



Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV C Melalui Media Misteri Box

Qonita Kurrotul Akyun^{1*}, Bakti Wirawati², Mahyuni Rahayu³

¹Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

²Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia

³SDN Pakis 1 Surabaya, Indonesia

*Email ppg.qonitaakyun00830@program.belajar.id ¹ lusytmfbs@uwks.ac.id ²
mahyunirahayu83@guru.sd.belajar.id ³

Alamat: Jl. Dukuh Kupang XXV No.54, Dukuh Kupang, Kec. Dukuh pakis, Surabaya, Jawa Timur 60225

Korespondensi penulis: ppg.qonitaakyun00830@program.belajar.id

Abstract. *Students often have difficulty understanding the concepts of Natural and Social Sciences (IPAS), especially at the elementary school level. This difficulty is caused by the lack of variety of learning methods that are capable and attract students to actively participate in learning activities. The aim of this research is to determine the improvement in learning outcomes of class IV C students in the elastic movement material in science and science lessons. This research applies the Project Based Learning (PjBL) learning model which uses Mystery Box media. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method which consists of two cycles. The instruments used include pretest and posttest as well as observation sheets. The data was analyzed descriptively quantitatively to measure the increase in learning outcomes from one cycle to the next. The research results show that implementing PjBL with Mystery Box media improves student learning outcomes. In the first cycle, there was significant improvement, although some students had not reached the target. In the second cycle, learning outcomes continued to improve, with the majority of students reaching or exceeding the KKM. The percentage obtained from the pretest and posttest results was from 56.73% to 74.62%.*

Keywords: *Project Based Learning, Mystery Box, learning outcomes, science, classroom action research (PTK)*

Abstrak. Dalam proses pembelajaran Peserta didik sulit dalam memahami konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), terutama di tingkat sekolah dasar. Kesulitan ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang mampu dan menarik peserta didik untuk berpartisipasi aktif pada kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV C pada materi benda elastis pelajaran IPAS. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning (PjBL)* yang menggunakan media Misteri Box. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Instrumen yang digunakan meliputi tes *pretest* dan *posttest* serta lembar observasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan hasil belajar dari satu siklus ke siklus berikutnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan PjBL dengan media Misteri Box meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada siklus pertama, terdapat peningkatan yang signifikan, meskipun beberapa peserta didik belum mencapai target. Pada siklus kedua, hasil belajar semakin meningkat, dengan sebagian besar peserta didik mencapai atau melebihi KKM. Persentase yang diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* yakni dari 56,73% menjadi 74,62%

Kata kunci: *Project Based Learning, Misteri Box, hasil belajar, IPAS, penelitian tindakan kelas (PTK)*

1. LATAR BELAKANG

Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka Belajar yang menekankan pada kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran, pendekatan yang mendorong eksplorasi, kolaborasi, dan kreativitas menjadi sangat relevan. Kurikulum merdeka belajar memberikan kebebasan kepada peserta didik maupun guru untuk lebih fleksibel menyesuaikan dengan

kebutuhan dan minat peserta didik. Metode yang menjadi salah satu memberikan kebebasan berpartisipasi yakni melalui *Project Based Learning* (PjBL). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pengembangan kompetensi peserta didik secara holistik, menekankan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, serta kerja tim melalui proyek nyata yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses belajar. Model pembelajaran ini mengedepankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proyek yang berhubungan langsung dengan kehidupan nyata, sehingga dapat merangsang rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan pemahaman mendalam terhadap materi yang dipelajari (Sidik dan Fikroh, 2023). Dalam konteks mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Penerapan PjBL dianggap relevan karena peserta didik dapat mengeksplorasi fenomena alam serta keterkaitannya dengan kehidupan sosial secara lebih praktis dan menyenangkan.

Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep IPAS, terutama pada tingkat sekolah dasar. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode pembelajaran yang menarik dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode ceramah dan pembelajaran pasif sering kali menyebabkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah (Susilo *et al*, 2022). Oleh karena itu, diperlukan sebuah model pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan, serta mampu meningkatkan hasil belajar mereka secara signifikan.

Project Based Learning (PjBL) menjadi salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan tersebut. Model pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada aspek kognitif, tetapi juga pada keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kemampuan menyelesaikan masalah (Dzikrulloh *et al*, 2023). Melalui kegiatan proyek, peserta didik diharapkan dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri dengan melakukan investigasi, eksplorasi, dan presentasi hasil kerja mereka.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andita (2024) dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta didik Kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga" Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Project Based Learning* (PjBL) mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik. Pada tahap pra-siklus, persentase ketuntasan belajar peserta didik berada di angka 46%, yang kemudian meningkat menjadi 72%. Kreativitas peserta didik juga mengalami peningkatan, dari 29% pada pra-siklus, menjadi 90% pada siklus kedua. Hal ini disimpulkan bahwa model PjBL efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan kreativitas peserta didik di SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga.

Salah satu media yang berguna dalam menunjang penerapan PJBL adalah Misteri Box, yang berfungsi sebagai alat bantu dalam merangsang rasa ingin tahu peserta didik, sekaligus menyediakan tantangan yang relevan dengan materi IPAS. Penerapan media Misteri Box dapat digunakan untuk menyajikan situasi masalah yang harus diselesaikan oleh peserta didik dalam bentuk proyek (Munawaroh *et all*, 2021). Setiap kotak berisi petunjuk atau alat yang mendukung peserta didik untuk melakukan eksperimen atau pengamatan, sehingga mereka dapat memberikan pemahaman yang mudah diajarkan. Selain itu, metode ini juga mampu melatih peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat keterampilan komunikasi dan presentasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* melalui media Misteri Box dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV C

2. KAJIAN TEORITIS

Project Based Learning (PJBL)

Project Based Learning (PJBL) adalah model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, di mana mereka memperoleh pengetahuan melalui partisipasi aktif dalam proyek nyata. PjBL memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari mereka agar berpartisipasi aktif. Menurut Surya (2018), PJBL adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai media utama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proyek tersebut menantang peserta didik untuk bekerja secara mandiri maupun dalam kelompok, menyelidiki, dan menemukan solusi terhadap masalah yang diajukan.

Media Misteri Box dalam Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran ialah salah satu alat yang sangat penting dalam mendukung keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Niken (2024), media pembelajaran menjadi alat atau bahan yang dapat digunakan dalam menyampaikan pesan pendidikan agar proses kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Media pembelajaran yang interaktif dapat memudahkan peserta didik memahami materi yang abstrak dengan langkah yang konkret dan menyenangkan.

Hasil Belajar Peserta didik

Hasil belajar ialah suatu kemampuan ataupun perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Aflahah (2024) dalam teorinya tentang taksonomi tujuan pendidikan mengkategorikan kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam hasil belajar. Dalam pembelajaran IPAS, hasil belajar diukur berdasarkan pencapaian peserta didik dalam domain kognitif, yang meliputi pemahaman konsep, penerapan pengetahuan, serta kemampuan analitis dan evaluatif.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Metode ini dipilih karena memungkinkan guru untuk secara langsung memperbaiki proses pembelajaran di kelas dan meningkatkan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan (Roni, 2024). Pada siklus pertama, guru menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) menggunakan media Misteri Box, kemudian diikuti oleh siklus kedua yang dirancang berdasarkan refleksi dari pelaksanaan siklus pertama.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan tes hasil belajar peserta didik. Observasi dilakukan untuk mencatat aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran, keterlibatan mereka dalam proyek, serta kemampuan mereka dalam bekerja sama dan berpikir kritis. Observasi ini membantu peneliti untuk mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang bagaimana penerapan PJBL berdampak terhadap interaksi peserta didik dengan materi pelajaran. Selain itu, untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar, digunakan tes yang diberikan setelah pelaksanaan setiap siklus. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif (Rohmatika, 2023). Hasil observasi dan tes dianalisis untuk melihat perkembangan peserta didik dari siklus yang dilakukan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian berlangsung, disini menggunakan media misteri box yang didalam berisi materi ajar, dan juga langkah-langkah yang harus di kerjakan di lembar kerja peserta didik (LKPD) pada materi benda yang elastis dimana setiap kelompok dikelompokkan secara

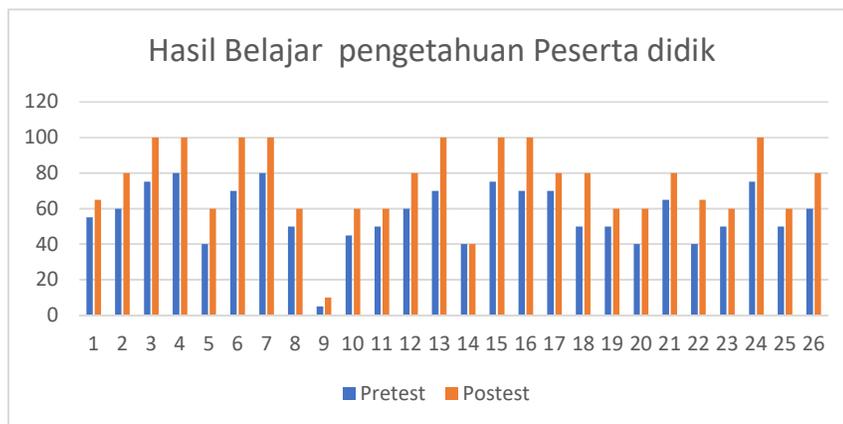
heterogen. Penelitian ini menggunakan siklus 1 dan siklus 2. Pada siklus 1, pembelajaran dimulai dengan memberikan *pretest* kepada seluruh peserta didik kelas IV C untuk mengukur pemahaman awal mereka tentang konsep benda elastis. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi ini, dengan nilai rata-rata kelas yang rendah. Banyak peserta didik yang belum memahami konsep dasar elastisitas, seperti perbedaan antara benda elastis dan benda tidak elastis serta bagaimana pengaruh pegas terhadap benda. Berdasarkan hasil *pretest* ini, diputuskan bahwa model *Project Based Learning* (PjBL) dengan media Misteri Box diterapkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok diberikan Misteri Box yang berisi alat dan bahan untuk membuat proyek berupa pelontar sederhana yaitu ketapel balon. Di dalam kotak terdapat materi dan juga petunjuk langkah-langkah yang harus dilakukan peserta didik dalam proyek mereka. Setiap kelompok diminta untuk merancang alat ketapel balon tersebut dan peserta didik diminta untuk melihat pengaruh gaya pegas terhadap benda dengan cara ketika ketapel balon di beri gaya tarik ke arah belakang maka platisin akan jatuh ke arah depan dan platisin akan jatuh berlawanan dengan arah gaya yang kita berikan, kemudian peserta didik diminta untuk mengamati jatuhnya plastisin di lantai (jauh atau dekat). Kemudian karet ketapel diberi gaya tarik yang lebih kencang dan peserta didik diminta mengamati jatuhnya plastisin, ulangi percobaan diatas dengan tarikan gaya yang berbeda-beda. Peserta didik diminta untuk mengukur jarak jatuhnya plastisin dan jarak gaya tarik untuk mengukur panjang gaya tarik dan juga jarak jatuhnya benda. Proses ini melibatkan peserta didik secara aktif dalam diskusi kelompok, eksperimen, dan observasi, yang mendorong mereka untuk berpikir kritis dan bekerja sama dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Setelah proses perancangan alat sederhana selesai, peserta didik diminta untuk mempresentasikan hasil pengerjaan LKPD dan dan juga membuktikan proyek ketapel yang sudah di rancang. Peserta didik didorong untuk saling berbagi temuan mereka, membandingkan proyek, dan menarik kesimpulan bersama tentang sifat benda elastis. Pada akhir siklus 1, diberikan *posttest* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik setelah perlakuan. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang cukup signifikan dibandingkan *pretest*, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai hasil maksimal. Refleksi dari hasil siklus 1 menunjukkan bahwa meskipun dalam proses pembelajaran sudah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dengan berbantuan

Misteri Box ini efektif dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik, namun masih ada beberapa anak yang masih memerlukan bimbingan.

Hasil pretest yang diperoleh dari peserta didik kelas IV C sebelum penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya memahami konsep benda elastis. Nilai rata-rata *pretest* memperlihatkan variasi hasil belajar dengan nilai terendah sebesar 5 dan tertinggi mencapai 80. Dari 26 peserta didik, hanya beberapa peserta didik yang mencapai nilai di atas standar ketuntasan minimal (KKM), sedangkan sebagian besar lainnya masih berada di bawah standar yang ditetapkan. Ini mengindikasikan bahwa peserta didik membutuhkan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan aktivitas langsung untuk meningkatkan pemahaman mereka. Situasi ini memberikan landasan bagi guru untuk menerapkan model PjBL dengan media Misteri Box sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.



Bagan 1. Grafik hasil belajar peserta didik

Evaluasi dari *pretest* ini dapat dijadikan bahan refleksi pada siklus 1, sebagai tahap awal pengenalan materi dan media pembelajaran. Pada siklus ini, hasil *pretest* berfungsi sebagai tolok ukur awal pemahaman peserta didik sebelum mereka mengikuti proses pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran menggunakan Misteri Box memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk lebih aktif dalam mengeksplorasi konsep elastisitas melalui berbagai proyek praktis. Evaluasi *pretest* membantu guru dalam menyusun dalam memberikan bimbingan yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap peserta didik, sehingga diharapkan pada *posttest* siklus 1 nanti akan terjadi peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah peserta didik terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran yang kontekstual dan kolaboratif.

Hasil *posttest* pada akhir siklus 1 kemudian akan dibandingkan dengan hasil *pretest* untuk melihat efektivitas dari penerapan PjBL. Evaluasi ini menunjukkan perubahan hasil belajar

peserta didik yang diharapkan menjadi indikator keberhasilan siklus pertama. Dari data tersebut, guru juga dapat menentukan strategi perbaikan untuk siklus 2, agar pemahaman peserta didik semakin meningkat dan dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.

Tabel yang disajikan memberikan informasi mengenai nilai hasil belajar peserta didik sebelum dan setelah dilakukan intervensi pendidikan, seperti metode pengajaran baru atau materi tambahan. Pada *pretest*, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 56.73, yang berarti mayoritas peserta didik memiliki pemahaman awal yang masih cukup rendah terkait materi yang diajarkan. Persentase nilai *pretest* juga menunjukkan angka 56.73%, mengindikasikan bahwa rata-rata kemampuan peserta didik sebelum pembelajaran masih berada di sekitar setengah dari nilai maksimal yang dapat dicapai.

Setelah diberikan pembelajaran atau intervensi, nilai peserta didik meningkat secara signifikan pada *posttest*, dengan rata-rata nilai mencapai 74.62. Ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi meningkat, tercermin dari persentase 74.62%, yang lebih tinggi dibandingkan hasil *pretest*. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode pengajaran atau materi baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Berikut ini merupakan tabel 1 Persentase dan rata-rata hasil Belajar peserta didik

Tabel 1. Persentase dan rata-rata hasil Belajar peserta didik

Nilai	Rata-rata	Persentase
<i>Pretest</i>	56.73	56.73%
<i>Posttest</i>	74.62	74.62%

Pada siklus 2, penelitian ini difokuskan untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus 1. Setelah melakukan refleksi terhadap pelaksanaan *Project Based Learning* (PBL) dengan media Misteri Box pada siklus sebelumnya, ditemukan bahwa meskipun peserta didik antusias, beberapa masih kebingungan dalam mengaitkan proyek dengan materi IPAS yang diajarkan. Oleh karena itu, pada siklus 2 dilakukan perbaikan dengan memberikan instruksi yang lebih jelas, menyediakan panduan tugas yang lebih terstruktur, serta menambahkan waktu refleksi bersama peserta didik untuk membahas temuan proyek yang mereka kerjakan.

Pada pelaksanaan siklus 2 ini, peserta didik dikelompokkan berdasarkan hasil belajar dari siklus 1. Jadi, mereka duduk sesuai dengan tingkat kesiapan belajar mereka yang terlihat dari data hasil belajar sebelumnya. Kelompok di siklus 2 ini dibuat secara homogen, artinya peserta didik dikelompokkan berdasarkan kemampuan dan kesiapan belajarnya.

Dalam siklus 2, guru menampilkan materi tentang benda elastis melalui video pembelajaran. Tugas evaluasi yang diberikan berbeda dengan siklus 1, di mana sebelumnya hanya ada soal pilihan ganda dan uraian. Pada siklus 2, soal evaluasi disesuaikan dengan tingkat kesiapan belajar masing-masing kelompok. Misalnya, peserta didik di kelompok sangat mahir mengerjakan soal berupa permainan "mencari kata", kelompok mahir mengerjakan soal dalam bentuk teka-teki silang (TTS), dan kelompok yang memerlukan bimbingan mengerjakan soal pilihan ganda.

Guru memulai pembelajaran pada siklus 2 ini dengan memicu rasa ingin tahu peserta didik melalui pertanyaan pemantik terkait topik benda yang elastis. Setiap kelompok menerima Misteri Box yang berisi petunjuk dan juga alat dan bahan proyek, mereka diminta untuk merancang proyek sederhana yaitu ketapel pegas dari balon agar setiap kelompok dapat menjawab soal di LKPD yang sudah disediakan oleh guru. Proses pembelajaran berlangsung dengan lebih terstruktur, dan setiap kelompok mampu memanfaatkan media Misteri Box untuk menghasilkan proyek yang lebih baik, agar peserta didik lebih mudah dalam memahami materi benda elastis sehingga dapat dengan mudah menjawab soal yang ada di LKPD. Setelah menyelesaikan proyek, setiap kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Kemudian guru memberikan penguatan setelah proses presentasi selesai, guru juga memberikan kesempatan kepada setiap kelompok untuk menyanggah jawaban atau menambahkan hasil jawaban dari kelompok penyaji/ kelompok yang sedang melakukan presentasi di depan.

Selama pelaksanaan siklus 2, guru melakukan observasi secara intensif. Pengamatan dilakukan terhadap partisipasi peserta didik dalam proyek, kemampuan mereka menghubungkan konsep dengan materi yang diajarkan, serta peningkatan keterampilan berpikir kritis dalam merumuskan solusi dari permasalahan yang diberikan. Dibandingkan dengan siklus 1, peserta didik tampak lebih aktif dan kolaboratif dalam kelompok. Hasil pengamatan menunjukkan peningkatan pemahaman konsep benda yang elastis, yang dibuktikan dengan hasil belajar yang lebih baik pada evaluasi formatif. Berikut ini merupakan gambar 1 dan 2 penerapan misteri box pada peserta didik.



Gambar 1. Penerapan media misteri box



Gambar 2. Instruksi Penerapan media misteri box

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media Misteri Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV C. Pada siklus pertama, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan. Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus kedua, sebagian besar peserta didik berhasil mencapai atau melampaui KKM. Persentase yang diperoleh hasil *pretest* dan *posttest* yakni dari 56,73% menjadi 74,62% yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* (PjBL) menggunakan media Misteri Box efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS di kelas IV C. Pada siklus pertama, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan. Setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan pada siklus kedua, sebagian besar peserta didik berhasil mencapai atau melampaui KKM, yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek ini memiliki dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Aflahah, U., Azizah, M., & Suneki, S. (2023). Penerapan Model Pbl Berbantuan Media Kotak Misteri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas Ii Di Sdn Petompon 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 5672-5681.
- ARIFIN, D. S. (2023). *Pengembangan Media Kokami Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berfikir Kreatif Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Dzikrulloh, M. H. A., Rondli, W. S., & Darmuki, A. (2024). Meta Analisis Pengaruh Model Pembelajaran Abad 21 terhadap Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bernalar Kritis pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 257-273.
- Munawaroh, F. H., Janah, U. I. W., Suparno, A. D., Niswa, B. A., Mufidah, I., Sari, S. A., ... & Aisyah, S. N. (2021). *Model dan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Scopindo Media Pustaka.
- Niken Andini, N. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran *Project Based Learning* Melalui Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Bagi Peserta didik Kelas Vii Di Mts Negeri 2 Pemasang (Doctoral dissertation, UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Rohmatika, F. A. (2024). *PENGARUH METODE MIND MAPPING MELALUI GOOGLE JAMBOARD TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR (Penelitian Quasi Experiment Pada Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 245 Sumbasari Indah Kecamatan Babakan Ciparay Kota Bandung)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Roni, A., Sulistri, E., & Fitriyadi, S. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation Berbantuan Media Mystery Box terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPA Kelas V. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 110-118.
- Sidik, Z. N., & Fikroh, R. A. (2023). Keefektifan Model PBL berbantuan Chemistry Mystery Box terhadap Berpikir Kritis dan Pemahaman Konsep Materi Reaksi Redoks Kelas X. *Proceedings of Life and Applied Sciences*, 2.
- Surya, A. P., Relmasira, S. C., & Hardini, A. T. A. (2018). Penerapan model pembelajaran project based learning (PjBL) untuk meningkatkan hasil belajar dan kreatifitas peserta didik kelas III SD Negeri Sidorejo Lor 01 Salatiga. *Pesona Dasar: Jurnal Pendidikan Dasar dan Humaniora*, 6(1).
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).