

Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa Kelas V SDN 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023

Idarotun Musyarofah, Rokhmaniyah, Muhamad Chamdani

Universitas Sebelas Maret, Indonesia
idarotunm@gmail.com

Article History

accepted 19/2/2024

approved 1/3/2024

published 30/4/2024

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps for implementing *Problem Based Learning* model applying interactive *PowerPoint*, (2) improve social science learning outcomes about events in life, and (3) describing the constraints and solutions encountered in the implementation of *Problem Based Learning* applying interactive *PowerPoint*. This classroom action research was conducted in three cycles. The subjects were teacher and students of fifth grade at SDN 2 Kedadongan. The result indicated that; (1) the steps for implementing *Problem Based Learning* applying interactive *PowerPoint* were: introducing the problems through *PowerPoint*, (b) organizing the students to learn, performing individual and groups investigations, developing and presenting of work results, and analyzing and evaluating the processes of problem solving through *PowerPoint*.; (2) the social science learning outcomes improved in each cycles; (3) the obstacles were the classroom atmosphere was not conducive and the students were passive, so the solution is the teacher provided stimulus, motivation, and appreciation to the students. It concludes that the implementation of *Problem Based Learning* applying interactive *PowerPoint* improves social science learning outcomes about events in life to fifth grade students of SDN 2 Kedadongan in academic year of 2022/2023.

Keywords: *Problem Based Learning, PowerPoint, social science learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif, (2) meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan, (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga siklus. Subjek penelitian ialah guru dan siswa kelas V SDN 2 Kedadongan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) langkah model *problem based learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif yaitu: orientasi siswa pada masalah melalui tampilan media *PowerPoint*, pengorganisasian siswa untuk belajar, penyelidikan oleh individu maupun kelompok, pengembangan dan penyajian hasil karya, analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah melalui tampilan media *PowerPoint*.; (2) hasil belajar IPS meningkat tiap siklusnya; (3) kendala dalam penelitian ini yaitu suasana kelas yang kurang kondusif, dan juga siswa kurang aktif, sehingga solusinya yaitu memberi motivasi kepada siswa serta memberikan stimulus. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V SDN 2 Kedadongan.

Kata kunci: *Problem Based Learning, PowerPoint, Hasil Belajar IPS*



PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin membantu manusia untuk meningkatkan kualitas pendidikannya. Bagi manusia pendidikan merupakan faktor penting di era sekarang ini, karena jika tidak ada pendidikan manusia akan mengalami ketertinggalan dan sulit untuk berkembang. Oleh karena itu, untuk menghasilkan manusia yang berkualitas pendidikan memang perlu diarahkan. Depdiknas (2003) menyebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk mewujudkan kondisi belajar serta menyiapkan siswa melalui aktivitas belajar mengajar sehingga potensi siswa akan berkembang.

Menurut Ischak (Anshori, 2016) IPS adalah ilmu yang mengkaji mengenai masalah dan gejala sosial yang ditinjau dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS menekankan pada pola agar siswa tidak hanya menghafal materi tapi mampu memahami yang dipelajari dan bisa menerapkannya di kehidupan. Pembelajaran IPS yang bermakna dapat melatih siswa untuk tanggap terhadap masalah dalam konteks masyarakat, memberikan pengalaman dalam memecahkan suatu masalah di kemudian hari.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas V di SDN 2 Kedadongan, 15 Desember 2022 diperoleh data nilai penilaian akhir semester (PAS) siswa pada pembelajaran IPS yang menunjukkan bahwa 90 adalah nilai tertinggi siswa, sedangkan nilai terendahnya yaitu 50. Dari data tersebut tampak bahwa masih ditemukan siswa yang belum berada pada ketetapan kriteria ketuntasan minimal (KKM), yaitu 75. Dimana dari 28 siswa kelas V SDN 2 Kedadongan, 16 siswa mendapatkan nilai di bawah KKM sedangkan sisanya yaitu 12 siswa telah mencapai nilai di atas KKM. Selain wawancara, peneliti juga melaksanakan observasi pembelajaran di kelas V SDN 2 Kedadongan pada hari yang sama. Dari hasil observasi ditemukan permasalahan yaitu masih banyaknya siswa yang kurang percaya diri ketika bertanya dan juga memberikan jawaban atas pertanyaan dari guru. Masalah lain yang ditemukan yaitu ketika pembelajaran perhatian siswa masih terpusat pada guru, karena guru masih minim dalam memaksimalkan penggunaan model dan media pembelajaran. Selain itu, dikarenakan materi IPS yang cukup banyak dan identik dengan hafalan sehingga minat siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS rendah dan juga siswa menjadi lebih mudah cepat bosan yang berakibat rendahnya prestasi belajar IPS.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan solusi perbaikan pada aktivitas pembelajaran dan hasil belajar IPS siswa kelas V melalui implementasi model pembelajaran yang tepat dan inovatif, yaitu melalui penerapan model *Problem Based Learning* atau sering disingkat PBL. Menurut Yulianti, E., & Indra (2019) kelebihan model pembelajaran PBL yaitu: (1) teknik pemecahan masalah cukup bagus untuk memberikan pemahaman lebih terhadap materi, (2) pemecahan masalah menantang keterampilan, (3) menciptakan dan meningkatkan aktivitas belajar mengajar yang menyenangkan, (4) membantu siswa dalam memahami permasalahan kehidupan sehari-hari, (5) siswa dapat mengembangkan pengetahuan dan sikap tanggung jawab atas pembelajarannya sendiri, (6) memberikan pemahaman kepada siswa bahwa belajar bukan hanya memahami penjelasan guru berdasarkan buku teks melainkan cara berfikir, (7) memungkinkan penerapan pada dunia nyata, (8) mendorong siswa untuk belajar secara berkelanjutan.

Mengutip dari Piaget (Susanto, 2015) siswa kelas V memasuki tahap operasional konkret usia dengan rentang 10-11 tahun sehingga memiliki karakteristik antara lain memiliki keingintahuan yang menggugah siswa untuk menyelidiki dan bereksperimen. Pada tahap ini, anak dapat mengembangkan idenya melalui peristiwa dan benda-benda aktual atau nyata. Hal ini sesuai dengan model PBL yang akan digunakan peneliti dimana siswa akan terlibat aktif pada aktivitas pembelajaran dengan langkah pembelajaran meliputi orientasi permasalahan, organisasi, penyelidikan,

pengembangan dan penyajian hasil karya, analisis dan evaluasi, sehingga cocok untuk diterapkan pada pembelajaran di kelas V SD.

Menurut Shofiyah dan Wulandari (2018) model PBL terdiri dari 5 langkah, antara lain: (1) mengorientasikan siswa pada masalah, yaitu penyampaian tujuan pembelajaran, keperluan bahan ajar/perlengkapan yang mendukung dan memunculkan motivasi siswa, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, yaitu mengatur dan mengelola tugas-tugas belajar siswa, (3) membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok, yaitu pengumpulan informasi untuk menghasilkan penjelasan mengenai solusi dari permasalahan, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya, yaitu membuat perencanaan dan persiapan terhadap hasil karya, (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah melalui refleksi atas penyelidikan.

Selain itu, proses penyampaian pesan (materi) dari guru bisa diterima secara optimal dan efektif oleh siswa jika penerapan model PBL dalam pembelajaran IPS didukung oleh penggunaan media inovatif untuk memudahkan pemahaman materi dalam pembelajaran. Media yang dimanfaatkan peneliti dalam penelitian adalah media *PowerPoint* (PPT). Aziz, I. N & Dewi (2020) mengatakan "*One of the technological tools that teachers employ as a learning medium is PowerPoint*" yang artinya *PowerPoint* adalah salah satu alat teknologi yang dipakai guru sebagai media pembelajaran. Menurut Giri, dkk. (2017) penggunaan media *PowerPoint* menyajikan materi yang disertai dengan visual dan animasi sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menghibur dan berkesan bagi siswa. Penggunaan PPT sebagai sarana media ajar yang dimanfaatkan pada saat pembelajaran selaras dengan berkembangnya iptek saat ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 2 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023? (2) apakah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 2 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023? (3) apa kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 2 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023?

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 2 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023, (2) meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran IPS materi peristiwa dalam kehidupan kelas V SDN 2 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023, (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 2 Kedadongan tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Kedadongan, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menerapkan pendekatan penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif. Subjek pada penelitian ini yaitu guru dan seluruh siswa kelas V semester genap tahun pelajaran 2022/2023 SDN 2 Kedadongan yang berjumlah 28 siswa. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam tiga siklus, dengan masing-masing

siklus terdiri dari dua pertemuan. Prosedur penelitian tindakan berupa empat tahapan sesuai dengan pendapat Kurt Lewin (Susilo, Chotimah & Sari, 2022) yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Data yang digunakan yaitu data kualitatif berupa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dan data kuantitatif berupa data mengenai hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan siswa kelas V SDN 2 Kedadongan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi terhadap guru dan siswa selama penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif, lembar wawancara terhadap guru dan siswa, serta tes evaluasi yang dilakukan di akhir pembelajaran. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilaksanakan sesuai dengan pendapat Miles dan Huberman (Sugiyono, 2016) yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif meliputi lima langkah, yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah melalui tampilan media *PowerPoint* siswa mengamati gambar permasalahan tentang peristiwa proklamasi kemerdekaan, (2) pengorganisasian siswa untuk belajar siswa membentuk kelompok belajar dengan anggota 4-5 siswa setiap kelompok, (3) penyelidikan oleh individu maupun kelompok siswa melakukan diskusi dengan kelompoknya mengenai permasalahan yang terdapat dalam LKPD dengan dibimbing oleh guru, (4) pengembangan dan penyajian hasil karya siswa mempresentasikan hasil diskusi dengan kelompoknya dan diberi tanggapan oleh kelompok lain, (5) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah melalui tampilan media *PowerPoint* siswa dan guru melakukan tanya jawab (kuis), melakukan refleksi serta menyampaikan kesimpulan. Langkah-langkah yang digunakan peneliti mengacu pada langkah-langkah yang dikemukakan oleh Shofiyah, N., & Wulandari (2018) dan Rusman (Haryanti, Y. D., & Febriyanto, 2017) yang kemudian disimpulkan menjadi langkah yang disebutkan di atas. Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 2 Kedadongan Tahun Ajaran 2022/2023 dilaksanakan dalam tiga siklus, masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan.

Berikut peningkatan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dari siklus I, II, dan III yang terlihat dari hasil observasi terhadap guru dan siswa.

Tabel 1.1

Hasil observasi terhadap penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media PowerPoint interaktif pada siklus I, siklus II, dan siklus III

Langkah-Langkah PBL	Skor Rata-Rata					
	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3	
	Guru	Siswa	Guru	Siswa	Guru	Siswa
Orientasi siswa pada masalah melalui tampilan media <i>PowerPoint</i> interaktif	79,17	73,61	84,03	86,81	90,28	88,89
Pengorganisasian siswa untuk belajar	77,09	81,25	87,50	89,59	91,67	87,50
Penyelidikan oleh individu maupun kelompok	75,00	77,78	84,72	83,33	91,67	86,11
Pengembangan dan penyajian hasil karya	81,95	75,00	87,50	84,72	88,89	86,11
Analisis dan evaluasi pemecahan masalah dengan media <i>PPT</i> interaktif	80,83	82,50	87,50	85,84	90,00	88,83
Rata-rata	80,20	78,03	86,25	85,92	90,50	87,49

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran pada siklus I, siklus II, dan siklus III selalu mengalami peningkatan. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke siklus II meningkat 6,05% dan dari siklus II ke siklus III meningkat 4,25%. Pengamatan terhadap siswa dari siklus I ke siklus II meningkat 7,89% dan dari siklus II ke siklus III meningkat 1,57%.

Peningkatan langkah penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif yang dilakukan oleh guru diikuti dengan meningkatnya hasil belajar IPS siswa. Pada siklus I peningkatan hasil belajar IPS siswa kurang maksimal karena terdapat beberapa kendala. Pada siklus II kendala yang dialami pada saat siklus I sudah dapat teratasi dan terbukti dari adanya peningkatan hasil pada siklus II dan telah mencapai indikator kinerja yang telah direncanakan, namun muncul beberapa kendala lain yang belum teratasi. Pada siklus III kendala yang dialami pada saat siklus II sudah dapat teratasi dan terbukti dari adanya peningkatan hasil pada siklus III dan telah mencapai indikator kinerja yang telah direncanakan. Peningkatan hasil belajar IPS siswa menggunakan tes evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran.

Berikut peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II, dan siklus III yang tercermin dari analisis nilai hasil tes evaluasi yang dilaksanakan di akhir pembelajaran.

Tabel 1.2

Hasil belajar IPS pada siklus I, siklus II, dan siklus III

Sumber data		Siklus		
		I	II	III
Tes Kognitif	Persentase (%)	76,79	83,93	92,86

Berdasarkan tabel 1.2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil belajar IPS pada pertemuan siklus I, siklus II, dan siklus III selalu mengalami peningkatan. Hasil belajar IPS siklus I ke siklus II meningkat 7,14% dan siklus II ke siklus III meningkat 8,93%.

Model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data di atas membuktikan pendapat Setyaningrum (2018) yang menyatakan bahwa model PBL mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa, yang dapat dilihat dari perolehan persentase ketuntasan dari siklus I ke siklus II yaitu dari 58% ke 89%. Sejalan dengan penelitian tersebut, Ariyani & Kristin (2021) membuktikan bahwa model PBL dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa langkah model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif yang diterapkan adalah:

1. Orientasi masalah melalui tampilan media *PowerPoint* yaitu guru mengenalkan mengenai media *powerpoint* interaktif yang akan digunakan, menyampaikan tujuan pembelajaran, menayangkan sebuah permasalahan, serta penjelasan materi oleh guru melalui tampilan media *PowerPoint*. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Savoie dan Hughes (Tampubolon, 2018) dimana belajar dimulai dengan suatu permasalahan dunia nyata.
2. Pengorganisasian siswa untuk belajar dimana dalam langkah ini terdapat pembagian kelompok, membagikan serta memberikan petunjuk penggunaan LKPD dan tata cara berdiskusi. Hal ini sejalan dengan pendapat Ali, S. S (2019) "*In a groups students can share their problem, able to express their ideas in a better way, improving their conceptual knowledge and managing problem situations*" yang artinya dalam sebuah kelompok siswa dapat berbagi masalah mereka, mampu mengungkapkan ide-ide mereka dengan cara yang lebih baik, serta dapat meningkatkan pengetahuan dan mengelola situasi masalah.
3. Penyelidikan oleh individu maupun kelompok, pada langkah ini siswa mulai melakukan diskusi dengan kelompoknya mengenai permasalahan yang terdapat dalam LKPD dengan dibimbing oleh guru. Hal ini sesuai dengan pendapat Purbarani, dkk (2018) dimana siswa dilibatkan pada kegiatan belajar sehingga pengetahuannya diserap dengan baik, dilatih untuk tetap bekerja sama dengan siswa lain, dan dapat memperoleh pemecahan dari berbagai macam pendapat.
4. Pengembangan dan penyajian hasil karya, siswa menyusun hasil diskusi pada LKPD, mempresentasikan hasil diskusi dan memberi tanggapan, serta menyimpulkan hasil diskusi. Hal ini berkaitan dengan bagaimana peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berbicara di depan umum serta melatih bertanggungjawab atas hasil kerjanya (Setiaji, 2020).
5. Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah melalui tampilan media *PowerPoint*, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum dipahami, guru memberikan kuis, melakukan refleksi serta menyimpulkan materi, dan memberikan soal evaluasi kepada siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurzalila, dkk (2018) pemecahan masalah pada PBL merupakan cara yang cukup bagus untuk memahami isi materi dari suatu proses pembelajaran.

Penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif tidak lepas dari kendala, baik kendala dari guru maupun siswa. Kendala yang dialami saat pelaksanaan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif yaitu: (1) suasana kelas masih kurang kondusif, (2) kurang memperhatikan penjelasan dari guru, (3) pembagian kelompok tidak kondusif, (4) siswa kurang aktif dalam berdiskusi dan masih sulit untuk diajak melakukan kerja sama dengan teman sejawatnya, (5) siswa kurang aktif dalam menanggapi dan tanya jawab, (6) kurang serius dalam menampilkan hasil diskusi di depan kelas. Salah satu kendala yang dialami yaitu masih banyak siswa yang kurang aktif dan malu untuk bertanya, karena takut dianggap bodoh, dan sulit menemukan kosakata yang pas untuk dirangkai menjadi pertanyaan (Hariyadi, 2014).

Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (1) guru lebih tegas lagi dalam mengingatkan siswa untuk tidak membuat kegaduhan, (2) perlu dilakukan *ice breaking* di sela-sela pembahasan, (3) guru lebih tegas dalam memberi arahan supaya pembagian kelompok dapat kondusif, (4) guru membimbing siswa untuk aktif dalam kelompok dan mengarahkan tugas masing-masing anggota, (5) guru memberikan motivasi stimulus, dan apresiasi kepada siswa. Solusi tersebut sesuai dengan pendapat Mulyadi dan Ratnaningsih (2022) bahwa guru harus membangkitkan minat dalam diri peserta didik, serta memberikan rangsangan berupa masalah yang berkaitan dengan materi pelajaran agar kemampuan siswa untuk menganalisis suatu permasalahan dapat meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di paparkan, diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dilakukan dengan beberapa langkah, yaitu: (a) orientasi siswa pada masalah melalui tampilan media *PowerPoint*, (b) pengorganisasian siswa untuk belajar, (c) penyelidikan oleh individu maupun kelompok, (d) pengembangan dan penyajian hasil karya, (e) analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah melalui tampilan media *PowerPoint*. Penerapan model PBL terhadap guru dan siswa mengalami peningkatan setiap siklusnya. Terjadi peningkatan setiap siklusnya dengan rata-rata hasil observasi terhadap guru pada siklus I = 80,20%, siklus II = 86,25%, siklus III = 90,50%. Hasil observasi terhadap siswa pada siklus I = 78,03%, siklus II = 85,92%, siklus III = 87,49%. (2) penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif dapat meningkatkan hasil belajar IPS materi peristiwa dalam kehidupan pada siswa kelas V SDN 2 Kedadongan. Terjadi peningkatan setiap siklusnya dengan presentase rata-rata hasil belajar siklus I = 76,79%, siklus II = 83,93%, siklus III = 92,86%. (3) penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* interaktif mengalami beberapa kendala yaitu suasana kelas yang kurang kondusif, dan juga siswa kurang aktif dalam pembelajaran. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu memberi ketegasan pada siswa serta memberikan motivasi kepada siswa dan stimulus.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, S. S. (2019). *Problem based learning: A student-centered approach. English language teaching*, 12(5), 73-78. <https://doi.org/10.5539/elt.v12n5p73>
- Anshori, S. (2016). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Eduksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 353-361. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i3.36230>
- Aziz, I. N., & Dewi, Y. A. S. (2020). *The Use Of Powerpoint As Media Of Language Teaching On Students'speaking Skill. Humanities & Social Sciences Reviews*, 8(1), 344-358.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Esema, D., Susari, E., & Kurniawan, D. (2012). *Problem-Based Learning. Satya Widya*, 28(2), 167-174.
- Giri, I. M. D. R., dkk. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TAI Berbantuan Media *Powerpoint* terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa kelas V. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 5(2).

- Hariyadi, S. (2014). Bertanya, pemicu kreativitas dalam interaksi belajar. *BIOSEL (Biology Science and Education): Jurnal Penelitian Science dan Pendidikan*, 3(2), 143-158.
- Haryanti, Y. D., & Febriyanto, B. (2017). Model *problem based learning* membangun kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).
- Mulyadi, K., & Ratnaningsih, N. (2022). Analisis Pencapaian dan Kendala Penerapan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT). *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 3(1), 37-46.
- Purbarani, D. A., Dantes, N., & Adnyana, P. B. (2018). Pengaruh *Problem Based Learning* Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar IPA Di Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(1), 24-34. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v2i1.2689>
- Setiaji, C. A. (2020). Upaya Meningkatkan Keterampilan Presentasi Makalah Menggunakan Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Purworejo. *Jurnal Bahtera: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 7(1), 830-840. <https://doi.org/10.37729/btr.v7i1.6349>
- Shofiyah, N., & Wulandari, F. E. (2018). Model *problem based learning* (PBL) dalam melatih *scientific reasoning* siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 3(1), 33-38.
- Susanto, A. (2015). *Bimbingan & konseling di taman kanak-kanak*. Jakarta: Prenada Media.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y. D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Jawa Timur: Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tampubolon, A. M. (2018). Peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah di kelas X MAN 4 Martubung Medan. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model pembelajaran *problem based learning* (PBL): Efeknya terhadap pemahaman konsep dan berpikir kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399-408. <https://doi.org/10.24042/ijsme.v2i3.4366>