gmail.com²⁾

Abstrak

Motivasi belajar dan pencapaian hasil belajar siswa merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam proses pembelajaran Ekonomi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji upaya peningkatan kedua aspek tersebut melalui implementasi model *Problem Based Learning* (PBL) dengan dukungan media pembelajaran interaktif berupa *PowerPoint* interaktif dan *Quizizz*. Metode penelitian yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak tiga kali siklus. Siklus tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, maupun refleksi. Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X-A SMA Negeri 5 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026 sebanyak 35 siswa. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa motivasi belajar siswa yang diukur melalui observasi keaktifan siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus, yaitu sebesar 59.38% pada Siklus I, 82.81% pada Siklus II, dan 92.19% pada Siklus III. Peningkatan juga terjadi pada variabel hasil belajar siswa dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 14.71% pada Siklus I, kemudian meningkat menjadi 85.29% pada Siklus II, dan kembali meningkat menjadi 97.06% pada Siklus III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dengan dukungan media interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam pembelajaran Ekonomi.

Kata kunci: Hasil belajar siswa, motivasi belajar, *problem based learning*

Abstract

One of the issues that needs attention in Economics learning is the level of students' motivation and learning outcomes. This study aimed to improve students' motivation and Economics learning outcomes through the implementation of the Problem-Based Learning (PBL) model supported by interactive media in the form of interactive PowerPoint presentations and Quizizz. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design conducted over three cycles. Each cycle consisted of planning, action implementation, observation, and reflection stages. The participants of this study were 35 students of Class X-A at SMA Negeri 5 Tuban in the 2025/2026 academic year. Data were collected through observation, interviews, tests, and documentation. The findings indicated that students' learning motivation, measured through observations of student participation, increased in each cycle, reaching 59.38% in Cycle I, 82.81% in Cycle II, and 92.19% in Cycle III. Improvement was also observed in students' learning outcomes, with the percentage of learning mastery increasing from 14.71% in Cycle I to 85.29% in Cycle II and further to 97.06% in Cycle III. Therefore, the implementation of the Problem-Based Learning model supported by interactive media was proven to effectively improve students' motivation and learning outcomes in Economics subjects.

Keywords: Learning motivation, problem based learning, student learning outcomes



This is an open access article under the [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Teknologi, informasi, dan ilmu pengetahuan mengalami perkembangan pada abad ke-21 yang mereformasi pendidikan di dunia. Pada abad ke-21, sistem pendidikan mengharuskan adanya pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan dapat mengasah keterampilan berpikir kritis (Monica et al., 2025), kreatif, mandiri, serta kemampuan pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan pendapat Cahyani et al. (2023), proses pembelajaran perlu dirangkai secara inovatif dan berorientasi terhadap keaktifan siswa supaya mencapai tujuan dengan optimal.

Pada jenjang SMA, terdapat pelajaran Ekonomi yang berperan penting dalam membentuk kemampuan siswa agar memahami fenomena ekonomi yang terjadi di lingkungan sekitar. Pembelajaran Ekonomi berfokus pada penguasaan konsep dan melibatkan siswa dalam menganalisis permasalahan ekonomi yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari secara aktif (Kurniallah et al., 2024). Pada kenyataannya, pembelajaran materi Ekonomi sering bersifat *teacher-centered* dan konvensional, sehingga siswa cenderung pasif. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mengalami kesulitan memahami serta kurang mampu mengaitkan konsep ekonomi dengan kehidupan nyata (Arsoni et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada 27 Oktober 2025 di kelas X-A SMA Negeri 5 Tuban bersama guru Ekonomi, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah. Rendahnya partisipasi siswa saat pembelajaran berlangsung, dimana sebagian besar siswa cenderung diam dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran menjadi indikatornya. Selain itu, hasil belajar siswa belum mencapai kondisi optimal karena masih terdapat beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Motivasi dan hasil belajar siswa yang rendah dipengaruhi oleh kurangnya variasi model pembelajaran serta penggunaan media pembelajaran yang minim. Rangkaian pembelajaran sebagian besar diisi dengan metode ceramah sehingga siswa kurang berpikir kritis, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara aktif (Rambe & Nukman, 2025).

Model *Problem Based Learning* menjadi salah satu model pembelajaran untuk mengatasi permasalahan tersebut. Nugroho & Muhroji (2022) menyebutkan bahwa model *Problem Based Learning* menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan menyajikan permasalahan kontekstual, sehingga dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir secara kritis (Tama et al., 2026), bekerja sama, serta keterampilan dalam menemukan solusi secara aktif. Selain itu, keterlibatan langsung siswa dalam proses pembelajaran melalui *Problem Based Learning* membuat pemahaman menjadi lebih mendalam (Habibu et al., 2025). Selain model pembelajaran yang tepat, penggunaan media interaktif (Nisa et al., 2026) turut berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Media pembelajaran interaktif mmebantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, meningkatkan fokus perhatian, serta mendorong peningkatan motivasi belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Munawir et al., 2024).

Penelitian oleh Darul Imron mengindikasikan bahwa penerapan *Problem Based Learning* mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Penelitian oleh Sulistyani (2022) juga menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* mampu meningkatkan keaktifan (Intania et al., 2026) dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Selain itu, beberapa penelitian lain juga menghasilkan pernyataan bahwa penggunaan media interaktif (Budiono et al., 2023) dalam

pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian terdahulu telah membuktikan efektivitas *Problem Based Learning* dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. Namun, kajian yang mengintegrasikan kedua pendekatan tersebut dalam pembelajaran Ekonomi pada jenjang SMA masih terbatas, sehingga efektivitas kombinasi *Problem Based Learning* dan media interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa belum banyak dilaporkan.

Berdasarkan permasalahan dan kesenjangan yang dipaparkan, penelitian ini menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif dalam proses pembelajaran Ekonomi. Media seperti *PowerPoint* interaktif dan *Quizizz* diharapkan mampu menciptakan suasana belajar lebih aktif, dan berpusat pada siswa sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif serta mengetahui peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-A SMA Negeri 5 Tuban Tahun Pelajaran 2025/2026.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam tiga siklus digunakan dalam penelitian ini. Masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Utomo et al., 2024). Peneliti menyusun lembar observasi, instrumen tes, serta perangkat pembelajaran pada tahap perencanaan. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif *PowerPoint* interaktif dan *Quizizz* dalam pembelajaran Ekonomi. Selanjutnya, dilakukan pengamatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pada tahap observasi. Sementara itu, tahap refleksi berupa evaluasi dan perbaikan pada siklus berikutnya. Penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026 di SMA Negeri 5 Tuban dengan subjek penelitian sebanyak 35 siswa kelas X-A.

Hasil observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi dikumpulkan sebagai data penelitian. Instrumen berupa pedoman wawancara, lembar observasi, soal tes, dan perangkat dokumentasi. Observasi digunakan untuk memperoleh data hasil motivasi siswa selama penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif. Wawancara dilakukan bersama guru Ekonomi untuk menggali informasi mengenai kondisi pembelajaran di kelas sebelum tindakan. Hasil belajar siswa pada setiap siklus diukur menggunakan tes. Sedangkan kelengkapan data penelitian berupa foto kegiatan daftar hadir, dan dokumen pendukung lainnya dapat didokumentasikan.

Data motivasi belajar siswa dianalisis dengan persentase (%) ketercapaian indikator motivasi belajar, sedangkan hasil belajar dianalisis berdasarkan rata-rata nilai dan persentase (%) ketuntasan belajar siswa pada siklus I, II, dan III (Wangge & Sar'iyyah, 2022). Data hasil wawancara dan dokumentasi dilakukan analisis secara deskriptif kualitatif sebagai data pendukung penelitian. Persentase motivasi belajar dan hasil belajar siswa masing-masing dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Keaktifan} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Jumlah Siswa Tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Kriteria penelitian yang berhasil ditentukan berdasarkan peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar siswa pada siklus I, II, dan III. Keberhasilan penelitian

dinyatakan sah apabila persentase ketuntasan belajar siswa mencapai minimal 75% sesuai kriteria yang ditetapkan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif pada mata pelajaran Ekonomi dilaksanakan dalam siklus I, II, dan III. Peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus tertera dalam Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan motivasi belajar siswa pada setiap siklus

Siklus	Persentase Motivasi Belajar (%)
I	59,38%
II	82,81%
III	92,19%

Berdasarkan Tabel 1, motivasi belajar siswa mengalami perkembangan pada setiap siklus. Pada Siklus I, persentase motivasi belajar siswa mencapai 59.38%. Persentase tersebut meningkat menjadi 82.81% pada Siklus II dan meningkat menjadi 91.19% pada Siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif mampu menambah aktivitas keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Model *Problem Based Learning* mampu memberikan kesempatan siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran melalui kegiatan mengidentifikasi masalah, berdiskusi, mencari informasi dan menyajikan hasil pemecahan masalah sehingga terjadi peningkatan motivasi belajar (Tyas et al., 2022). Lebih lanjut, siswa dengan keterampilan pemecahan masalah akan membiasakan diri untuk berpikir secara ilmiah dan mengatasi permasalahan pada kehidupan sehari-hari (Helmi & Selaras, 2024). Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dari pada pembelajaran yang bersifat *teacher-centered*. Hasil ini sesuai dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi belajar ditandai dengan adanya ketekunan, perhatian, minat, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran (Illiza & Hanif, 2025).

Selain model pembelajaran, penggunaan media interaktif berupa *PowerPoint* interaktif dan *Quizizz* berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Media interaktif dapat memperlihatkan materi secara lebih menarik, sehingga perhatian dan minat siswa terhadap pembelajaran mengalami peningkatan. Menurut penelitian Nofriyadi, et al. (2022) penyajian masalah kontekstual berbantuan media interaktif membuat siswa lebih tertarik kepada pembelajaran dan lebih tertantang untuk menyelesaikan permasalahan. Antusias siswa meningkat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan terdorong untuk berpartisipasi dalam diskusi maupun penyelesaian tugas yang diberikan melalui tampilan visual, animasi, serta kuis interaktif. Hasil penelitian ini sesuai dengan Kusnadi & Azzahra (2024) yang menunjukkan bahwa media interaktif yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran dapat menambah motivasi belajar karena mewujudkan pengalaman belajar yang menarik.

Peningkatan motivasi belajar pada setiap siklus juga menunjukkan bahwa perbaikan tindakan yang dilakukan melalui tahap refleksi berjalan dengan baik. Pada Siklus II dan III, guru lebih optimal dalam memberikan stimulus masalah, mengelola diskusi kelompok, serta memanfaatkan media interaktif sehingga siswa lebih aktif dalam berpendapat, berani bertanya, dan menyelesaikan permasalahan yang diberikan

dengan kerja sama. Cahyani, *et al.* (2025) menyatakan bahwa pemahaman mendalam terjadi ketika siswa terlibat aktif dalam proses sosial dan kognitif secara simultan.

Berdasarkan Tabel 2 di bawah ini, peningkatan hasil belajar siswa terjadi secara signifikan pada setiap siklus. Persentase pada Siklus I sebesar 14.71%, kemudian mengalami peningkatan menjadi 85.29% pada Siklus II dan bertambah menjadi 97.06% pada Siklus III. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model PBL dengan bantuan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi secara efektif.

Tabel 2. Peningkatan hasil belajar siswa pada setiap siklus

Siklus	Ketuntasan Hasil Belajar (%)
I	14,71 %
II	85,29 %
III	97,06 %

Peningkatan hasil belajar terjadi karena model *Problem Based Learning* menjadikan siswa lebih aktif untuk membangun pengetahuan baru melalui proses *problem solving* yang berkaitan dengan kehidupan nyata. Melalui proses tersebut, siswa dapat menerima informasi secara dan terlibat secara aktif dalam menemukan konsep dan solusi permasalahan yang diberikan. Kondisi tersebut sesuai dengan teori konstruktivisme yakni pengetahuan dapat dibangun oleh siswa melalui pengalaman belajar secara aktif yang bermakna (Azzahra *et al.*, 2025).

Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan Yusnidah (2021), media pembelajaran audiovisual lebih disukai oleh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. Didukung oleh penelitian Salsabila, *et al.*(2020) bahwa media audiovisual dapat mempermudah guru dalam memfasilitasi penyampaian materi serta sebagai pengontrol pembelajaran seperti visualisasi materi yang diajarkan, sehingga suasana menjadi lebih interaktif, kondusif, dan memotivasi siswa.

Peningkatan motivasi belajar yang terjadi selama penelitian turut berkontribusi positif terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Siswa dengan motivasi belajar tinggi menunjukkan perhatian, ketekunan, dan usaha yang lebih besar dalam memahami materi, sehingga mengalami peningkatan hasil belajar. Oleh sebab itu, peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar menunjukkan hubungan yang saling mendukung dalam penelitian ini.

Hasil penelitian sesuai dengan Dewi *et al.* (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat menambah tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* berhasil menjadi salah satu model pembelajaran efektif untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran karena mampu menempatkan siswa sebagai pusat kegiatan belajar.

Keunggulan penelitian terletak pada integrasi model *Problem Based Learning* dengan media interaktif yang mampu mewujudkan atmosfer pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berpusat pada siswa. Melalui kombinasi tersebut, siswa tidak hanya terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah, namun tetap memperoleh variasi pengalaman belajar. Selain itu, keterbatasan penelitian ini terjadi karena dilaksanakan hanya pada satu kelas dan dalam waktu yang singkat sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas pada karakteristik siswa yang berbeda.

Secara keseluruhan, hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa yang tercermin dari meningkatnya keaktifan siswa selama pembelajaran, sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi. Temuan ini memperkuat bahwa pembelajaran yang melibatkan aktivitas pemecahan masalah dan didukung media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan proses belajar yang lebih efektif dan bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi kelas X-A SMA Negeri 5 Tuban. Hal ini terlihat dari meningkatnya keaktifan, antusiasme, serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilaksanakan pada satu kelas dengan jumlah subjek yang terbatas serta menggunakan media interaktif berupa *PowerPoint* dan *Quizizz*. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan dapat mengembangkan penelitian dengan cakupan subjek yang lebih luas pada jenjang pendidikan yang berbeda agar diperoleh hasil yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan model *Problem Based Learning* dengan berbagai media pembelajaran interaktif lainnya untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsoni, S. B., Maran, M. D. M. M., & Mudmainna, M. (2025). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Adonara Barat Tahun Pelajaran 2024/2025. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(3), 1813–1820.
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Budiono, D., Farida, N., & Ratnawuri, T. (2023). Pengembangan e-lkm interaktif berorientasi profetik. *JURNAL LENTERA PENDIDIKAN PUSAT PENELITIAN LPPM UM METRO*, 8(1), 127–138. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v8i1.2741>
- Cahyani, D., Arprizal, & Desmineli. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.F.11 SMA Negeri 4 Kota Jambi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 9348–9362.
- Cahyani, I., Nabila, H. C., Sari, T. M., & Farida, N. A. (2025). Optimalisasi Media Audiovisual dalam Mengurangi Kesenjangan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran SKI di Kelas 4 MI Al-Manar. *JPIM: Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner*, 2(1), 1816–1826.
- Dewi, C. A., Sayekti, I. C., & Khanifah, S. (2022). Penerapan model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Metuk. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 211–219.
- Habibu, P., Hasiru, R., & Maruwae, A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning dengan Pendekatan Respect Education terhadap Kemampuan

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(3), 154–170. <https://doi.org/10.61132/jupendir.v2i3.581>
- Helmi, M. D., & Selaras, G. H. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa pada Pembelajaran Biologi SMAN 1 Sarolangun. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 12536–12543. <https://doi.org/10.31004/jptam.v8i1.14301>
- Illiza, I. N., & Hanif, M. (2025). Membangun Minat Dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 700–708.
- Intania, D., Suprihatin, S., & Budiono, D. (2026). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbasis pbl pada materi permintaan dan penawaran. *Promosi: Jurnal Program Studi Pendidikan Ekonomi*, 14(1), 110–125. <https://doi.org/10.24127/jp.v14i1.16353>
- Kurniallah, R., Mudiyaniti, E., & Lutfunnisa, V. A. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Proyek dalam Mata Pelajaran Ekonomi: Evaluasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMAN. *JUPENSAL: Jurnal Pendidikan Universal*, 152–167.
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlash Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(3), 323–339.
- Monica, Dewi, T. A., & Budiono, D. (2025). Pengembangan e-lkpd berbasis literasi digital pada materi lembaga keuangan kelas x sma yos sudarso metro. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 28–37. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v5i2.7092>
- Munawir, Rofiqoh, A., & Khairani, I. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Al-Azhar Seri Humaniora*, 4(1), 63–71. <https://doi.org/10.36722/sh.v9i1.2828>
- Nisa, F. K., Dewi, T. A., & Budiono, D. (2026). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis augmented reality pada materi analisis pasar smk muhammadiyah 1 pubian. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 6(2), 489–499. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v6i2.9908>
- Nofriyadi, R., Pratiwi, I. A., & Setiawan, D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual. *P2M STKIP Siliwangi*, 9(2), 161–167. <https://doi.org/10.22460/p2m.v9i2.2980>
- Nugroho, D. D. B., & Muhroji. (2022). Budaya Sekolah dalam Menumbuhkan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6301–6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3233>
- Rambe, S. A. S., & Nukman, M. (2025). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPAS. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 877–866. <https://doi.org/10.37985/murhum.v6i1.1334>
- Salsabila, U. H., Selviarica, H. P., & Hikmah, M. N. (2020). Urgensi Penggunaan Media Audiovisual dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(2), 284–304. <https://doi.org/10.24090/insania.v25i2.4221>
- Sulistiyani, A. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IIS di SMA

DOI: <https://doi.org/10.24127/jp>

- Negeri 1 Dayun Tahun Ajaran 2022. *SICEDU: Science and Education Journal*, 1(2), 427–437. <https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.62>
- Tama, O. R., Suprihatin, S., & Budiono, D. (2026). Development of problem-based e-lkpd using fliphtml5 to enhance critical thinking skills in senior high school economics. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 18(1), 671–685. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v18i1.9132>
- Tyas, F. K., Rahayu, S., & Dasna, I. W. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Topik Kimia terhadap Keterampilan Pemecahan Masalah, Kemampuan Berpikir Kreatif, dan Prestasi Belajar: Artikel Review. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 12(1), 37–46. <https://doi.org/10.21009/JRPK.121.06>
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 1–19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Wangge, Y. S., & Sar'iyah, N. (2022). Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Gambar Tarian Gawi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1906–1913. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2166>
- Yusnidah, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Visual dan Audiovisual serta Gaya Kognitif terhadap Hasil Belajar Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(4), 329–426. <https://doi.org/10.17977/um038v4i42021p417>