

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Seri Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa

I A Arieska Putri Umbara¹, I W. Sujana¹, I G A Oka Negara²

¹²Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia
e-mail: arieskadayu7@gmail.com, iwayan.sujana@undiksha.ac.id,
igustiagungoka.negara@undiksha.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh *Problem Based Learning* yang dibantu dengan gambar seri pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V Sekolah Dasar yang dilakukan sebagai akibat rendahnya nilai kompetensi pengetahuan IPS siswa pada pembelajaran konvensional. Penelitian dilaksanakan secara eksperimental menggunakan design eksperimen semu. Penentuan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V Sekolah Dasar yang terdiri dari 5 kelas secara keseluruhan berjumlah 130 siswa. Sampel yang diperoleh sejumlah 71 siswa, yang terdiri dari 36 siswa dari SD sebagai kelas perlakuan dan 35 siswa dari SD sebagai kelas pembandingan. Data Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial dikumpulkan menggunakan tes dan pilihan ganda biasa sebagai instrumen, dengan tema yang digunakan adalah tema enam yaitu panas dan perpindahannya. *T-test* digunakan untuk memperoleh data pengetahuan siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Kelas perlakuan memperoleh rerata *gain score* sebesar 0,2754 sedangkan kelas pembandingan sebesar 0,1416. Hasil analisis yaitu $t_{hitung} = 7,93 > t_{tabel} = 2,00$, tingkat kepercayaan 5% dengan derajat kebebasan (df) = $36 + 35 - 2 = 69$, Simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Seri Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD. Implikasi penelitian ini yaitu dapat dipakai sebagai tambahan atau saran untuk siswa, pendidik, kepala sekolah ataupun peneliti lain yang ingin meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa khususnya pada muatan pembelajaran IPS, pembelajaran berbasis masalah yang dibantu gambar seri bisa menjadi pegangan atau acuan pada proses aktivitas belajar.

Kata kunci: *problem based learning, gambar, IPS*

Abstract

This research aims to understand Problem Based Learning Design with the help of a series picture under the development of knowledge competence on Grade V in accordance to low score on social studies knowledge competence using conventional learning style. This research is to conduct experimentally using a quasi-experiment nonequivalent control group. The sampling technique used in this research is cluster random sampling. The population of this research is all students in grade V Tabanan district. The number of students being involved in this research is 130, which is considered as the population of this research. As sample from the population, 71 pupils were being chosen with 36 pupils belonging to the experiment group (SD N 6 Delod Peken) and 35 pupils belonging to the control group (SD N 5 Delod Peken). Knowledge competence in social studies was collected using the multiple-choice test as the instrument and theme six being chosen as the topic for the research. Based on the analysis found that $t_{count} = 7,93 > t_{tabel} = 2,00$, with *significance level* 5% and degree of freedom (df) = $36 + 35 - 2 = 69$, hence the H_0 state". There are no significant differences between students that are treated using the Problem Based Learning model with the help of a series picture and students that are not treated using Problem Based Learning Model with help of a series picture is rejected. The conclusion of this research is the Problem Based Learning Model with the help of a series picture affects the knowledge competence

*Corresponding author.

of social subject on students grade V Tabanan district academic year 2019/2020. The Implication of this research can be used by additional information by students, teachers, school principal or other researcher that wish to improve their students knowledge competence on social studies

Keywords: *problem-based learning, Picture, Social Studies Knowledge competence*

1. Pendahuluan

Salah satu pembelajaran yang penting diterapkan pada sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS, dikarenakan pembelajaran IPS dapat memberikan sumbangan bekal kepada siswa untuk menghadapi persoalan sosial yang dihadapi oleh siswa kelak. Hal ini sejalan dengan pendapat (Jamalia, 2018) pembelajaran IPS dapat mengembangkan pikiran rasional dari siswa tentang sesuatu yang berkaitan dengan persoalan sosial tentang masyarakat serta memperoleh keterampilan serta pengetahuan dasar yang nantinya akan berguna bagi kehidupan, sehingga secara tidak langsung dapat menanamkan jiwa cinta tanah air dari siswa. IPS adalah mata pelajaran yang mengharuskan siswa mampu mendefinisikan fakta, yang mana fakta ini kemudian dijabarkan menjadi konsep abstrak dan ide ide penting yang digeneralisasikan sebagai tujuan dari kurikulum dalam IPS. (Barr, 1997) Berdasarkan (Gunawan, 2016) IPS dilandasi sistem berasaskan pada capaian hasil belajar. Pembelajaran IPS ialah suatu kegiatan mengubah perangai siswa sebelum belajar IPS dan kemudian setelah belajar IPS dapat memenuhi perangai yang diinginkan. Menurut (Kosasih, 1994) IPS membahas tentang hubungan sekitar manusia tempat bertumbuh kembangnya sebagai insan serta bagian dari masyarakat yang akan menghadapi suatu persoalan sosial.

Dengan memberikan pembelajaran IPS, siswa dapat terlatih untuk mengembangkan secara optimal kemampuannya dalam menghadapi suatu persoalan sosial berdasarkan aturan yang telah ditetapkan (Sudiatmaka, 2018). Menurut (Nasution, 2018) IPS merupakan suatu bagian dari kurikulum sekolah yang menjadikannya sebuah peluang untuk membina kognisi, afeksi serta psikomotor siswa. IPS bukan hanya merupakan sebuah kajian yang berupa hafalan semata, tetapi suatu konsep yang diperoleh dari mengkaji hubungan manusia dengan lingkungannya, setelah memahami suatu konsep yang diperoleh dari pembelajaran IPS menghasilkan suatu dorongan sikap serta tindakan untuk dapat diaplikasikan pada kehidupan nyata. Sejalan dengan hal ini, tujuan IPS yaitu mempersiapkan siswa sejak dini menjadi warga negara yang baik, mencakup (*knowledge, attitude and values, skill*) dengan ketiga aspek ini akan membantu siswa untuk dapat memahami lingkungan sosial, menemukan solusi dari persoalan sosial serta partisipatif dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan penjabaran yang telah disampaikan, berkaitan dengan hasil temuan dilapangan, adanya persepsi bahwa muatan materi IPS tidak begitu diutamakan, dan dimudahkan padahal muatan materi IPS bukan sekedar hafalan saja. Dengan konsep yang tertanam seperti ini, siswa tidak terlalu antusias dan tidak terlalu memperhatikan pada saat proses pembelajaran IPS, sehingga menimbulkan suatu kebosanan pada diri siswa. Hal ini didukung dengan pendapat bahwa, yang menyebabkan persepsi muatan materi IPS tidak begitu dipentingkan karena hanya menekan pada satu aspek yaitu aspek kognitif, sedangkan aspek afektif dan psikomotor tidak terlalu dipentingkan (Supardi, 2011) Selain itu, hal ini didukung dengan nilai *pre test* yang diberikan sebelumnya kepada siswa cenderung rendah, sehingga berhubungan dengan kompetensi pengetahuan IPS yang dinilai kurang, karena dalam proses pembelajaran IPS siswa kurang antusias serta belum bersungguh-sungguh untuk mengikutinya, siswa merasa bosan akan proses pembelajaran yang kurang variatif. Dimana kompetensi merupakan kemampuan dari peserta didik yang diperoleh setelah melaksanakan proses belajar, mengajar yang mencakup kemampuan secara kognitif, psikomotorik, kemampuan bersikap dan hidup dengan masyarakat lain (Widodo, 2008). Sedangkan menurut (Kompri, 2017) kompetensi adalah kapasitas dalam memanfaatkan ilmu yang dimilikinya dalam mengerjakan kewajiban (lembaga, lingkungan, masyarakat) yang melakukan interaksi antara satu dengan lainnya. Sedangkan pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat kembali yang dimiliki oleh seseorang mengenai (rumus-rumus, istilah, nama, gejala, ide, dan lain sebagainya) dengan tidak mengharapkan kemampuan yang

dimiliki untuk menggunakannya (Kunandar, 2013). Dapat dirangkum bahwa kompetensi pengetahuan IPS merupakan sekumpulan kemampuan seseorang untuk mengetahui sesuatu atau segenap objek yang mereka ketahui tentang muatan materi IPS.

Untuk menjawab permasalahan yang ada, diperoleh suatu solusi yaitu dengan pemilihan model serta dikombinasikan dengan media pembelajaran yang mendukung untuk menciptakan kegairan dalam belajar. Penggunaan model pembelajaran serta media pembelajaran harus dilakukan seefektif mungkin sehingga dapat menumbuhkan antusiasme dari siswa serta bermakna bagi mereka (Ramadhani et al., 2015). Salah satu model yang tepat yaitu model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*). Hal ini dikarenakan model pembelajaran berbasis masalah ialah desain pembelajaran yang dapat meningkatkan *critical thinking* siswa dan bisa membentuk pengetahuan mereka sendiri (Sari et al., 2015). Sebanding dengan hal ini, menurut (Sudarman, 2007) *problem based learning* merupakan pendekatan pada pembelajaran yang menekankan mengenai *critical thinking*, mencari solusi dari suatu persoalan serta mendapatkan konsep dari materi pelajaran dengan menggunakan persoalan dunia nyata sebagai konteksnya. Dalam pembelajaran berbasis masalah, suatu persoalan digunakan sebagai titik awal, setelah itu siswa menggali pengetahuan mereka sendiri tentang hal yang mereka ketahui serta apa yang mereka butuh untuk diketahui sehingga dapat memecahkan persoalan yang disajikan (Jubair, 2013). (Lismaya, 2019) model pembelajaran berbasis masalah yakni model yang tepat agar paham akan isi pelajaran karena siswa dihadapkan dengan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan nyata sehingga pembelajaran menjadi berarti bagi siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah mengajarkan siswa untuk bisa menanggulangi suatu polemik dunia nyata secara terstruktur dan menciptakan pengetahuan mereka sendiri (Sani, 2017). Pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) merupakan model pembelajaran yang mengasah siswa dapat menguraikan persoalan yang dihadapi dengan tahapan-tahapan, maka dari itu siswa yang dibelajarkan akan memiliki keterampilan dalam memecahkan masalah (Ngalimun, 2015). Berdasarkan (Marhaeni, 2013) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis masalah berasas pada pendekatan konstruktivistik membantu siswa dalam pemecahan masalah autentik. Dari masalah yang dihadapi siswa belajar untuk menyusun kerangka masalah, menstrukturkan masalah, mengupas masalah, mengurutkan fakta serta argumentasi mengenai penyelesaian persoalan, serta belajar dan bekerja secara individual ataupun berkolaborasi dengan tim. Menurut (Saleh, 2013) *Problem based learning* memiliki karakteristik yaitu, masalah merupakan titik pangkal dalam belajar, masalah yang diangkat adalah persoalan terkini yang tak terstruktur, pengetahuan siswa ditantang dengan permasalahan yang ada, pengendalian diri sangat esensial ketika proses belajar mengajar yaitu pemanfaatan pengetahuan yang bermacam-macam, penggunaannya, serta penilaian sumber informasi. Adapun tahapan dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah dimulai dari mengorientasi siswa pada persoalan, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individu maupun kelompok, mempresentasikan hasil karya, analisis serta evaluasi proses pemecahan persoalan (Oktaviarini, 2015). Keunggulan dari *problem based learning* yaitu menyuguhkan tantangan bagi siswa untuk membentuk pengetahuannya sendiri, mengembangkan pengetahuannya, meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis, melatih untuk bisa menanggulangi suatu polemik dunia nyata secara terstruktur dan menciptakan pengetahuan mereka sendiri (Lismaya, 2019).

Dengan adanya keunggulan dari model pembelajaran berbasis masalah yang telah dijabarkan, kemudian dikombinasikan dengan sebuah media pembelajaran agar penerapannya berlangsung secara optimal. Media yaitu alat untuk mentransfer suatu informasi ataupun pesan yang ingin disampaikan kepada penerima informasi/ pesan dari sumbernya (Mahnun, 2012). Menurut (Lestainingsih, 2018) suatu media dalam belajar merupakan wadah yang mempunyai fungsi menyentuh pikiran, atensi serta perasaan dari siswa untuk semakin termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk mengirim informasi kepada penerima dari sumber yang ada. Perlu mempertimbangkan situasi dan kondisi serta karakteristik dalam pemilihan media agar sesuai dengan capaian serta

metode yang digunakan. Sedangkan media pembelajaran yaitu sesuatu yang bisa mempermudah proses aktivitas belajar serta dapat membantu guru untuk dapat menyampaikan informasi belajar sehingga siswa paham akan apa yang diberikan dan tujuan pembelajaran dapat terpenuhi (Adam, 2015) Dengan adanya media pembelajaran, antusiasme siswa akan meningkat serta memudahkan mereka memahami materi pelajaran. Suatu media pendidikan dapat mendorong kegairahan belajar siswa dan membiasakan siswa untuk belajar sendiri berdasarkan minat serta kemampuan mereka selain itu siswa akan cenderung aktif dalam pembelajaran (Ambiyar, 2016). (Ibda, 2019) menyatakan bahwa, siswa dapat tertarik dalam pembelajaran sehingga berpengaruh pada motivasinya untuk belajar yang merupakan manfaat dari media pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran memiliki berbagai macam jenis, menurut (Maimunah, 2016) media cetak, media audio, media visual diam, media visual bergerak, audio semi gerak, media audio visual diam, media audio visual bergerak merupakan jenis media pembelajaran. Dalam hal ini gambar seri termasuk dalam klasifikasi media visual diam. Menurut (Putra, 2014) gambar seri ialah kumpulan dari gambar-gambar berisi aktivitas ataupun kronologi yang diuraikan secara runtut. Menurut (Permana, 2015) media gambar seri mempunyai kelebihan yaitu adanya interaksi yang intensif antara siswa dengan sekitarnya dimana mereka belajar bisa mengatasi keterbatasan yang ada yaitu daya indra, waktu, ruang, dan memperjelas informasi agar tidak terlalu menggunakan atau mengungkapkannya lewat kata-kata. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut (Permana, 2015) kelebihan dari gambar seri yaitu adanya interaksi yang intensif antara siswa dengan sekitarnya dimana mereka belajar bisa mengatasi keterbatasan yang ada yaitu daya indra, waktu, ruang, dan memperjelas informasi agar tidak terlalu menggunakan atau mengungkapkannya lewat kata-kata. Sejalan dengan teori yang telah dijabarkan, bahwa gambar seri dikatakan efektif karena dapat menggugah atau memotivasi semangat siswa untuk belajar dan menarik perhatian mereka dengan gambar seri yang dikemas secara menarik. Dapat dirangkum, bahwa gambar seri merupakan kumpulan dari beberapa gambar dimana setiap gambar mengandung arti dan berurutan, berisi nomor dalam setiap gambar yang menjadi satu kesatuan yang utuh, berisi rangkaian cerita yang memiliki pesan tersirat di dalamnya.

Dari penjabaran teori pembelajaran berbasis masalah serta media pembelajaran yang telah dipaparkan, disimpulkan model pembelajaran berbasis masalah jika dikombinasikan dengan media gambar seri dapat menjadi suatu solusi dari masalah yang diobservasi. Dengan adanya suatu model *problem based learning* siswa belajar menyelesaikan persoalan secara mandiri, sehingga kemampuan berpikir kritis dapat terasah dan dibantu dengan gambar seri yang dikemas secara menarik dapat mempermudah siswa serta membentuk daya tarik mereka untuk semakin memperhatikan proses aktivitas belajar dengan baik. Sehingga walaupun siswa di hadapkan dalam suatu persoalan yang berkaitan dengan IPS antusiasme mereka akan tetap terjaga. Selain siswa merasa senang, mereka secara tidak langsung dapat mengkonsepkan pengetahuan mereka sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, mengindikasikan bahwa pemilihan model dan media dalam aktivitas belajar sangat penting dilaksanakan oleh pendidik untuk membelajarkan siswa di dalam kelas, khususnya muatan materi IPS. Melihat dari sekian permasalahan yang ada yaitu kurangnya antusias dan keaktifan siswa disertai dengan muatan materi IPS yang banyak berupa hafalan dan pembelajaran yang masih dilaksanakan secara konvensional dan kurangnya variasi dalam pembelajaran, pembelajaran *problem based learning* digunakan untuk menolong siswa meningkatkan keinginan belajar dengan dibantu media gambar seri agar menarik perhatian dan antusiasme siswa. Seberapa jauh model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan dengan media gambar seri dapat berfungsi dalam memaksimalkan kompetensi pengetahuan IPS siswa, maka diadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Seri Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020".

Dari informasi yang diperoleh di SD Gugus V Kecamatan Tabanan, ditemukan permasalahan, yaitu: 1) penggunaan model pembelajaran masih perlu dioptimalkan dan divariasikan, 2) dalam proses pembelajaran siswa masih terlihat pasif, 3) Siswa sulit memahami dan kurang antusias pada muatan materi yang bersifat hafalan yaitu muatan materi IPS, 4) Keterampilan berpikir siswa saat berpendapat masih perlu dioptimalkan, 5) Kurangnya media pembelajaran yang mendukung penerapan model.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang sudah diidentifikasi, pelaksanaan penelitian perlu dibatasi agar permasalahan yang ada tidak terlalu kompleks. Pencapaian kompetensi pengetahuan IPS menjadi fokus penelitian ini diantaranya: 1) siswa tidak partisipatif dalam pembelajaran, 2) siswa sulit memahami dan kurang antusias pada muatan materi yang bersifat hafalan yaitu muatan materi IPS dan 3) Keterampilan berpikir siswa saat berpendapat masih perlu dioptimalkan.

Berlandaskan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran berbasis masalah berbantuan gambar seri pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Metode

Desain eksperimen dalam riset ini yaitu quasi eksperimental dengan metode *non-equivalent control group*. Tidak semua karakteristik dapat ditinjau dengan saksama, untuk itu *design experiment* yang dipergunakan. Metode *non-equivalent control group* dipilih karena kriteria subjek terhadap riset eksperimen kali ini yang mana di dalam metode tersebut ada dua kelas yaitu kelas perlakuan serta kelas pembanding adanya pemberian ubahan terhadap kelas perlakuan dan tanpa ubahan pada kelas pembanding, dan adanya sistem *pre test* serta *post test* saat pengambilan data alat ukur nantinya dipergunakan untuk membandingkan hasil tes pada kelas perlakuan dan kelas pembanding (Sugiyono, 2015).

Dalam penelitian, peneliti tidak dapat melakukan studi terhadap seluruh anggota kelompok yang diteliti, maka diambil sampel atau sebagian dari populasi yang ada. Sampel yakni banyaknya ciri serta karakter yang dimiliki oleh populasi itu (Sugiyono, 2015). (agung, 2014) sampel merupakan sebagian dari populasi yang ditentukan dan terwakili dari populasi serta dalam menentukannya memakai teknik khusus. Dapat dirangkum bahwa, sampel adalah konstituen yang didapatkan dari sebagian populasi. Dalam memilih kelas perlakuan dan kelas pembanding menggunakan teknik *cluster random sampling*, dengan kelas yang dirandom sehingga probabilitas setiap kelas sama untuk menjadi sampel. Dimana menurut (Dantes, 2012) *Cluster random sampling* adalah penarikan sampel yang didasarkan pada kelompok-kelompok sebagai anggota populasi.

Tahapan dalam menentukan sampel ialah: Tahapan satu menentukan sampel penelitian dengan undian, probabilitas yang sama didapatkan oleh semua kelas untuk menjadi sampel penelitian. Diawali dengan menulis nama siswa dari seluruh SD Gugus V Kecamatan Tabanan kelas V, kemudian dilakukan pengundian untuk menentukan sampel. Lima gulungan kertas dimasukkan dalam kaleng pengocokan lalu diundi untuk memilih dua kelas sampel pada penelitian. Pada Penelitian ini, dua kelas yang muncul pada saat pengundian yaitu Kelas V SDN 6 Delod Peken dan Kelas V SDN 5 Delod Peken. Pada tahap kedua, karena kelas sudah homogen dilakukan pemilihan kelas perlakuan dan kelas pembanding dari dua kelas yang muncul sebelumnya. Kelas perlakuan yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis masalah yang dibantu gambar seri sedangkan kelas pembanding dibelajarkan secara konvensional. Setelah dilakukan pengundian diperoleh kelas V SDN 6 Delod Peken selaku kelas perlakuan serta kelas V SDN 5 Delod Peken selaku kelas pembanding yang dijadikan sampel dalam penelitian ini.

Data yang hendak diketahui dalam riset ini yaitu kompetensi pengetahuan IPS Siswa melalui *gain score* (selisih antara *pre test* dengan *post test*). Metode tes dengan tes objektif (*multiple choice*) merupakan metode yang digunakan dalam pengumpulan data, yang berjumlah 30 butir yang telah diuji kelayakannya. Dengan tema yang digunakan pada tes yaitu

tema 6 (panas dan perpindahannya) Suatu instrumen dapat dipercaya dan dikatakan baik apabila instrumen tersebut tingkat validitas dan reliabilitasnya tinggi. Instrumen tes kompetensi pengetahuan IPS dilaksanakan sesudah dilakukannya uji coba terhadap siswa yang sudah memperoleh bahan pembelajaran yang diujicobakan serta telah divalidasi yang dibuat berdasarkan indikator pada kompetensi dasar.

Uji coba yang dilakukan tujuannya adalah untuk mengukur: 1) validitas tes yaitu berkenaan tentang kesanggupan alat ukur untuk mengukur ataupun menilai apa yang hendak diukur mencakup (validitas isi dan validitas butir), 2) reliabilitas berkenaan tentang keajegan alat ukur tersebut jika diberikan pada objek tertentu secara berulang, 3) indeks kesukaran berkenaan tentang kemampuan atau kesanggupan siswa menjawab tes yang diberikan 4) daya beda berkenaan tentang kapasitas yang dimiliki butir soal untuk bisa menyeleksi siswa yang kapasitasnya tinggi dan siswa yang kapasitasnya rendah dari segi pengetahuan. Secara isi tes, unsur KD (kompetensi dasar) harus telah terpenuhi dari tes yang disesuaikan dengan perkembangan psikologis anak usia kelas V SD yang dikonsultasikan kepada ahli/ expert yang membidangi. Sedangkan hasil uji validitas butir tes terhadap 40 item yang telah diujikan didapatkan 33 item yang valid dan 7 item tidak valid. Analisis dari daya pembeda item didapatkan 18 item yang berkualifikasi baik, 13 item berkualifikasi cukup, dan 1 item berkualifikasi jelek. Analisis tingkat kesukaran item didapatkan 7 item kriteria sukar, 18 item kriteria sedang dan 8 item dengan kriteria mudah. Tingkat reliabilitas tes dengan kualifikasi yang sangat tinggi (0,9). Data kompetensi pengetahuan IPS siswa didapatkan dengan menggunakan *post test* sesudah diterapkannya model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan media gambar seri, dengan menganalisis hasil *gain score* siswa yaitu selisih dari data *pre test* dan *post test*.

Analisis statistik inferensial dipakai pada riset ini, yang mencakup seluruh metode yang ada kaitannya dengan analisis sebagian data yang selanjutnya yaitu dengan penarikan simpulan tentang data induk ataupun populasi. *Normality test (kolmogorov smirnov)* serta *homogeneity test* (Uji F) merupakan uji prasyarat yang harus dilakukan sebelum uji hipotesis dilaksanakan. T-test (*polled varians*) digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, hipotesis nol diterima serta hipotesis alternatif ditolak, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$, H_0 ditolak serta H_a diterima. Pada tingkat kepercayaan 5% dengan $df = n_1 + n_2 - 2$, H_0 berbunyi "Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar seri dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional"

3. Hasil dan Pembahasan

Riset ini mempunyai deskripsi data yang memaparkan tentang nilai rerata, simpangan baku serta varians berdasarkan data *gain score* kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 6 Delod Peken pada kelas perlakuan yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis masalah yang dibantu gambar seri dan siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 5 Delod Peken pada kelas pembandingan yang diajarkan secara konvensional. Untuk tes kompetensi pengetahuan siswa digunakan sebagai instrumen sebanyak 30 butir soal *multiple choice* yang telah diuji kelayakannya. *Post test* diberikan setelah enam kali ubahan, baik di kelas perlakuan maupun kontrol. Hasil deskripsi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1.

Tabel Deskripsi Data *Gain score* Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas perlakuan serta kelas pembandingan

Hasil analisis	Kelas Perlakuan	Kelas Pembandingan
Rata-rata	0,2754	0,1416
Simpangan Baku	0,0690	0,0731
Varians	0,0048	0,0053

Tabel 2.

Tabel Deskripsi Data *Gain score* Maksimum dan Minimum Kelas perlakuan serta kelas pembanding

Hasil Analisis	Kelas Perlakuan	Kelas Pembanding
<i>Gain score</i> Maksimum	0,45	0,33
<i>Gain score</i> Minimum	0,17	0,05

Berdasarkan data pada tabel 1 diperoleh hasil rerata *gain score* pada kelas perlakuan yaitu 0,2754 serta kelas pembanding yaitu 0,1416 (rerata *gain score*) kelas perlakuan lebih besar dari kelas pembanding. *Gain score* maksimum untuk kelas perlakuan diperoleh hasil 0,45 serta kelas pembanding 0,33. Sedangkan score minimum yang didapat dari kelas perlakuan adalah 0,17 serta kelas pembanding adalah 0,05.

Data Kompetensi Pengetahuan IPS yang dianalisis pada riset ini yaitu data hasil *gain score* yang didapatkan sesudah *pre test* serta *post test* dilaksanakan sehingga memperhitungkan selisih dari score *pre test* dengan *post test* yang disebut *gain score*. Sebelum data *gain score* kompetensi pengetahuan IPS digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan *t-test*, uji prasyarat analisis seperti *normality test (kolmogorov smirnov)* serta *homogeneity test* (uji F) harus dilakukan. Hasil analisis *normality test* sebaran data *gain score* kelas perlakuan serta kelas pembanding disajikan pada tabel 3.

Tabel 3.

Tabel Hasil *Normality test* Data *Gain score* Kompetensi Pengetahuan IPS

Sampel	Ft-Fs	Nilai Kritis	Keterangan
Kelas perlakuan	0,135	0,221	Normal
Kelas pembanding	0,18	0,224	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan pada tabel 3 diketahui nilai | Ft-Fs | terbesar yang didapat dari kelas perlakuan adalah 0,135. Hasil itu lalu dikomparasikan dengan nilai kritis uji *kolmogorov smirnov*, tingkat kepercayaan 5% sehingga diperoleh nilai kritis = 0,22, karena | Ft-Fs | < nilai kritis (0,135 < 0,221) maka hipotesis nol diterima serta hipotesis alternatif ditolak, data tergolong berdistribusi normal yang merupakan hasil dari sebaran data *gain score* kompetensi pengetahuan IPS kelas perlakuan.

Sedangkan kelas pembanding diperoleh nilai | Ft-Fs | terbesar yaitu 0,18. Kemudian dilakukan komparasi nilai kritis uji *kolmogorov smirnov* dengan tingkat kepercayaan 5% sehingga diperoleh nilai kritis = 0,224, karena | Ft-Fs | < nilai kritis (0,18 < 0,224) maka hipotesis nol diterima serta hipotesis alternatif ditolak. Sebaran data *gain score* kompetensi pengetahuan kelas pembanding tergolong berdistribusi normal.

Tabel 4.

Tabel Hasil *Homogeneity test* Varians Data *Gain score* Kompetensi Pengetahuan IPS

Sampel	Standar Deviasi	Varians	F _{hitung}	F _{Tabel}	Status
Kelas perlakuan	0,0690	0,0048	1,12	1,74	Homogen
Kelompok Kontrol	0,0731	0,0053			

Dari hasil analisis pada tabel 4 diperoleh f_{hitung} yang diperoleh yaitu 1,12, hasil ini kemudian dikomparasi dengan nilai f_{tabel} yang diperoleh dari tabel f, dengan (df) pembilang

=36-1=35 serta (df) penyebut=35-1=34 dengan tingkat kepercayaan 5% diperoleh t_{tabel} yaitu sebesar 1,74.

Kriteria yang berlaku adalah apabila $f_{hitung} \leq f_{tabel}$, hipotesis nol ditolak serta hipotesis alternatif diterima ($1,12 < 1,74$). Ini signifikan varians data *gain score* kompetensi pengetahuan IPS antara kelas perlakuan dengan kelas pembandingan adalah homogen.

Tabel 5.
Tabel Hasil Analisis *t-test* Data *Gain score* Kompetensi Pengetahuan IPS

Sampel	N	Dk	\bar{x}	s^2	t_{hitung}	t_{tabel}	Status
Kelas perlakuan	36	69	0,2754	0,0048	7,93	2,00	$t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak
Kelas pembandingan	35		0,1416	0,0053			

Keterangan :

- N : Jumlah responden
- Dk : Derajat kebebasan
- \bar{x} : Rata rata
- s^2 : Varians

Data *gain score* kompetensi pengetahuan IPS dianalisis dan menunjukkan siswa pada kelas perlakuan yang diajarkan dengan model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan media gambar seri dengan kelas pembandingan yang dibelajarkan secara konvensional mempunyai perbedaan rata-rata *gain score*. Rerata *gain score* kelas perlakuan adalah 0,2754, sedangkan rata-rata *gain score* kelas pembandingan yaitu 0,1416. Dilihat dari kedua rerata *gain score* kedua kelas, rerata *gain score* kelas perlakuan lebih besar dari kelas pembandingan ($0,2754 > 0,1416$) yang ada pada tabel 5.

Berdasarkan tabel hasil perhitungan *t-test* diperoleh t_{hitung} yaitu 7,93 dengan tingkat kepercayaan 5% dengan $dk = 69$, didapatkan t_{tabel} yaitu 2,00. Simpulannya bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($7,93 > 2,00$) H_0 yang berbunyi: "Tidak terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar seri dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional" yang diajukan ditolak serta menerima H_a . Maka simpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media gambar seri terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V SD Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020.

Dengan diaplikasikannya model pembelajaran berbasis masalah dengan gambar seri pada siswa kelas perlakuan serta secara konvensional pada kelas pembandingan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan media gambar seri terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa. Setelah diberikannya ubahan pada kelas perlakuan serta kelas pembandingan yang tidak diberikan ubahan. Kelas perlakuan dengan pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan media gambar seri dan kelas pembandingan secara konvensional. *Post test* diberikan terhadap kelas perlakuan serta kelas pembandingan tersebut untuk mengetahui hasil dari *gain score* kompetensi pengetahuan IPS. Data hasil penelitian pada kedua kelas yaitu rerata *gain score* kompetensi pengetahuan IPS kelas perlakuan adalah $\bar{x} = 0,2754$ serta kelas kontrol $\bar{x} = 0,1416$. Setelah data hasil *gain score* kompetensi pengetahuan IPS diperoleh kemudian diuji dengan statistik uji-t didapatkan $t_{hitung} = 7,93 > t_{tabel} = 2,00$. Maka disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas yang diajarkan dengan pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar seri dengan siswa yang diajarkan secara konvensional dengan tingkat kepercayaan 5% diterima.

Hasil Kompetensi pengetahuan IPS dilihat dari hasil *gain score* siswa pada kelas perlakuan lebih besar dari kelas pembandingan dikarenakan pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar seri yg diaplikasikan pada kelas perlakuan dapat menarik perhatian siswa melalui gambar seri yang dikemas secara menarik dan runtut serta mengasah

daya nalar mereka dalam menghadapi persoalan yang berhubungan dengan muatan materi IPS.

Pada penelitian kali ini, penerapan *problem based learning* dikemas dengan melimpahkan persoalan yang berkaitan dengan muatan materi IPS pada siswa melalui gambar seri dan siswa memikirkan jawaban dari permasalahan yang ada dengan tugas guru untuk mengarahkan jalan diskusinya. Sejalan dengan hal ini, (Kusumawat, 2015) berpendapat bahwa *problem based learning* adalah aktivitas belajar dimana siswa mengamati suatu fenomena terlebih dahulu kemudian mereka merangkum persoalan-persoalan yang ada, sedangkan tugas guru yaitu merangsang siswa untuk dapat berpikir kritis. Pada temuan ini, saat proses penerapan *problem based learning* siswa cenderung aktif dalam mengungkapkan pendapat mereka dengan menggunakan bahasa mereka sendiri. Dalam hal ini secara tidak langsung mereka memahami apa yang mereka pelajari dari pengetahuan baru yang mereka peroleh. Menurut teori dari (Lismaya, 2019) bahwa *problem based learning* yakni model yang tepat agar paham akan isi pelajaran karena siswa dihadapkan secara langsung dengan permasalahan nyata sehingga pembelajaran menjadi berarti bagi siswa. Dengan langkah langkah dalam pembelajaran berbasis masalah menurut (Graff, 2003) diantaranya adalah 1). Klarifikasi konsep; 2). Mendefinisikan masalah; 3). Menganalisis masalah; 4). Mencari Penjelasan; 5). Memformulasikan objektif pembelajaran; 6). Mencari sumber lanjutan dan 7). Melakukan tes informasi. Sebagai upaya untuk menunjang dan membantu penerapan model pembelajaran berbasis masalah, gambar seri disertakan dalam proses belajar mengajar. Gambar seri adalah gambar-gambar yang terurut secara sistematis dan memiliki alur yang jelas dimana setiap gambar memiliki ikatan dengan gambar lainnya (Thomas, 2015).

Menurut (Hizati, 2018) siswa lebih bersemangat dalam proses aktivitas belajar dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar berseri karena memiliki dampak yang cukup baik seperti halnya memberikan suatu kepuasan pada siswa untuk membentuk pengetahuan mereka sendiri, bisa meningkatkan aktivitas belajar siswa, dapat menyalurkan pengetahuan siswa dalam memahami persoalan nyata, pemecahan suatu persoalan dapat mengembangkan pengetahuan baru serta memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang mereka miliki pada dunia nyata. Teori ini sebanding dengan temuan di lapangan yaitu pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar seri, aktivitas belajar siswa lebih menyenangkan serta perhatiannya teralihkan untuk belajar, dengan adanya sebuah masalah yang dituangkan dalam bentuk media gambar seri siswa mulai mengasah daya nalar mereka dalam mengamati sebuah makna dari gambar yang ada, dan mencari solusi dari masalah yang tersirat pada gambar seri sehingga terbentuklah alur pemikiran mereka pada cerita dalam media gambar seri. Dengan terbentuknya alur pemikiran mereka akan membentuk pengetahuan dan pemahaman mereka sendiri terhadap masalah yang tersirat pada gambar seri yang mereka hadapi.

Setelah pengetahuan dan pemahaman siswa terbentuk mereka dilatih untuk mengekspresikan ataupun mengungkapkan pemikiran mereka kepada siswa lainnya yaitu melalui sebuah diskusi. Kemampuan siswa untuk berpendapat terasah dan lebih percaya diri serta melalui diskusi siswa dapat bertukar pikiran bersama teman-teman mereka. Selain membentuk pengetahuan siswa, mereka mengetahui serta menghargai adanya perbedaan pendapat dan pemahaman terhadap masalah dan belajar menghargai perbedaan pendapat tersebut, serta mengenal pemahaman dari perspektif siswa lain. Sependapat dengan teori yang dikemukakan oleh (Sari et al., 2015) pembelajaran berbasis masalah merangsang siswa untuk lebih partisipatif dalam aktivitas belajar dalam kelompok atau presentasi, sehingga bisa menciptakan kerjasama dalam kelompok, selain itu siswa lebih bersemangat dalam menyatakan pendapat, melalui kegiatan diskusi sikap saling menghargai antar siswa tumbuh dengan baik. Serta menurut Saputri (2017:26) *problem based learning* dapat membantu siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri, mengasosiasikan materi yang didapat pada kehidupan serta mengajak siswa lebih partisipatif dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat dirangkum dalam pengaplikasian model pembelajaran berbasis masalah siswa akan terbentuk alur pemikirannya terhadap sesuatu dan dibantu untuk memahaminya melalui media

gambar seri yang menarik, dan juga mereka antusias dalam proses pembelajaran serta lebih cepat untuk paham suatu permasalahan karena dari gambar mereka dapat menggambarkan apa yang ada pada benak mereka. Dengan bantuan media berupa gambar seri dapat memudahkan siswa untuk paham akan apa yang dilihatnya (Jamra, 2015)

Sedangkan, berdasarkan hasil penelitian di lapangan penerapan pembelajaran konvensional pada kelas pembandingan tidak menggunakan sebuah model, media yang digunakan pada umumnya yaitu dengan teks bacaan dan berdiskusi pada bahan bacaan yang dibahas, siswa menjawab dan menjawab pertanyaan berdasarkan bahan bacaan dan guru menjelaskan tentang materi yang dibahas pada proses pembelajaran. Dengan pola seperti ini beberapa siswa terlihat kurang antusias dalam pembelajaran dan banyak perhatiannya teralihkan dengan hal-hal lain dan mereka kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan. Dalam proses aktivitas belajar media yang dipakai cenderung sebuah cerita sehingga ada beberapa siswa kurang tertarik untuk membaca dan kadang sulit untuk memahami isi bacaan sehingga berpengaruh dalam pemahaman mereka terhadap pembelajaran khususnya muatan materi IPS.

Untuk itu dengan adanya perbedaan penerapan proses pembelajaran pada kelas perlakuan serta kelas pembandingan menghasilkan suatu perbedaan dalam kompetensi pengetahuan siswa dilihat dari rerata hasil *gain score* kelas perlakuan serta kelas pembandingan setelah diadakannya *post test* yaitu kelas perlakuan memiliki rerata hasil *gain score* lebih tinggi dan kelas pembandingan. Ini bisa berlangsung dikarenakan keantusiasan siswa pada aktivitas belajar kelas perlakuan lebih terbentuk dengan adanya pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan media gambar seri sehingga siswa senang untuk belajar sehingga berpengaruh terhadap kompetensi pengetahuan dari siswa khususnya dalam muatan materi IPS. Jika dilihat aktivitas belajar secara konvensional pada kelas pembandingan yang cenderung dengan cerita siswa kurang bersemangat dalam proses aktivitas belajar serta pengetahuan mereka belum terbentuk secara mandiri sehingga berpengaruh pula terhadap kompetensi pengetahuan siswa khususnya muatan materi IPS. Maka dengan diterapkannya pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) yang dibantu dengan media gambar seri terdapat pengaruh positif terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa dimana bermakna pengaplikasian pembelajaran berbasis masalah yang dibantu dengan gambar seri ada pengaruhnya pada kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus V Kecamatan Tabanan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilaksanakan oleh (Pradnyana, 2017) Penelitian tersebut menemukan bahwa adanya perbedaan hasil kompetensi pengetahuan IPS siswa yang diajarkan dengan *model problem based learning* dengan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Timur. Begitu pula dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hizati, 2018) Penelitian tersebut menemukan bahwa model *problem based learning* berbantuan media gambar berseri berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis teks eksplanasi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Padang. Tidak berbeda dengan yang disampaikan oleh (Ayu Riska, 2017) Penelitian tersebut menemukan bahwa penerapan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media audiovisual berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Gugus VII Kecamatan Kuta Selatan.

4. Simpulan

Berdasarkan analisis data *gain score* dinyatakan bahwa rata rata kompetensi pengetahuan IPS yang dimiliki kelas perlakuan lebih tinggi dari kelas pembandingan. t_{hitung} yang didapatkan lebih besar dari t_{tabel} dengan menggunakan analisis *t-test*. Hipotesis nol ditolak dikarenakan $t_{hitung} > t_{tabel}$. Hal ini membuktikan ada pengaruh yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa yang diajarkan menggunakan dengan *problem based learning* yang dibantu gambar seri dengan siswa yang diajarkan secara konvensional. Simpulan dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Gambar Seri Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas V SD

Gugus V Kecamatan Tabanan Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun saran penulis berdasar dari riset ini yaitu (1) Guru, disarankan dapat mengembangkan dan merancang suatu pembelajaran dengan lebih kreatif, inovatif serta menggembirakan agar siswa termotivasi pada proses belajar serta dapat menerapkan *problem based learning* yang dibantu gambar seri menjadi salah satu proses aktivitas belajar yang bisa membangun daya nalar siswa untuk memecahkan suatu masalah sehingga dengan mencari solusinya daya nalar mereka akan terlatih dan dapat membangun pengetahuan mereka sendiri khususnya IPS. (2) Kepala Sekolah, disarankan dapat menjadikan sebuah pedoman untuk kepala sekolah dalam meningkatkan ataupun mendorong para guru dalam perencanaan maupun pelaksanaan proses aktivitas belajar yang unik dan berbeda serta menyenangkan sesuai dengan kurikulum 2013 dan dapat merekomendasikan penerapan *problem based learning* yang dibantu dengan gambar seri kepada para pendidik. Sehingga dapat berpengaruh positif pada pembelajaran utamanya pada Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga mampu meningkatkan mutu dari sekolah untuk menjadi sekolah yang lebih maju. (3) Peneliti lain, disarankan dapat meneliti lebih lanjut tentang *problem based learning* yang dibantu gambar seri dan pembelajaran yang lain sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan kualitas dari siswa.

Daftar Pustaka

- Adam, S. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Amanda Batam. *CBIS*, 3(2), 79.
- Agung, anak agung gede. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). Aditya Media publishing.
- Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran* (N. Jatinus (Ed.); 1st ed.). Kencana.
- Ayu Riska, D. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2).
- Barr, H. (1997). *Defining Social Studies.Pdf* (pp. 6–12).
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Andi Yogyakarta.
- Graff, E. De. (2003). Characteristics of Problem Based Learning. *Int. J. Engng Ed*, 19(5), 657–662.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi* (2nd ed.). Alfabeta.
- Hizati, A. (2018). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Padang. *Journal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(7), 183–190.
- Ibda, H. (2019). *Buku Ibda 2019* (H. Nashihin (Ed.); II). CV. Pilar Nusantara.
- Jamalia, J. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Media Permainan Ular Tangga pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 104/IX Kedemangan Kabupaten Muaro Jambi. *Jurnal PGSD*, 11(2), 100–105. <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.2.100-105>
- Jamra. (2015). Penggunaan media gambar seri meningkatkan keterampilan menulis cerita siswa di kelas III Sdn Inpres Tabing Kecamatan Peling Tengah. *Kreatif Tadulako Online*, 2, 46.
- Jubair, M. (2013). Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *FKIP Universitas Tanjungpura*.
- Kompri (Ed.). (2017). *Standarisasi Kompetensi Kepala Sekolah* (I). Kencana.
- Kosasih, D. (1994). Buku Pedoman Guru Pengajaran IPS. In *Departement Pendidikan dan Kebudayaan*.

- Kunandar. (2013). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013) Suatu Pendekatan Praktis Disertai Dengan Contoh* (4th ed.). Rajagrafindo Persada.
- Kusumawat, W. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vi SDN Semboro 01 Kecamatan Semboro Kabupaten Jember Tahun Ajaran 2014/2015. *Pancaran*, 4(4), 1–12.
- Lestainingsih. (2018). Konvergensi. *Konevergensi*, 5, 60.
- Lismaya, L. (2019). Berpikir kritis dan PBL. In N. Azizah (Ed.), *Berpikir kritis dan PBL* (I). Media Sahabat Cendekia.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Maimunah, M. (2016). Metode Penggunaan Media Pembelajaran. *Al-Afkar: Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5(1). <https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>
- Marhaeni, A. A. I. . (2013). *Landasan dan Inovasi Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Nasution, T. (2018). Konsep Dasar IPS. In A. Cahyanti (Ed.), *Konsep Dasar IPS*. Samudra biru. <https://doi.org/10.21067/press.7.7>
- Ngalimun. (2015). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Oktaviarini, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika UNY*.
- Permana, E. P. (2015). Penerapan Metode Problem Solving Dengan Media Gambar Seri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(1). <https://doi.org/10.29407/jpdn.v1i1.152>
- Pradnyana, A. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia terhadap kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV Sd. *E-Journal PGSD Undiksha*, 5(2), 1–10.
- Putra, N. A. (2014). Penggunaan Media Gambar Seri untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Reference*, 2(4), 230–242.
- Ramadhani, T., Koryati, D., & . D. (2015). Analisis Model Dan Media Pembelajaran Yang Digunakan Oleh Guru Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sma Se-Kecamatan Inderalaya. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 2(1), 34–45. <https://doi.org/10.36706/JP.V2i1.5532>
- Saleh, M. (2013). Strategi Pembelajaran Fiqh Dengan Problem-Based Learning. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 14(1), 190–220. <https://doi.org/10.22373/jid.v14i1.497>
- Sani, A. (2017). *Pembelajaran Saintifik Untuk Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Bumi Aksara.
- Sari, D. T., Kristiani, & Wardani, D. K. (2015). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Ekonomi di SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2014/2015. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.23969/oikos.v1i1.242>
- Sudarman. (2007). Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran Untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah”. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 2(2), 68–73.
- Sudiatmaka. (2018). Pengembangan Model Pendidikan Multikultur Berbantuan Modul

Berbasis Masalah yang Berorientasi pada Spiritualisme dalam Pembelajaran IPS-SD. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(1), 28–39.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta, 22.

Supardi. (2011). *Dasar-dasar Ilmu Sosial*.

Thomas. (2015). PENGARUH MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP PEROLEHAN BELAJAR KARANGAN NARASI SISWA SEKOLAH DASAR. *FKIP Universitas Tanjungpura*, 1–12.

Widodo, C. (2008). *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. PT Elex Media Komputindo.