



PENERAPAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* BERBANTUAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATERI INTERAKSI SOSIAL KELAS VII D SMP NEGERI 01 BATU

Nailil Mina
SMP Negeri 01 Batu

Email : naililmina5@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 Mei -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 10 Juli 2023)

ABSTRAK

Peningkatan motivasi belajar pada materi interaksi sosial dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran materi interaksi sosial. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas empat pertemuan dalam dua siklus, menggunakan desain Kemmis & Taggart. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu yang berjumlah 30 peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan 19 perempuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan peserta didik aktif dalam pembelajaran interaksi sosial dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia. Kegiatan PTK *Problem Based Learning* berbantuan multimedia materi interaksi sosial peserta didik terbagi pada 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan multimedia materi interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu. Terjadi peningkatan motivasi belajar dengan skor rata-rata dari aspek sikap pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* berbantuan multimedia. Hal ini terbukti dengan peningkatan skor dari 72,20 kategori cukup pada pra siklus PTK meningkat menjadi 86,00 kategori baik pada siklus 1 dan meningkat menjadi 90,00 pada kategori Sangat Baik pada siklus 2.

Kata Kunci : *Problem Based Learning* (PBL), Multimedia, Motivasi Belajar

ABSTRACT:

Increasing learning motivation in social interaction material using the multimedia-assisted Problem Based Learning model for class VII D students of SMP Negeri 01 Batu. This study aims to describe the application of the multimedia-assisted Problem Based Learning (PBL) model to increase student motivation in learning social interaction material. This research is a classroom action research (PTK) consisting of four meetings in two cycles, using the Kemmis & Taggart design. The subjects of this study were 30 students in class VII D of SMP Negeri 01 Batu, consisting of 11 boys and 19 girls. Data collection instruments used include questionnaires, observation, documentation, and interviews. Data analysis techniques using quantitative descriptive analysis. The results showed that students were active in social interaction learning by applying the Multi-media Assisted Problem Based Learning method. PTK Problem Based Learning activities assisted by multi-media material for students' social interaction is divided into 4 stages, namely the stages of planning, implementation,

observation, and reflection. The application of Problem Based Learning assisted by multi-media social interaction material can increase the learning motivation of class VII D students of SMP Negeri 01 Batu. There was an increase in learning motivation with an average score from the attitude aspect of social interaction learning through Multi-media Assisted Problem Based Learning. This is evidenced by an increase in scores from 72.20 in the adequate category in the CAR pre-cycle to 86.00 in the good category in cycle 1 and to 90.00 in the very good category in cycle 2.

Keywords: Problem Based Learning (PBL), Multimedia, Learning Motivation

PENDAHULUAN

Motivasi belajar merupakan hal yang akan mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Motivasi belajar menjadi hal yang sangat penting dalam pembelajaran, karena peserta didik akan semangat mengikuti pembelajaran jika mereka mempunyai motivasi untuk belajar. Menurut Hamalik (2011, hlm. 161) “Motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar peserta didik”. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar peserta didik, ketekunan belajar dipengaruhi oleh motivasi belajar peserta didik.

Sardiman (2003: 65) mengemukakan rendahnya motivasi belajar peserta didik, dapat disebabkan oleh faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Proses belajar mengajar di sekolah, metode pembelajaran yang digunakan guru merupakan salah satu faktor dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Winkel (2005: 160), menyebutkan motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis didalam peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan. Sardiman A. M (2007: 75), menjelaskan motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai.

Menurut National Council for Social Studies (NCSS) (Supardi, 2011: 182): IPS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga negara yang baik. IPS di sekolah merupakan mata pelajaran yang memadukan secara sistematis disiplin-disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, sama seperti serasinya ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam.

Muhammad Numan Somantri (2001: 92) menyatakan bahwa pendidikan IPS di sekolah dasar dan menengah merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Pendidikan IPS untuk sekolah disajikan terpadu dengan mengintegrasikan beberapa disiplin ilmu yang ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini peserta didik diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan model PBL dengan bantuan multimedia. Dunia pendidikan,

mengenal adanya student center yaitu pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Dimana pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif dan mandiri dalam mencari informasi tentang materi yang diajarkan. Disini guru hanya sebagai fasilitator saja dan murid sebagai pusat dari segala pembelajaran. Pembelajaran secara Student center ini dikembangkan lagi diantaranya yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia atau yang biasa disebut *Problem Based Learning* (PBL) yang baru-baru ini terkenal dalam dunia pendidikan (Putri Citra Pratiwi, 2017).

Menurut Trianto (2007) Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multi media adalah interaksi dengan respon yang merupakan hubungan dua arah belajar dan lingkungan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan masalah dunia nyata sebagai bahan pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir pada peserta didik dalam memecahkan suatu masalah yang ada. Selain itu, lingkungan dapat memberikan pelajaran ataupun memberikan sebuah masukan kepada peserta didik berupa bantuan dan masalah, sedang saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga masalah yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahan masalahnya dengan baik.

Multimedia merupakan perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan (Wati, 2016:129). Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran.

Surjono (2017:3) menyatakan multimedia yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran tertentu sering disebut dengan multimedia pembelajaran. animasi yang digunakan sebagai alat untuk menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif (Robin, Linda, 2001). Besarnya peran multimedia dalam dunia pendidikan menjadikan multimedia sering digunakan untuk menunjang proses pembelajaran, seorang pendidik akan merasa terbantu jika adanya multimedia dalam proses pembelajaran.

Model PBL digabungkan dengan multimedia dalam penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil yang lebih baik terhadap motivasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya materi interaksi sosial. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk merancang sebuah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Materi Interaksi Sosial Kelas VII D SMP Negeri 01 Batu tahun pelajaran 2022-2023”.

KAJIAN PUSTAKA.

1. Pembelajaran IPS SMP

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan social studies, social education, social studies education, dan sebagainya. Wesley (Sapriya, 2009: 9) menyatakan bahwa “the social studies are the social sciences simplified for

pedagogical purpose". IPS menurut Wesley lebih mengarah kepada penyederhanaan ilmu-ilmu sosial yang bertujuan pada kemampuan pedagogik.

Trianto (2010: 171) mengemukakan IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu sosial. Sapriya (2009: 20) menyampaikan bahwa materi IPS untuk jenjang sekolah tersebut lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan peserta didik itu sendiri. Berdasar pengertian Sapriya tersebut, dapat dipahami bahwa pendidikan IPS di sekolah sangat mementingkan karakteristik peserta didik serta aspek psikologisnya tidak hanya aspek kognitifnya saja.

Trianto (2010: 176) berpendapat bahwa tujuan IPS yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Sedangkan tujuan pendidikan IPS pada tingkat sekolah. Menurut Muhammad Numan Somantri (2001: 260-261) adalah menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara, dan agama; menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuwan sosial; dan menekankan reflektif inquiri.

Tujuan mata pelajaran IPS SMP menurut Supriya (2016:200-201) sebagai berikut: 1) Memahami rancangan yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan sekitarnya. 2) Mempunyai kecakapan awal untuk berfikir yang masuk akal dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial. 3) Mempunyai kesadaran terhadap komitmen, nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. 4) Mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi, berkompetensi dan bekerja sama dalam masyarakat majemuk ditingkat nasional dan global.

2. Problem Based Learning

Menurut Taufiq Amir (2008), bahwa proses PBL bukan semata-mata prosedur. Tetapi ia adalah bagian dari belajaran mengelola diri sebagai sebuah kecakapan hidup (life skills). Proses PBL sebagai salah satu bentuk pembelajaran yang learner centered, memandang bahwa tanggung jawab harus kita kendali dan kita pegang. Evers, Rush, dan Berdow dalam Amir, merumuskannya dengan baik apa yang dimaksud dengan kecakapan pengelolaan diri sebagai berikut: 2 Kemampuan untuk bertanggung jawab atas kinerja, termasuk juga kesadaran akan pengembangan dan pengaplikasian kecakapan tertentu. Kita bisa mengenali dan mengatasi berbagai kendala yang ada di sekitar kita.

Dengan kata lain model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat memberikan kecakapan dalam mengelola hidup bagi peserta didik untuk dapat mengatasi kendala yang ada di sekitar lingkungannya.

Menurut Kunandar (2008), Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multi media (Problem Based Learning) adalah suatu pendekatan pembelajaran menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis

dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pembelajaran. Menurut Tan dalam Rusman (2007) Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia merupakan inovasi dalam pembelajaran karena Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia kemampuan berpikir peserta didik betul-betul dioptimalkan melalui proses kerja kelompok atau tim yang sistematis, sehingga peserta didik dapat memberdayakan, mengasah, menguji, dan mengembangkan kemampuan berpikirnya secara kesinambungan.

Problem Based Learning (PBL) adalah model pembelajaran yang prosesnya memerlukan pemikiran kritis dan kreatif untuk mencari solusi dalam pemecahan masalah. Pemikiran kreatif ini membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Namun berpikir tingkat tinggi yang dimaksud masih tetap memperhatikan kemampuan dasar. Tujuan yang ingin dicapai oleh SPBM adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, analistis dan logis untuk menemukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah(Wina Sanjaya, 2011)

Muhammad Nur (2011) menyebutkan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia mengharuskan peserta didik melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, dan membuat prediksi, mengumpulkan, dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan kesimpulan. Selain itu mereka dapat menggunakan metode-metode penyelidikan khusus, bergantung pada sifat masalah yang sedang diselidiki.

Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) Menurut Kunandar *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berdasarkan masalah mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : 1) Mengorientasikan peserta didik kepada masalah. 2) Mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar. 3) Membantu penyelidikan mandiri maupun . 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya . 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

3. Motivasi Belajar

Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Inilah prinsip dan hukum pertama dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi (Sardiman A.M, 2007). Pengajaran akan sangat kesulitan untuk mencapai tujuannya dengan maksimal tanpa adanya motivasi atau dorongan pada masing-masing individu yang memiliki hubungan dengan kegiatan pendidikan. Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh.

AW. Bernard memberikan pengertian, motivasi sebagai fenomena yang dilibatkan dalam perangsangan tindakan ke arah tujuan-tujuan tertentu yang sebelumnya kecil atau tidak ada gerakan sama sekali ke arah tujuan-tujuan tertentu. Motivasi merupakan usaha memperbesar atau mengadakan gerakan untuk mencapai tujuan tertentu (Purwa Atmaja Prawira, 2012) Semakin besar motivasi seseorang untuk mencapai tujuan, maka semakin besar pula peluang untuk keberhasilan tujuan tersebut.

Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau memberikan semangat kepada orang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi. yang lebih baik lagi. Motivasi dapat timbul dari luar maupun dari dalam individu itu sendiri. Motivasi yang berasal dari luar individu diberikan oleh motivator seperti orangtuanya, guru, konselor, ustadz/ustadzah, orang dekat, dan lain-lain. Sedangkan motivasi yang berasal atau timbul dalam diri seseorang, dapat disebabkan seseorang mempunyai keinginan untuk dapat menggapai sesuatu (cita-cita) dan lain sebagainya (Prawira, 2012)

Menurut Hamzah B. Uno (2011: 23) “motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada Peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur-unsur yang mendukung. Indikator-indikator tersebut, antara lain: adanya hasrat dan keinginan berhasil, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, harapan dan cita-cita masa depan, penghargaan dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif.”

4. Multi Media

Selain itu, adanya multimedia dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih interaktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Proses pembelajaran interaktif bisa menghidupkan motivasi belajar peserta didik untuk lebih aktif karena ketertarikannya pada multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan berupa teks, gambar, video, sound dan animasi (Darmawan, 2014:55).

Multimedia memiliki kemampuan untuk mengembangkan alat indera dan menarik perhatian dan minat. Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa kemampuan manusia untuk mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% yang didengar dan bisa mencapai 50% - 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hal ini menjadikan peran multimedia menjadi salah satu media yang dapat diandalkan dalam proses pembelajaran, disebabkan karena multimedia memiliki elemen-elemen yang lebih kompleks dibandingkan dengan media pembelajaran secara konvensional (Munir, 2015:6).

Berbagai sumber tentang pengertian multimedia yang menyebutkan bahwa multimedia adalah kumpulan dari berbagai elemen media seperti teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dan interaktif yang tersaji ke dalam satu media dan memiliki fungsi saling mendukung antara satu dengan yang lainnya sehingga dapat memberikan pengaruh dan rangsangan terhadap tujuan pembelajaran.

Video (Visual Gerak) Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan simulasi benda nyata. Munir (2012:289) berpendapat bahwa video adalah teknologi penangkapan, perekaman, penyimpanan, pengolahan, pemindahan, dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video dapat menyediakan sumberdaya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Sedangkan Sutopo (2012:110) menyatakan bahwa video merupakan hasil pemrosesan yang diperoleh dari kamera. Sehingga dapat dipahami yang dimaksud dengan video adalah simulasi benda nyata dalam sebuah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak yang dapat memberikan pemahaman lebih nyata terhadap objek-objek dalam sebuah pembelajaran.

Audio sebagai jenis-jensi bunyi dalam bentuk digital yaitu musik, suara, narasi yang dapat didengar sebagai keperluan suara latar, penyampaian pesan duka, semangat, sedih sesuai dengan situasi dan kondisi. Priyanto (2009:6) menyatakan audio yaitu media yang mencakup apa saja yang dapat kita dengar seperti suara alam, manusia, binatang, musik, mekanis (mesin mobil yang hidup), dan sebagainya. Penggunaan audio dapat meningkatkan daya ingat dan bisa membantu penggunaanya yang memiliki keterbatasan dalam penglihatan.

5. Penelitian Terkait

- 1) Rizki Wahyuningtyas, Firosalia Kristin. 2021. Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar. Penelitian ini bertujuan menganalisis kembali penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu metode meta analisis. Berdasarkan hasil analisis penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar Peserta didik paling rendah 7,1% dan yang paling tinggi 52,69%. Penggunaan *Problem Based Learning* sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Selain itu peserta didik juga mempunyai pengalaman yang berbeda dalam proses pembelajaran karena dituntut untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam memahami materi pelajaran dengan mudah selama proses pembelajaran.
- 2) Feronica Felentina, Agus Kembaren. 2022. Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media iSpring pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Hasil penelitian untuk motivasi belajar dengan menggunakan uji independent sample t-test pada $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai thitung adalah 1,81. Hasil penelitian pada hasil belajar menunjukkan bahwa rata-rata nilai dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu 84,58 sedangkan ratarata pada model pembelajaran konvensional yaitu 77,50. Perhitungan gain menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 72% dengan kriteria tinggi sedangkan kelas kontrol 68% dengan kriteria sedang. Dari hasil penelitian diperoleh nilai thitung adalah 4,94 sehingga H_0 diterima yaitu hasil belajar Peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media iSpring lebih tinggi daripada hasil belajar Peserta didik yang diajarkan dengan model pembelajaran konvensional pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit. Sedangkan hasil penelitian untuk uji korelasi diperoleh nilai rhitung adalah 0,333. Dengan demikian, terdapat korelasi yang signifikan antara motivasi belajar terhadap peningkatan hasil belajar Peserta didik pada kelas eksperimen sebesar 11% .
- 3) Ria Deswita, Dkk, 2022, Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan multimedia terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik SMP. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana pengaruh model *Problem Based Learning* dengan menggunakan multimedia terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Berdasarkan temuan penelitian keterampilan berpikir kreatif peserta didik yang

....

menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia di kelas VII SMP Negeri 7 Kota Sungai Penuh dengan rata-rata nilai 85 dan persentase ketuntasan 100%. Sedangkan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dengan menggunakan metode pembelajaran tradisional berbantuan multimedia, dengan rata-rata kelas 62,86 dan persentase ketuntasan 33,33%. Berdasarkan pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia berpengaruh terhadap kemampuan berpikir kreatif peserta didik.

- 4) Ery Tri Djatmika, Wahyu Purwanto, R.W.W, Hariyono. 2016. Penggunaan Model *Problem Based Learning* Dengan Media Powerpoint untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, Pendidikan Dasar Pascasarjana-Universitas Negeri Malang. . Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia sering kali ditandingkan dengan pembelajaran konvensional untuk mereformasi rutinitas pembelajaran pendidik pada sepuluh tahun terakhir ini (Lihat: Cifti, 2015; Nurjanah, 2014; Afroni & Rusiyanto, 2012; Folashade & Akinbobola, 2009; Mergendoller, dkk., 2006). Penelitian Cifti (2015) dan Mergendoller (2006) menyatakan bahwa dengan pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia terbukti dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan peserta didik. Akan tetapi, Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia menjadi tidak efektif jika peserta didik tidak berminat terhadap permasalahan yang akan dipecahkan. Oleh karena itu, dibutuhkan bantuan media pembelajaran untuk merangsang minat belajar peserta didik. Media yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran antara lain; media foto, video, teks, poster, dan PowerPoint. Berdasarkan alternatif media tersebut, PowerPoint dipilih untuk mendukung model *Problem Based Learning*. PowerPoint merupakan media yang bersifat multimedia yang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan di atas.
- 5) Rifka Anisaunnafi'ah. 2015. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar IPS pada peserta didik Kelas IV SD Negeri Grojogan. Artikel Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada Peserta didik kelas IV SD Negeri Grojogan. Penelitian ini merupakan Quasi Eksperimen Nonequivalen Control Group. Subjeknya adalah Peserta didik kelas IVA dan IVB SD Negeri Grojogan. Teknik pengumpulan data menggunakan skala motivasi belajar sebagai data utama dengan didukung lembar observasi. Teknik analisis data menggunakan perhitungan deskriptif kuantitatif dengan membandingkan rata-rata post test skala motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model *Problem Based Learning* terhadap motivasi belajar IPS. Hal tersebut dibuktikan dari hasil perhitungan rata-rata skor skala motivasi pada kelas eksperimen lebih besar dari kelompok control yaitu $87,57 > 78,77$.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dirancang selama dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat langkah atau tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut.



Siklus PTK Kemmis dan M.C. Taggart

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu yang berjumlah 30 Peserta didik, yang terdiri dari 11 laki-laki dan 19 perempuan, tahun pelajaran 2022-2023.

1. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, disamping berkolaborasi dengan beberapa guru di SMP Negeri 01 Batu .

Hubungan yang baik antara peneliti dan subyek (*key person informan*) sebelum, selama, dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci penting dalam pengumpulan data. Hubungan yang baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalinnya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: (1) *Apprehention* (perhatian/keinginan); (2) *exploration* (penjelajahan/penjajagan); (3) *cooperation* (bekerjasama) dan (4) *participation* (keikutsertaan).

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam PTK ini meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara yang masing-masing diuraikan sebagai berikut:

Observasi bertujuan untuk pengumpulan data dan informasi, menggunakan lembar observasi untuk mengetahui keterlaksanaan model PBL berbantuan multimedia menggunakan instrumen lembar observasi.

Dokumentasi yang digunakan dalam pembelajaran yaitu RPP, Lembar Kerja Peserta didik (LKPD), dan foto-foto kegiatan.

Wawancara yang dilakukan kepada Peserta didik kelas VII D dengan menggunakan lembar pedoman wawancara dilakukan setelah proses pembelajaran akhir siklus 1 dan siklus 2. Untuk mengetahui motivasi Peserta didik terkait dengan keterlaksanaan model PBL berbantuan multimedia.

2. Indikator Keberhasilan

Ukuran keberhasilan PTK ini terdiri dari ukuran kualitatif dan kuantitatif yang disusun bersama oleh peneliti dan beberapa pendidik sebaya (terutama pendidik sebaya yang bertindak sebagai pengamat), yaitu: lingkungan belajar yang aktif, interaktif, merangsang, menyenangkan, menantang dan mandiri.

Keberhasilan ini sebagian besar tercermin dalam implementasi guru dalam pembelajaran sebagai ekspresi guru yang kreatif dan profesional. Metrik ini juga didukung oleh keberhasilan Peserta didik sebagai responden yang aktif, inovatif, kreatif, dan berperilaku kocak, serta peningkatan hasil belajar yang ditentukan oleh kinerja peserta didik yang berhubungan dengan motivasi belajar interaksi sosial minimal 80% berdasarkan nilai minimal mencapai 75%.

Indikator keberhasilan PTK ini terdiri dari indikator kualitatif dan indikator kuantitatif yang disusun secara kolaboratif antara peneliti dengan beberapa guru sejawat, terutama yang bertugas sebagai Observer. Indikator keberhasilan secara kualitatif sebagai berikut: pelaksanaan PTK akan diakhiri bila terjadi peningkatan yang riil pada kreativitas guru dalam pembelajaran, yakni suasana belajar aktif, interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan mandiri.

Keberhasilan tersebut utamanya dilihat dari pelaksanaan guru dalam pembelajaran, sebagai cerminan guru kreatif dan profesional. Indikator ini juga didukung dengan keberhasilan Peserta didik sebagai responden telah berperilaku aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan serta meningkatnya hasil belajar. Indikator secara kuantitatif ditentukan dengan tercapainya minimal 80 % peserta didik telah mengakui secara valid berdasarkan data yang masuk melalui instrumen dengan hasil minimal mencapai 75 %.

5. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara

1). Angket

Angket digunakan untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini, cara ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan responden tentang pelaksanaan dengan model *Problem Based Learning* dengan multimedia. Bertindak sebagai responden atau pengisi angket adalah guru kolega sebagai observer yang telah mengamati proses dan hasil pembelajaran dalam penelitian ini.

2). Observasi

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini bermaksud peneliti

terlibat secara langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan metode *Problem Based Learning* dengan multimedia, peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan pembelajaran sambil memecahkan permasalahan peserta didik dan mengamati proses pembelajaran dalam PTK ini .

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja. Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau supervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* .

3). Diskusi dan Wawancara Mendalam

Kegiatan wawancara dilakukan dengan peserta didik dan observer untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dengan peserta didik dilakukan secara lisan dengan menggunakan instrument wawancara yang telah disiapkan oleh peneliti. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada informan dalam hal ini guru model peserta yang aktif dalam penerapan model. Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu. Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan metode yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan.

4). Dokumentasi

Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari : gambaran umum sasaran, perencanaan tindakan pembelajaran, pelaksanaan tindakan pembelajaran, dan evaluasi pelaksanaan tindakan pembelajaran. Dokumentasi dilakukan secara kronologis berdasarkan urutan tindakan : perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi baik pada siklus 1 maupun siklus 2. Hasil dokumentasi di infentaris oleh peneliti secara rapi. Dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera HP yang banyak dilakukan oleh observer. Dokumentasi sebagian besar menghasilkan foto kegiatan, dan sebagian kecil berupa video pembelajaran.

6. Analisis Data

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatan-kegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis, dicari pola, diketemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

1). Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan subyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan.

2). Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenal inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan finalnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

3). Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar Peserta didik, pengakuan peserta didik dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja peserta didik. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket.. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

4) Pengecekan Keabsahan Temuan

....

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedang transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun model atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan:

- a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara.
- b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen.
- c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda.
- d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

Kriteria Taraf Keberhasilan Tindakan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tingkat Penguasaan	Nilai Huruf	Bobot	Predikat
$90 \% \leq NR \leq 100 \%$	A	5	Sangat Baik
$80 \% \leq NR < 90 \%$	B	4	Baik
$70 \% \leq NR < 80 \%$	C	3	Cukup
$60 \% \leq NR < 70 \%$	D	2	Kurang
$0 \% \leq NR < 60 \%$	E	1	Sangat kurang

Sumber: Ngalm Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2004), hal.103

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Pra Siklus

Sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam pra siklus PTK, dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan interaksi sosial. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik yang berhubungan dengan interaksi sosial. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan motivasi belajar IPS Sosiologi tentang interaksi sosial

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran interaksi sosial pada pra siklus disajikan sebagai berikut :

No.	Aktivitas Peserta didik	Skor	Kategori
1	Perencanaan pembelajaran	74	Cukup
2	Pelaksanaan pembelajaran	68	Kurang
3	Penggunaan Media Pembelajaran	74	Cukup
4	Motivasi Belajar Peserta didik	75	Cukup

....

5	Hasil belajar Interaksi Sosial	70	Cukup
	Rata Rata	72,20	Cukup

Berdasarkan analisis data dari data pada tabel diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata-rata dari semua aspek pembelajaran interaksi sosial peserta didik pada pra siklus PTK sebesar 72,20 berada pada katagori cukup mendekati kurang.
- 2) Hanya ada satu aspek yang memliki nilai kurang, yakni pelaksanaan pembelajaran, sedang aspek yang lain berada pada katagori kurang.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

- 1) Peserta didik belum bisa mengetahui pentingnya hasil interaksi sosial bagi kehidupan dirinya.
- 2) Peserta didik kurang menghargai sikap interaksi sosial dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik belum termotivasi dalam pembelajaran.
- 4) Sebagian peserta didik kurang menyadari pentingnya peran interaksi sosial.
- 5) Sebagian besar peserta didik belum memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan berhasil belajar sikap interaksi sosial.
- 6) Sebagian besar peserta didik belum termotivasi untuk melakukan pembiasaan interaksi sosial.

2. Siklus 1

Dalam siklus 1 PTK ini direncanakan dalam pertemuan pertama peserta didik terlebih dahulu belajar interaksi sosial. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu :

- 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan *Problem Based Learning*.
- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan.
- 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran interaksi sosial .
- 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

Pelaksanaan Siklus 1

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang interaksi sosial diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut :

Pertemuan pertama siklus 1 kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada Langkah dalam Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia atau *Problem Based Learning* yakni :

- 1) Mengorientasikan peserta didik kepada masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- 3) Membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

....

Langkah-langkah *Problem Based Learning* kami deskripsikan sebagai berikut :

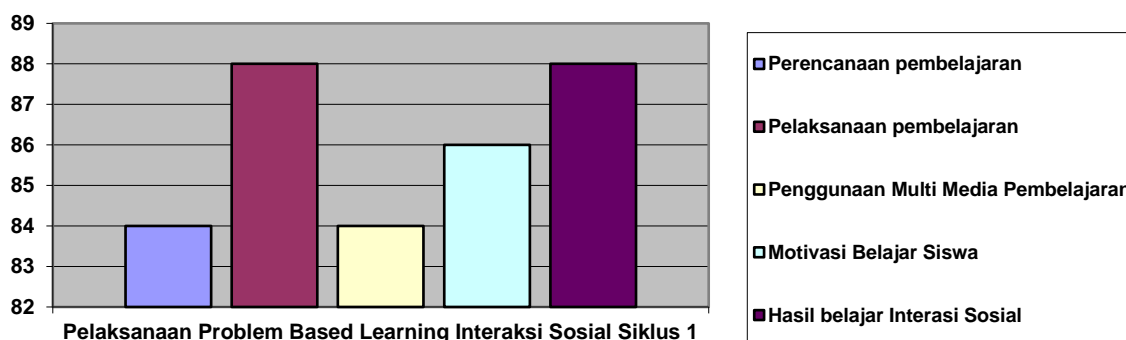
No	Langkah PBL	Kegiatan
1.	Mengorientasikan peserta didik kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran materi Interaksi Sosial , mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistic penting, memotivasi peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri.
2.	Mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang berhubungan dengan materi Interaksi Sosial.
3.	Membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok	Guru mendorong Peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi tentang materi Interaksi Sosial.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model serta membantu mereka berbagi karya mereka tentang materi Interaksi Sosial.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atas penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran materi Interaksi Sosial.

Data kuantitatif pelaksanaan *Problem Based Learning* tentang interaksi sosial pada siklus 1 disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Peserta didik	Skor	Katagori
1	Perencanaan pembelajaran	84	Baik
2	Pelaksanaan pembelajaran	88	Baik
3	Penggunaan Multi Media Pembelajaran	84	Baik
4	Motivasi Belajar Peserta didik	86	Baik
5	Hasil belajar Interasi Sosial	88	Baik
	Rata Rata	86	Baik

....

Berdasarkan analisis data dari data pada tabel diatas, diketahui bahwa :



- 1) Skor rata rata dari semua pada siklus aspek pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* pada siklus 1 sebesar 86,00 berada pada katagori baik.
- 2) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* pada sikklus 1 yang terendah adalah motivasi belajar peserta didik tentang interaksi sosial dalam dengan skor sebesar 84 yang berada pada katagori baik.
- 3) Skor rata-rata dari semua aspek pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* bagi peserta didik pada pada siklus 1 sebesar 86 pada katagori baik, tetapi berada dibawah indikator ketercapaian materi PTK ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 yang berhubungan dengan interaksi sosial dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

- 1) Peserta didik mulai mengetahui pentingnya pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* bagi kehidupan dirinya dan orang lain.
- 2) Sebagian besar peserta didik cukup menghargai interaksi sosial dalam upaya mengembangkan sikapnya dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik termotivasi dalam pembelajaran interaksi sosial melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia .
- 4) Sebagian peserta didik semakin menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* .
- 5) Sebagian besar peserta didik semakin termotivasi untuk melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan semakin baik dalam pembelajaran interaksi sosial melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia .
- 6) Peserta didik semakin memiliki keberanian untuk melakukan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran interaksi sosial.
- 7) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar interaksi sosial melalui *Problem Based Learning*.
- 8) Hampir semua peserta didik mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan berhasil belajar interaksi sosial.
- 9) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatif untuk melakukan belajar interaksi sosial.

- 10) Sebagian besar peserta didik meningkat motivasinya dalam pembelajaran interaksi sosial melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan multi media .

Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

No	Diagnosis Kelemahan Siklus 1	Rekomendasi Perencanaan Siklus 2
1	Komunikasi antara peneliti dengan kolaboran dan dengan peserta didik masing perlu ditingkatkan .	Peneliti meningkatkan pemahaman tentang teknik komunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik
2	Peneliti belum mampu mengenali suasana bimbingan kelompok untuk <i>Problem Based Learning</i>	Peneliti akan lebih memperhatikan suasana dan anggota kelompok, serta memotivasi untuk <i>Problem Based Learning</i> tentang interaksi sosial.
3	Peneliti masih kesulitan dalam memotivasi anggota kelompok dalam interaksi sosial melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan multi media .	Peneliti akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam ber <i>Problem Based Learning</i> interaksi sosial .
4	Peneliti masih perlu meningkatkan perannya dalam memberi contoh dalam interaksi sosial	Peneliti akan lebih berperan sebagai model untuk dicontoh dalam interaksi sosial.
5	Peneliti masih perlu menggunakan media yang kontekstual dalam <i>Problem Based Learning</i> interaksi sosial	Pembelajaran dengan menggunakan media benda benda yang kontekstual dalam interaksi sosial

Berdasarkan diagnosis kelemahan pembelajaran siklus 1 maka peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus 2 sebagai upaya perbaikan dalam upaya meningkatkan sikap interaksi sosial melalui perilaku interaksi sosial dalam kehidupan.

3. Siklus 2

Pelaksanaan pembelajaran dalam siklus 2 PTK ini dilakukan berdasarkan rekomendasi hasil refleksi dan temuan dari pelaksanaan pembelajaran siklus 1. Pada awal siklus 2 ini dilakukan perencanaan terlebih dahulu sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Seperti pada siklus 1 peserta didik akan belajar interaksi sosial dengan model Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia . Perencanaan PTK dalam pembelajaran siklus 2 dilakukan dengan :

- 1) Membuat RPP perbaikan RPP tentang interaksi sosial sebelumnya sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran siklus 2.

- 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan untuk siklus 2.
- 3) Menyiapkan media pendukung untuk pembelajaran *Problem Based Learning* interaksi sosial.

Pelaksanaan Siklus 2

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang interaksi sosial siklus 2 diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. Pertemuan pertama siklus 1 kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada langkah dalam pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia atau *Problem Based Learning* yakni :

- 1) Mengorientasikan peserta didik kepada masalah
- 2) Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar
- 3) Membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya
- 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

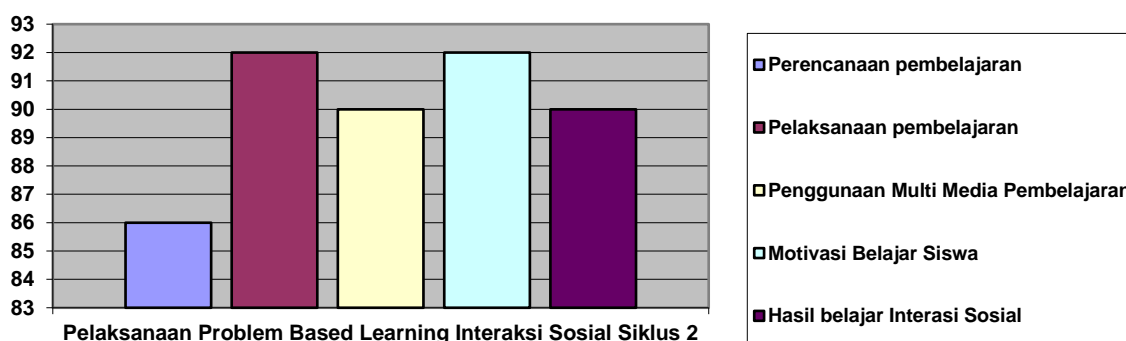
Langkah-langkah *Problem Based Learning* pada siklus 2 sama dengan pada siklus 1 kami deskripsikan sebagai berikut :

No	Langkah PBL	Kegiatan
1.	Mengorientasikan peserta didik kepada masalah	Guru menginformasikan tujuan-tujuan pembelajaran materi Interaksi Sosial , mendeskripsikan kebutuhan-kebutuhan logistik penting, memotivasi peserta didik agar terlibat dalam kegiatan pemecahan masalah yang mereka pilih sendiri pada siklus 2.
2.	Mengorganisasikan Peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik menentukan dan mengatur tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang berhubungan dengan materi interaksi sosial pada siklus 2.
3.	Membantu penyelidikan mandiri maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi tentang materi interaksi sosial pada siklus 2.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya serta memamerkannya	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan hasil karya yang sesuai seperti laporan, rekaman video, dan model serta membantu mereka berbagi karya mereka

		tentang materi interaksi sosial pada siklus 2. .
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atas penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Dengan menggunakan langkah-langkah pembelajaran materi interaksi sosial pada siklus 2.

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran siklus 2 interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* dengan multi media disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Peserta didik	Skor	Katagori
1	Perencanaan pembelajaran	86	Baik
2	Pelaksanaan pembelajaran	92	Sangat Baik
3	Penggunaan Multi Media Pembelajaran	90	Sangat Baik
4	Motivasi Belajar Peserta didik	92	Sangat Baik
5	Hasil belajar Interasi Sosial	90	Sangat Baik
	Rata Rata	90	Sangat Baik



- 1) Skor rata-rata dari semua pada siklus 2 yang tertinggi dari aspek pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* pada siklus 2 adalah sebesar 90 berada pada katagori Sangat Baik.
- 2) Skor rata-rata dari semua aspek pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* pada sikkus 2 yang terendah adalah perencanaan pembelajaran interaksi sosial dengan skor sebesar 86 yang berada pada katagori Baik.
- 3) Skor rata-rata dari aspek pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* dengan multi media sebesar 90 pada katagori Sangat Baik dan berada di atas indikator ketercapaian materi PTK ini.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pelaksanaan pembelajaran siklus 2 yang berhubungan dengan interaksi sosial dan motivasi belajar peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut :

- 1) Peserta didik sangat mengetahui pentingnya pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* bagi kehidupan dirinya dan orang lain.
- 2) Peserta didik sangat menghargai interaksi sosial dalam kehidupannya.
- 3) Sebagian besar peserta didik termasuk berhasil dalam pembelajaran interaksi sosial melalui pembelajaran berbasis masalah berbantuan multimedia.
- 4) Sebagian peserta didik semakin menyadari pentingnya peran guru dalam pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning*.
- 5) Sebagian besar peserta didik melakukan hubungan antar pribadi dengan temannya dengan semakin baik dalam pembelajaran interaksi sosial melalui Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia.
- 6) Sebagian kecil peserta didik semakin memiliki keberanian untuk melakukan *Problem Based Learning* dalam pembelajaran interaksi sosial.
- 7) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar interaksi sosial.
- 8) Hampir semua peserta didik mulai memiliki usaha sebagai bukti meningkatkan kemampuan berhasil belajar interaksi sosial .
- 9) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatif untuk melakukan belajar interaksi sosial.
- 10) Sebagian besar peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran interaksi sosial melalui Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multimedia.

Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 2 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

- 1) Belum semua peserta didik dapat aktif dalam kelompok untuk mengerjakan tugas. Sebagian kelompok mengandalkan peserta didik tertentu untuk menyelesaikan laporan hasil diskusi.
- 2) Peserta didik masih kesulitan dalam menyusun laporan hasil pembelajaran.
- 3) Implementasi sikap interaksi sosial perlu dilanjutkan dengan proses pembelajaran dan pembiasaan yang lain dalam jangka waktu yang lebih panjang dan berkesinambungan.

Melalui PTK ini membuktikan bahwa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah berbantuan multi media dapat meningkatkan motivasi belajar interaksi sosial terbukti dengan peningkatan skor dari 72,2 katagori cukup pada saat pra PTK meningkat menjadi 86 pada siklus 1 katagori baik dan meningkat menjadi 90 katagori sangat baik pada siklus 2.

Hasil penelitian motivasi belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan instrumen motivasi belajar bentuk lembar observasi pada siklus 1 menunjukkan presentase nilai rata-rata motivasi belajar peserta didik sebesar 86 % dengan kategori baik. Hasil penelitian pada siklus 2 menunjukkan presentase nilai rata-rata 90 % dengan kategori sangat baik. Secara keseluruhan hasil analisis motivasi belajar peserta didik siklus 1 ke siklus 2 meningkat. Adapun rekapitulasi motivasi belajar Peserta didik terhadap penerapan

pembelajaran menggunakan model PBL berbantuan multimedia siklus 1 dan siklus 2 secara ringkas dapat dilihat pada tabel berikut.

Keterangan	Observer 1	Observer 2
Jumlah Skor	55	57
Rata-rata	56	
Skor Maksimal	65	
Taraf Keberhasilan	86 %	
Kriteria Taraf Keberhasilan	Baik	

Berdasarkan data siklus 1 diperoleh persentase motivasi belajar sebesar 86 % yang berarti bahwa peserta didik berada pada kategori “Baik”. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan penerapan model PBL berbantuan multimedia menyenangkan bagi Peserta didik.

Adapun rekapitulasi motivasi belajar Peserta didik terhadap penerapan model PBL berbantuan multimedia pada siklus 2 secara singkat dapat dilihat pada tabel berikut.

Keterangan	Observer 1	Observer 2
Jumlah Skor	58	59
Rata-rata	59	
Skor Maksimal	65	
Taraf Keberhasilan	90 %	
Kriteria Taraf Keberhasilan	Sangat Baik	

Berdasarkan tabel siklus 2 hasil lembar observasi motivasi yang diperoleh setelah kegiatan pembelajaran siklus 2 diketahui persentase ketercapaian motivasi peserta didik mencapai 90 % hal ini termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Ini berarti bahwa pembelajaran dengan penerapan model PBL berbantuan multimedia menyenangkan bagi peserta didik.

Berdasarkan perolehan hasil lembar observasi peserta didik pada taraf keberhasilan terhadap pelajaran pada siklus 1 mencapai 86 %, siklus 2 mencapai 90 % hal ini mengalami peningkatan sebesar 4 %. Peningkatan keberhasilan tindakan terjadi disebabkan adanya model dan media yang menimbulkan rasa ingin tahu pada peserta didik yang menyebabkan munculnya motivasi belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model PBL berbantuan multimedia efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Banyaknya peserta didik yang setuju bahwa belajar dengan multimedia berupa video dan gambar sangat disukai dan menarik, disebabkan peserta didik merasa pembelajaran penggunaan media ini lebih bervariasi apabila dibandingkan dengan konvensional saja yang kurang menarik.

....

Minimnya penguasaan peserta didik akan mata pelajaran IPS karena kurang diterapkannya model dan teknik pengajaran yang bervariasi dan menambah kreativitas peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Guru tidak bisa lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para peserta didiknya. Akan tetapi peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber, salah satunya dari video, gambar, internet, power point dan sumber lainnya.

Berdasarkan pembelajaran yang dilakukan pada siklus 1 oleh pengamat penelitian terlihat bahwa ada beberapa aspek yang telah dicapai dengan baik antara lain: (a) Peserta didik memperhatikan guru saat penjelasan materi, (b) Peserta didik ikut berpartisipasi dalam memberikan pendapatnya mengenai permasalahan yang dibahas.

Sedangkan siklus 2 motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sudah menunjukkan tingkat keberhasilan pada kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan, terlihat peserta didik lebih aktif, berani berinteraksi, dan senang dalam pembelajaran IPS menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Berdasarkan tahap refleksi siklus 2 diatas, dapat disimpulkan bahwa secara umum pada siklus 2 sudah menunjukkan adanya peningkatan partisipasi aktif dari Peserta didik dan keberhasilan peneliti dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Maka setelah pelaksanaan tindakan pada siklus 2 ini tidak diperlukan pengulangan siklus, karena secara umum kegiatan pembelajaran telah berjalan sesuai rencana yang diharapkan.

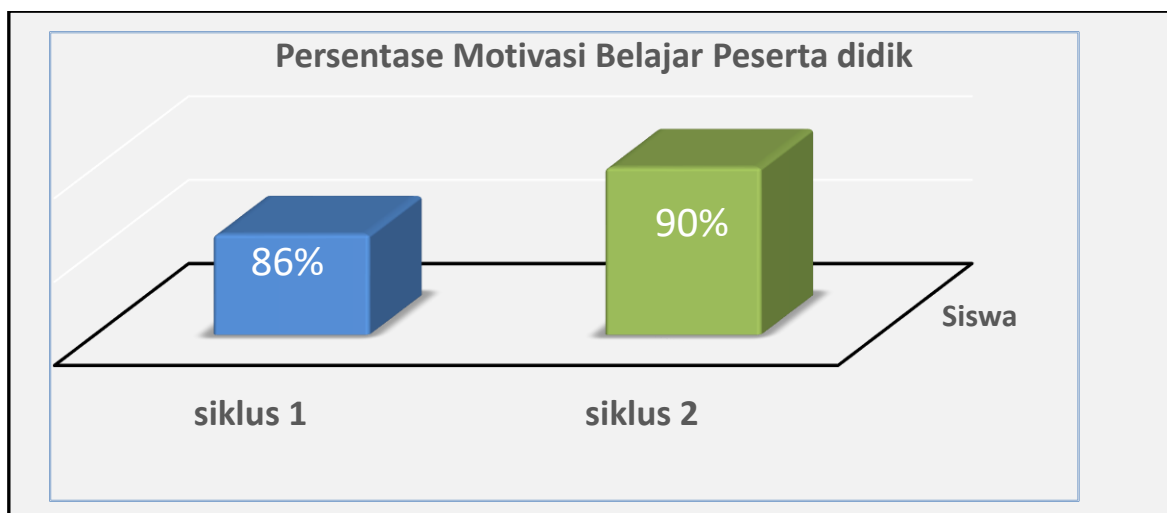
Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dari siklus 1 dan siklus 2 ada beberapa temuan yang diperoleh pada pelaksanaan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

- 1) Peserta didik merasa antusias dengan belajar kelompok, karena dengan belajar kelompok menggunakan *Problem Based Learning* (PBL), mereka dapat saling bertukar pikiran/pendapat dengan teman sehingga proses pembelajaran tidak menjenuhkan.
- 2) Pelaksanaan pembelajaran menggunakan penerapan *Problem Based Learning* (PBL) tersebut membuat peserta didik yang semula pasif menjadi aktif dalam kegiatan kelompok.
- 3) Dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik lebih mudah memahami, termotivasi dan bersemangat dalam menerima materi.
- 4) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini mengajarkan peserta didik untuk menghargai pendapat orang lain dan menumbuhkan rasa percaya diri.

Hasil penelitian dapat dirangkum dalam tabel berikut :

Siklus	Nilai Rata-rata Motivasi Belajar	Taraf Keberhasilan	Kriteria Taraf Keberhasilan
Siklus 1	56	86 %	Baik
Siklus 2	59	90 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penelitian dan tindakan yang telah dilaksanakan dapat dinyatakan bahwa penerapan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar pada materi interaksi sosial peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu. Hal tersebut dapat kita lihat dari data hasil observasi yang telah dilakukan pada siklus 1 diperoleh motivasi belajar peserta didik sebesar 86% tergolong “Baik”. Pada siklus 2 dari data hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh motivasi belajar peserta didik sebesar 90% tergolong “Sangat Baik”. Taraf keberhasilan tindakan atau motivasi belajar peserta didik pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat pada grafik berikut :



Keaktifan dan pemahaman peserta didik dalam kegiatan yang telah dilaksanakan menunjukkan adanya peningkatan dari tiap tindakan. Peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik tersebut disebabkan karena dalam proses pembelajaran peserta didik lebih senang, lebih semangat, dan lebih tertarik dalam belajar melalui model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terutama ketika mereka berdiskusi dengan temannya dan mempresentasikan hasil diskusi mereka di depan kelas. Dengan pembelajaran ini materi lebih mudah untuk dipahami oleh Peserta didik.

Presentase motivasi belajar Peserta didik mengalami peningkatan pada setiap siklus yang diberikan dari kriteria baik menjadi sangat baik, sehingga tidak perlu diadakan pengulangan siklus. Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi interaksi sosial Peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

- 1) Peserta didik aktif dalam pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia materi interaksi sosial peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu .

....

- 2) Kegiatan *Problem Based Learning* berbantuan multimedia materi interaksi sosial peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu terbagi pada 4 tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.
- 3) Penerapan *Problem Based Learning* berbantuan multi media tentang interaksi sosial dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas VII D SMP Negeri 01 Batu
- 4) Terjadi peningkatan motivasi belajar dengan skor rata-rata dalam pembelajaran interaksi sosial melalui *Problem Based Learning* berbantuan multimedia. Hal ini terbukti dengan peningkatan skor dari 72,2 katagori cukup pada pra siklus PTK meningkat menjadi 86 katagori baik pada siklus 1 dan meningkat menjadi 90 pada katagori sangat baik pada siklus 2.

2. Saran

- 1) Metode *Problem Based Learning* berbantuan multimedia dapat digunakan sebagai alternatif untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran berbagai materi pembelajaran yang lain.
- 2) Peneliti juga memberikan rekomendasi kepada peneliti lain untuk mengembangkan model pembelajaran dengan teknik yang lain yang mendukung kreativitas peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- AM, Sardiman. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Amir, M. Taufiq. 2008. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bogdan, Robert C. dan Biklen Kopp Sari, 1982, *Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods*. Allyn and Bacon, Inc.: Boston London
- Darmawan, D. 2014. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi. Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ery Tri Djatmika, Wahyu Purwanto, R.W.W, Hariyono. 2016. *Penggunaan Model Problem Based Learning Dengan Media Powerpoint Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik, Pendidikan Dasar Pascasarjana-Universitas Negeri Malang*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* Volume: 1 Nomor: 9 Bulan September Tahun 2016 Halaman: 1700²1705. <https://media.neliti.com/media/publications/210461-penggunaan-model-problem-based-learning.pdf>.
- Feronica Felentina, Agus Kembaren. 2022. *Penerapan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan media iSpring pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan* Vol 1 No 5 Mei 2022 Universitas Negeri Medan. <file:///C:/Users/User-Hp/Downloads/FERONICA+FELENTINA+EDIT.pdf>.

- Guba, Egon G., and Lincoln, Yvonna S. 2005. "Paradigmatic Controversies, Contradictions, and Emerging Confluences." In *The Sage Handbook of Qualitative Research*, edited by Norman K. Denzin, and Yvonna S. Lincoln, 191-215. London: Sage Publication
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herman Dwi Surjono. Multimedia Pembelajaran Interaktif. Konsep dan Pengembangan. -- Ed.1, Cet.1.-Yogyakarta: UNY Press
- Kemmis and Taggart. (1990). *The Action Research Planner*. Victorio. Deakin. Univ Press.
- Krathwohl, D.R. (1993). *Methods of Educational and Social Science Research: An Integrated Approach*. New York – London: Longman Publishing. Group.
- Kunandar, 2008. Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), (Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- M. Taufiq Amir, 2009. Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,
- Mohammad Nur, 2011.. Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah, (Surabaya : Pusat Sains dan IPA Sekolah Unesa,
- Moleong, Lexy J. 2013. Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Munir. 2015. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Ngalim Purwanto. 2004. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosdakarya.
- Purwa Atmaja Prawira, 2012. Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru, (Jogjakarta: ArRuzz Media, .
- Putri Citra Pratiwi, 2017. Model Pembelajaran PBM, dalam <http://putricp.blog.upi.edu>, .
- Ria Deswita, Dkk, 2022, Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta didik SMP Jurnal Pendidikan Tambusai . Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pahlawan. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5816>.
- Rifka Anisaunafi'ah . 2015. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Ips Pada Peserta didik Kelas Iv Sd Negeri Grojogan. Artikel Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan Pendidikan Prasekolah Dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
- Rizki Wahyuningtyas, Firosalia Kristin. 2021. Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. Jurnal Universitas Kristen Satya Wacana. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32676> .
- Robin, Linda. 2001.. Kitab Suci Komputer & Multimedia. Yogyakarta: Alberta
- Rusman, 2017. Model-model Pembelajaran
- Rusman. 2010. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta : Rajawali PRESS
- Sapriya. 2009. Pendidikan IPS. Bandung: Rosda Karya.
- Sardiman A.M, 2007. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.

- Somantri, M. Numan. 2001. Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.:
- Sudjana, Nana. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sujarweni, V Wiratna dan Poly Endrayanto. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Supardi. 2011. *Dasar-dasar Ilmu Sosial*. Yogyakarta: Ombak.
- Sutopo. 2012. *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu..
- Trianto, 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta : Prestasi Pustaka,.
- Uno, B. Hamzah. 2015. *Teori Motivasi dan Pengukuran*. Gorontalo: Bumi Aksara
- Wati, Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena
- Wina Sanjaya, 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana,