

## **Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Canva di Kelas V SDN Karanganyar Gunung 02**

**Armanda Rizki Firmansyah<sup>1</sup>, Veryliana Purnamasari<sup>2</sup>, Siti Khuluquul Khasanah<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Pascasarjana  
Universitas PGRI Semarang

Email: <sup>1</sup>[armandarizki73@gmail.com](mailto:armandarizki73@gmail.com), <sup>2</sup>[verylianapurnamasari@gmail.com](mailto:verylianapurnamasari@gmail.com),  
<sup>3</sup>[Sitikhasanah321@Guru.Sd.belajar.id](mailto:Sitikhasanah321@Guru.Sd.belajar.id)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dengan model Problem Based Learning (PBL) kelas V SDN Karanganyar Gunung 02. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas dengan subjek penelitian kelas V dengan jumlah 28 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan diantaranya tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan tahap refleksi. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan yaitu pada Pra siklus diperoleh rata-rata 75 dengan ketuntasan 64 %, siklus 1 rata-rata 85 dengan ketuntasan 89%, dan siklus 2 rata-rata 89 dengan ketuntasan 100%. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik kelas V mengalami peningkatan dengan menggunakan model Problem Based Learning (PBL) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

**Kata Kunci:** : *Problem Based Learning, hasil belajar, kognitif*

### **Abstract**

The purpose of this study was to improve cognitive learning outcomes with the Problem Based Learning (PBL) model for class V SDN Karanganyar Gunung 02. The method used was class action research with the research subject of class V with 28 students. This research was carried out in the form of cycles and each cycle consisted of 4 stages including the planning stage, the implementation stage, the observation stage, and the reflection stage. This study shows that the learning outcomes of students in Indonesian language subjects have increased, namely in the pre-cycle obtained an average of 75 with 64% completeness, cycle 1 average 85 with 89% completeness, and cycle 2 average 89 with 100% completeness. Based on this research, it shows that the increase in cognitive learning outcomes of grade V students has increased by using the Problem Based Learning (PBL) model in Indonesian language subjects.

**Keywords:** *content, formatting, articl*

### **1. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah faktor utama yang berperan penting dalam upaya meningkatkan kualitas manusia, Pembelajaran sangat berperan penting dalam kemajuan sebuah bangsa, bangsa yang maju biasanya memiliki kualitas Pendidikan yang baik. Pendidikan dapat

membawa perubahan pada diri siswa dalam lingkungan keluarga dan masyarakat, Pendidikan sangat berperan bagi kehidupan yang akan di hadapi siswa di masa depan, peran Pendidikan adalah bagaimana mewujudkan generasi yang memiliki pola pikir, pola sikap, dan pola Tindakan yang sesuai dengan jati diri bangsa (Rahmatullah et al., 2020).

Pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu siswa dalam belajar agar tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Pendidikan memiliki peran yang penting dalam berbangsa. Salah satu peran penting tersebut adalah pendidikan menciptakan kehidupan bangsa yang cerdas, damai, dan demokratis (Parasamya, dan Wahyuni, 2017) dalam (Supriatna, 2020)

Dalam kegiatan proses pembelajaran di butuhkan keaktifan yang tinggi dari guru maupun peserta didik, peran guru yang inovatif di butuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu peserta didik mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru, guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Rahmatullah et al., 2020). Sehingga, kemampuan pemecahan masalah sangat penting artinya bagi peserta didik dan masa depannya (Destianingsih, 2016) dalam (Saptaningrum & Nuvitalia, 2020).

Kegiatan pembelajaran tentunya sangat berkaitan dengan mata pelajaran yang di ajarkan, seperti mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran tentunya memerlukan media pembelajaran sebagai alat untuk menunjang kegiatan penyampaian materi pelajaran kepada siswa agar materi yang akan di sampaikan dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa, di era kemajuan teknologi seperti abad 21 ini tentunya banyak sekali kemajuan-kemajuan teknologi yang terjadi apalagi dalam ruang lingkup Pendidikan, penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran sudah tidak asing lagi bagi kita, kemajuan- kemajuan teknologi yang ada dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional dan bahasa Negara. Sebagai bahasa Nasional, berfungsi sebagai lambang kebanggaan

nasional, alat pemersatu berbagai suku bangsa dengan latar belakang sosial budaya dan bahasa, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, serta alat perhubungan dalam kepentingan pemerintahan dan kenegaraan. Sebagai bahasa Negara, berfungsi sebagai bahasa pengantar di lembaga-lembaga pendidikan, pengembang kebudayaan, pengembang ilmu pengetahuan dan teknologi, dan juga sebagai alat perhubungan pemerintah dan kenegaraan, Hal ini diatur dalam UUD 1945 pada pasal 36 dalam (Hidayah, 2015), yaitu “Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia”

Pembelajaran berbasis masalah Problem Based Learning (PBL) adalah salah satu inovasi untuk membantu siswa dalam menyelesaikan permasalahan. Problem based learning (PBL) merupakan pembelajaran yang berangkat dari sebuah kasus tertentu kemudian dianalisis lebih lanjut untuk menemukan pemecahan masalahnya sehingga dapat membuat siswa lebih aktif belajar. Seperti dikemukakan oleh (Saptaningrum & Nuvitalia, 2020) bahwa model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan penyajian masalah sebagai titik tolak untuk memperoleh pengetahuan baru dengan mencari solusi secara kolaboratif. Problem based learning (PBL) merupakan pembelajaran yang menggunakan masalah dalam kegiatan alur belajarnya, pada pembelajaran PBL guru sebagai fasilitator memberikan atau menyajikan suatu masalah kepada siswa maupun peserta didik dengan bertujuan agar peserta didik tersebut dapat memecahkan permasalahan tersebut dengan kreatifitas mereka masing-masing.

Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Nofziarni et al., 2019)

Canva merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam

desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019) dalam (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Canva sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana (Triningsih, 2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas V SD N Karanganyar Gunung 02 didapati suatu permasalahan berkaitan dengan hasil belajar dan kondisi peserta didik yang kurang memahami materi yang diajarkan sehingga penulis menentukan suatu model yang akan digunakan dalam pembelajaran, ada beberapa peserta didik yang kurang memahami cara penyelesaian masalah yang dilakukan sehingga ini menjadi penguat observasi yang dimiliki oleh peneliti melalui model yang dipilih yaitu PBL berbantu media pembelajaran menggunakan canva, diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga hasil belajar maupun prestasi kognitif peserta didik dapat meningkat khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut didapati suatu tujuan penelitian ini yaitu Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Bahasa Indonesia Melalui Penerapan Model Problem Based Learning Berbantu Canva Di Kelas V SD N Karanganyar Gunung 02 Tujuan Ini diperkuat dengan permasalahan penelitian dari (Syarifudin et al., 2021) mengenai pengaruh model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik.

## 2. METODE

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arkunto dalam (Mungzilina et al., 2018) PTK merupakan suatu pengamatan terhadap proses pembelajaran yang diberikan sebuah Tindakan oleh guru kepada peserta didik. PTK bertujuan meningkatkan mutu dan memecahkan masalah dalam proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, Penelitian ini dilakukan di SD N Karanganyar Gunung 02 dengan jumlah 28 peserta didik 16 Laki-laki dan 12 Perempuan. Prosedur penelitian yang digunakan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas dari Kemmis dan Mc Taagart, diantaranya terdapat tahapan perencanaan, pelaksanaan, Observasi dan Refleksi (Sukaptiyah, 2015). Penelitian ini dilakukan selama 3 siklus, dan dalam setiap siklusnya terdapat 2x pertemuan dengan tiap pertemuannya 2x35 menit.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah tes dan non tes, Tes yang dilakukan dengan menggunakan tes evaluasi berupa pilihan ganda, Sedangkan untuk yang non Tes dilakukan dengan lembar observasi peserta didik, dalam proses pembelajaran berlangsung dan wawancara guru. Mata pelajaran yang digunakan dalam Penelitian ini adalah Bahasa Indonesia, yaitu pada materi Aku yang unik (Hobi dan cita-cita, kata sifat bukan benda).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji presentasi dengan metode kuantitatif.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

*P* = presentasi yang dicari

*F* = frekuensi siswa yang tuntas

*N* = jumlah siswa keseluruhan

Sudjiono dalam (Supriatna, 2020).

Ketuntasan individual pada materi dikatakan tercapai apabila perolehan skor peserta didik memperoleh nilai lebih besar dari KKM, yaitu > 70. Pada ketuntasan klasikal tercapai apabila peserta didik

mempunyai nilai lulus  $KKM \leq 85\%$ . Aktivitas Pembelajaran guru dan peserta didik dikatakan baik apabila memperoleh hasil sekurang-kurangnya 75% dari jumlah keseluruhan peserta didik yang termotivasi pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru, hal ini diungkapkan oleh Mulyasa dalam (Supriatna, 2020).

Hasil peningkatan prestasi belajar peserta didik pada pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* (PBL) dianalisis berdasarkan hasil belajar dari pra siklus dan siklus 1-2, dan dikatakan berhasil apabila peserta didik mampu mengalami peningkatan hasil belajar kognitif secara klasikal

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini dilakukan di SD N Karanganyar Gunung 02 dengan tujuan untuk meningkatkan prestasi belajar Bahasa Indonesia menggunakan media berbantu canva dan mode pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Penerapan pembelajaran yang dilakukan dengan model PBL berbantu media canva dalam materi Bahasa Indonesia dikatakan lancar karena siswa dapat meningkatkan hasil belajar berdasarkan pada pra siklus dan siklus 1-2. Penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SDN Karanganyar Gunung 02 tahun pelajaran 2023/2024 dilakukan selama tiga siklus dan pada setiap siklus diamati oleh guru pamong.

Hasil yang diperoleh model PBL meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media berbantu canva melalui peningkatan tiap siklus. Pembelajaran diawali dengan membuka pembelajaran oleh guru dan menjelaskan terkait tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran guru menyajikan sebuah masalah untuk diselesaikan oleh kelompok yang telah dibentuk dalam kelas. Dalam pembelajaran peneliti berperan sebagai guru dan dibantu oleh guru yang berperan sebagai kolaborator. Peran utama guru dalam PBL adalah sebagai fasilitator siswa.

### **Pra Siklus**

Berdasarkan hasil post-test pada pra siklus menunjukkan bahwa terdapat 18 siswa yang tuntas secara individual dari 28 siswa. Artinya bahwa secara keseluruhan terdapat 64% siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal. Aktivitas guru selama menggunakan model pembelajaran PBL dalam proses pembelajaran dengan kategori 64 % termasuk cukup. Beberapa hambatan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pada Pra siklus adalah: 1) terdapat 3 siswa yang belum tuntas, 6 siswa mencapai batas minimal KKM dan 19 siswa diatas batas minimal KKM. Secara klasikal siswa yang belum tuntas belum memahami materi yang diajarkan oleh guru. 2) Hasil penilaian aktivitas guru dan siswa menunjukkan bahwa terdapat aktivitas guru yang kurang bersama siswa saat proses pembelajaran, sehingga diperlukan perbaikan pada pembelajaran selanjutnya. 3) Dalam menampilkan media ppt yang menggunakan ppt belum menggunakan canva pembelajaran siswa kurang tertarik sehingga perlu perbaikan dan perlu adanya inovasi berakitan dengan media pembelajaran. Mengenai materi yang dipelajari oleh siswa perlu disajikan sesuai dengan pengalaman dan kondisi yang dialami di lingkungan sekitar siswa. 4) Perlu memberikan kesempatan siswa untuk berfikir, memecahkan masalah di lingkungan sekitar, diskusi kelompok, dan mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

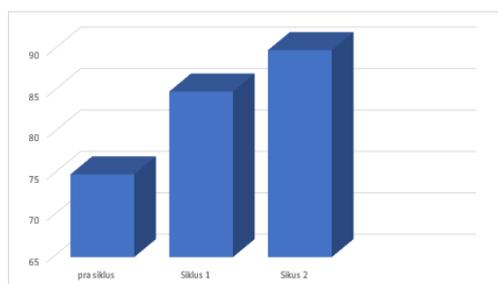
Berdasarkan hasil refleksi pada Pra siklus, maka peneliti melakukan upaya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan pada siklus I. Upaya perbaikan tersebut yaitu: 1) Guru memberikan dorongan kepada siswa untuk terlibat aktif dengan memotivasi mereka, yaitu menjelaskan manfaat materi pembelajaran yang akan dipelajari siswa, sehingga dengan motivasi berprestasi itu prestasi belajar siswa akan meningkat sebab motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar (Purwanto, 1990: 60) dalam (Wijayanti, 2016).

### **Siklus I**

Berdasarkan hasil post-test pada siklus I menunjukkan bahwa terdapat 25 siswa yang tuntas secara individual dari

28 siswa. Artinya bahwa secara keseluruhan terdapat 89% siswa yang memperoleh ketuntasan klasikal. Dalam hal ini kategori yang dicapai yaitu baik. Hasil ketuntasan pada siklus I lebih baik daripada pra siklus sehingga menunjukkan ada kemajuan pada ketuntasan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru melalui media canva yang di berikan oleh guru kepada siswa serta post-test yang diberikan. Beberapa hambatan dalam proses pembelajaran pada siklus I adalah: 1) Perlu dilakukan perbaikan lebih lanjut terkait keterlaksanaan pembelajaran dan manajemen pengelolaan kelas. 2) Peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran perlu ditingkatkan. Pada siklus I ini masih perlu dilakukan perbaikan untuk memberikan pemahaman yang baik pada siswa dan mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran karena masih terdapat siswa yang belum terlibat langsung dalam pembelajaran. Dan penggunaan media pada siklus I ini juga perlu di tingkatkan untuk menarik minat siswa dalam memahami materi yang di ajarkan.

Peningkatan prestasi belajar pada siklus I Dapat dilihat pada diagram berikut.



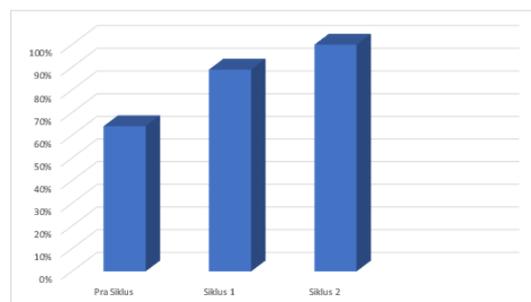
**Gambar 1.** Diagram prestasi belajar, pra Tindakan Siklus 1 dan siklus 2

Peningkatan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbantu canva terjadi karena penggunaan model Problem Based Learning (PBL) dilakukan secara optimal sesuai Langkah-langkah 1) Pemberian motivasi kepada siswa, 2) pembagian

kelompok, 3) menjelaskan tujuan pelajaran, 4) Mengorientasikan siswa pada masalah, 5) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 6) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, 7) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, 8) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, 9) merangkum materi yang telah dipelajari, 10) Melaksanakan tes dan memberikan pekerjaan rumah.

### Siklus II

Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I guru telah berhasil membimbing siswa dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran PBL sehingga siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi Bahasa Indonesia dengan media berbantu canva yang dipelajari. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil pada siklus II yang menunjukkan bahwa ketuntasan klasikal diperoleh 89 % dari hasil peningkatan kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Guru telah berhasil menyesuaikan aktivitasnya sebagai guru selama proses pembelajaran dan bergitu juga siswanya.



**Gambar 2.** Presentase peningkatan hasil belajar

Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran menjadi lebih baik dibandingkan dengan siklus sebelumnya. Pada pembelajaran guru melakukan PBL dengan memberikan kesempatan siswa untuk praktik dalam penyelesaian masalah yang ada di lingkungan kelas. Keterampilan ini menjadi bukti bahwa guru sudah mampu memantau aktivitas siswa dalam pembelajaran dan

peningkatan prestasi belajar siswa. Dalam pembelajaran siswa telah berhasil menuntaskan belajarnya baik secara individu maupun klasikal, serta guru telah mampu menerapkan pembelajaran menggunakan model pembelajaran PBL dengan sangat baik.

Hal tersebut menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia menggunakan media berbantu Canva siswa kelas V SD N Karanganyar Gunung 02 dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL).

#### 4. KESIMPULAN

Hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD N Karanganyar Gunung 02 telah mengalami peningkatan setelah menggunakan media berbantu canva dan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Peningkatan prestasi belajar tersebut karena penggunaan model pembelajaran PBL dengan Langkah-langkah 1) Pemberian motivasi kepada siswa, 2) pembagian kelompok, 3) menjelaskan tujuan pelajaran, 4) Mengorientasikan siswa pada masalah, 5) mengorganisasikan siswa untuk belajar, 6) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, 7) mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya, 8) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, 9) merangkum materi yang telah dipelajari, 10) Melaksanakan tes dan memberikan pekerjaan rumah.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah di lakukan di simpulkan bahwa mengalami peningkatan hasil belajar kognitif dengan model pembelajaran PBL menggunakan media pembelajaran berbantu canva pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil rata-rata nilai siswa pada Pra siklus di peroleh rata-rata 75, siklus 1 diperoleh rata-rata 85 dan siklus 2 diperoleh rata-rata 90. Hal ini membuktikan bahwasanya pada pelaksanaan model PBL pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media berbantu Canva dapat meningkatkan prestasi belajar kognitif siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat di berikan saran untuk perbaikan pembelajaran Bahasa Indonesia guru dapat menggunakan model PBL untuk mempermudah peserta didik dalam materi yang di ajarkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, N. (2015). Penanaman nilai-nilai karakter  
dalhttp://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1291
- Mungzilina, A. K., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sd. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 184–195. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v2i2.209>
- Nofziarni, A., Hadiyanto, H., Fitria, Y., & Bentri, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning ( Pbl ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2016–2024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.244>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Saptaningrum, E., & Nuvitalia, D. (2020). Kemampuan Pemecahan Masalah Mahasiswa Pada Materi Alat Optik Melalui Problem Based Learning. *Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 338–345.
- Sukaptiyah, S. (2015). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MELALUI MODEL. *Scholaria*, 5(1), 114–121.
- Supriatna, E. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 15–19. <https://doi.org/10.29303/jcar.v2i1.398>

Syarifudin, A., Dhewy, R. C., & Agustina, E. N. S. (2021). Pengaruh Model Brain Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JEDMA Jurnal Edukasi Matematika*, 1(2), 1–7. <https://doi.org/10.51836/jedma.v1i2.155>

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

<https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

Wijayanti, R. (2016). PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR PKn MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING IMPROVEMENT OF CIVIC EDUCATION LEARNING ACHIEVEMENT USING PROBLEM BASED LEARNING (PBL). *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1, 3227–3235.