



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

Journal homepage: <http://pub.mykreatif.com/index.php/educatif>



Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah *Problem Based Learning* (PBL) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi Di Negara Asean Pada Siswa Kelas VI SDN Dawuhansengon II Tahun 2020

Wasiyanti Adi Tiyasrini

SDN Dawuhansengon II

waditiyasrini@gmail.com

INFO ARTIKEL

Kata Kunci :

Problem based learning

Kognitif

Afektif

Psikomotor

ABSTRAK

Pembelajaran berbasis masalah *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan berpikir dan mengatasi masalah secara mandiri dimana peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah sebagai fasilitator atau yang memfasilitasi, menyodorkan masalah pembelajaran melalui penyelidikan dan mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dimana model pembelajaran ini pengembangannya atas dasar teori belajar yang dikemukakan pertama kali oleh Barrows dan Tamblyn (1980) pada akhir abad ke 20 (Wina Sanjaya, 2007). Pada awalnya *Problem Based Learning* dikembangkan dalam dunia Pendidikan kedokteran. Akan tetapi, saat ini *Problem Based Learning* telah dipakai secara luas pada semua jenjang Pendidikan. Pembelajaran ini pengembangannya atas dasar teori psikologi oleh Piaget yaitu Konstruktivisme. Model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang memuat fase-fase kegiatan pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan Langkah-langkah atau sintak yang diawali dengan orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasikan siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, mengembangkan dan menyajikan hasil karya, terakhir menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Melalui sintak-sintak tersebut model pembelajaran *problem based learning* sesuai jika diterapkan pada pembelajaran IPS di sekolah dasar karena sesuai dengan tujuan pembelajaran IPS yang bermuara pada tercapainya hasil belajar IPS yang ingin diharapkan. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini akan diterapkan di SDN Dawuhansengon II Kecamatan Purwodadi Kabupaten Pasuruan dikelas VI pada tema 5 tentang kegiatan ekonomi di negara Asean. Semua siswa aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Hasil lainnya, siswa aktif dalam berdiskusi lebih banyak daripada pembelajaran dengan model klasikal biasa. Bila ditinjau dari hasil pembelajaran, penggunaan model pembelajaran ini berdampak positif terhadap tingkat penguasaan materi oleh siswa. Materi yang disajikan dengan model pembelajaran ini akan meningkat hasil KKM nya. Melalui penggunaan model *Problem Based Learning*, aspek

yang berkembang bukan hanya kognitif tetapi juga aspek afektif dan psikomotor mereka. Selain itu, siswa dapat melatih diri sendiri untuk lebih kreatif, inovatif dan mandiri.

Pendahuluan

Hingga saat ini, hasil belajar masih menjadi salah satu aspek yang di perhatikan sebagai tingkat keberhasilan di Pendidikan. Perhatian orang tua maupun pemerintah terhadap hasil belajar siswa merupakan bukti bahwa berhasil tidaknya sebuah pembelajaran diukur dari sejauh mana siswa berhasil mencapai target pembelajaran. Asumsi yang masih berlaku hingga sekarang adalah pembelajaran akan berhasil jika siswa mencapai KKM atau kriteria ketuntasan minimal.

Salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor model pembelajaran yang dipilih. Model pembelajaran ini merupakan model yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar sehingga guru bisa menghadapi kesulitan-kesulitan yang dialami oleh siswa. Demikian pula dalam pembelajaran IPS. Model pembelajaran yang akan dirancang dan digunakan guru dalam pembelajaran IPS idealnya memperhatikan aspek perkembangan siswa dan tujuan pembelajaran agar dapat memperoleh hasil KKM yang diharapkan.

Pada materi kegiatan ekonomi di negara Asean tahun pelajaran 2020/2021 semester ganjil di kelas VI SDN Dawuhansengon II, pembelajaran masih menggunakan model pembelajaran klasikal. Dilihat dari hasil pembelajaran siswa yang belum mampu mencapai KKM belum 85% dari jumlah siswa. KKM yang ditetapkan adalah 75. Dari 10 siswa hanya 3 yang sudah mencapai KKM sedangkan 7 siswa lainnya masih berada di bawah KKM. Adapun hasil penilaian harian siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siswa

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Jumlah siswa
85-100	Baik sekali	Tuntas	2
70-84	Baik	Tuntas	1
55-69	Kurang	Belum	5
0-68	Kurang sekali	Belum	2

Sumber : Dokumen nilai siswa tahun 2020/2021

Berdasarkan temuan dalam pembelajaran IPS yang dikemukakan di atas, penulis merasa perlu melakukan perbaikan proses pembelajaran. Salah satunya menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yaitu Problem Based Learning (PBL). Pembelajaran berbasis masalah adalah salah satu bentuk pembelajaran berdasarkan teori belajar konstruktivisme, yang berorientasi pada proses belajar yang berpusat pada siswa (student centered).

Pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan ketrampilan intelektual serta menjadi mandiri dalam pembelajaran. Dengan demikian, model pembelajaran berbasis masalah ini diharapkan mampu untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VI SDN Dawuhansengon II Kabupaten Pasuruan karena pembelajarannya sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pada pembelajaran ini siswa dituntut berperan aktif dan terlibat langsung serta mengkonstruksi pengetahuan melalui proses dalam kegiatan pembelajaran sehingga materi lebih mudah dipahami oleh siswa dan tentu saja diharapkan akan meningkatkan pembelajaran serta mampu mencapai KKM yang diinginkan.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditentukan identifikasi masalah sebagai berikut: (1) Rendahnya prestasi siswa di pembelajaran IPS, (2) Pencapaian KKM yang masih kurang, dan (3) Perlunya ada perubahan dan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran yang relevan

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut: (1) Apakah model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas VI di SDN Dawuhansengon II? Dan (2) Bagaimana penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan KKM siswa di SDN Dawuhansengon II?

Tujuan

Penulisan ini dilakukan dengan tujuan untuk menyampaikan kepada segenap pembaca baik guru maupun praktisi pendidikam tentang bagaimana menerapkan model pembelajaran berbasis masalah khususnya Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa sekolah dasar.

Manfaat

Diharapkan model pembelajaran berbasis masalah ini dapat memudahkan guru merancang perangkat di pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar IPS di kelas VI sekolah dasar khususnya materi kegiatan ekonomi di negara Asean. Selain itu, diharapkan membantu untuk meningkatkan aspek kognitif dan ketrampilan sebagaimana dikurikulum 2013. Manfaat lain yang diperoleh juga dapat membantu membimbing siswa untuk mandiri serta memiliki kompetensi pemecahan masalah terkait dengan pembelajaran dan aplikasi kehidupan sehari-hari.

Hasil dan Pembahasan

Model Pembelajaran Problem Based Learning

Pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sehari-hari yang bersifat terbuka untuk diselesaikan oleh siswa dalam rangka mengembangkan ketrampilan berpikir, ketrampilan berpikir, ketrampilan menyelesaikan masalah, ketrampilan sosial, ketrampilan untuk belajar mandiri dan membangun atau memperoleh pengetahuan baru dimana pemilihan masalah nyata dilakukan atas dasar pertimbangan kesesuaian dengan pencapaian kompetensi dasar.

Pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengembangkan ketrampilan berpikir dan mengatasi masalah, dan menjadi mandiri dalam pembelajaran dimana peran guru dalam pembelajaran berbasis masalah adalah menyodorkan masalah autentik, memfasilitasi penyelidikan dan mendukung pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dimana model pembelajaran ini pengembangan atas dasar teori Piaget dalam konstruktivisme.

Sumantri memaparkan, dalam pembelajaran berbasis masalah memiliki ciri utama yaitu sebagai berikut : (1) pembelajaran berbasis masalah merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang memfasilitasi siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya, (2) aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah dan menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran, (3) pemecahan masalah dilakukan dengan pendekatan berpikir ilmiah yaitu proses berpikir deduktif dan induktif.

Selanjutnya adalah karakteristik model pembelajaran berbasis masalah yang di kemukakan oleh Arends dalam Trianto yaitu: (1) mengorientasikan siswa pada masalah autentik dan

menghindari pembelajaran terisolasi, (2) berpusat pada siswa dalam jangka waktu yang lama, (3) menciptakan pembelajaran interdisiplin, (4) penyelidikan masalah autentik yang terintegrasi dengan dunia nyata dan pengalaman praktis, (5) menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya, (6) mengajarkan pada siswa untuk mampu menerapkan apa yang mereka pelajari di sekolah dalam kehidupan yang panjang, (7) pembelajaran terjadi pada kelompok kecil (kooperatif), (8) guru berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing, (9) masalah diformulasikan untuk memfokuskan dan merangsang pembelajaran, (10) masalah adalah kendaraan untuk pengembangan keterampilan pemecahan masalah, dan (11) informasi baru diperoleh melalui belajar mandiri.

Pengertian Hasil Belajar IPS

Setiap mata pelajaran memiliki hasil belajar yang tidak sama karena memiliki karakteristik yang tidak sama pula. Pada pelajaran IPS, memiliki dua hasil belajar yaitu penguasaan keterampilan proses sains yang dibutuhkan untuk mengkonstruksi pengetahuan tentang Ilmu Pengetahuan Sosial, dan hasil belajar yang berupa penguasaan materi tentang IPS.

Sehingga dapat disimpulkan hasil belajar IPS sebagai kemampuan yang diperoleh siswa berupa pemahaman konsep maupun keterampilan proses setelah melalui kegiatan pembelajaran IPS. Adapun pengertian hasil belajar IPS dalam penulisan ini adalah kemampuan yang diperoleh siswa berupa pemahaman konsep maupun keterampilan proses setelah melalui kegiatan pembelajaran IPS pada materi kegiatan ekonomi di negara ASEAN.

Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)

Sintaks atau langkah-langkah pembelajaran berisi langkah-langkah praktis yang harus dilakukan oleh guru dan siswa dalam suatu kegiatan. Dalam model pembelajaran berbasis masalah ada lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan siswa dengan suatu situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja siswa. Secara berurutan lima langkah Model Pembelajaran Masalah adalah : (1) mengorientasikan siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) memandu menyelidiki secara mandiri atau kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil kerja, (5) mengevaluasi dan menganalisis hasil pemecahan masalah. Secara detail sintaks pembelajaran berbasis masalah dipaparkan dalam tabel berikut.

Tabel 2. Sintaks Pembelajaran Berbasis Masalah

Tahap/fase	Tingkah laku guru
Tahap 1 Orientasi siswa pada masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan 211indakan yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, meotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
Tahap 2 Mengorganisasi siswa untuk belajar	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
Tahap 3 Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah
Tahap 4 Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya seperti laporan, video atau model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.

Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.
---	--

Alur pembelajaran berbasis masalah dapat digambarkan pada *flowchart* berikut.



Gambar 1. Flowchart Pembelajaran Berbasis Masalah pada Pembelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Negara ASEAN

Menurut Kemdikbud dalam Nurdin, peran guru, siswa dan masalah pada pembelajaran berbasis masalah dipaparkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Peran Guru, Siswa dan Masalah dalam PBM Kemdikbud

Guru sebagai pelatih	Siswa sebagai Problem Solver	Masalah sebagai awal tantangan dan motivasi
• <i>Asking about thinking</i> (bertanya tentang pemikiran) • Memonitor pembelajaran • <i>Probbing</i> (menantang siswa untuk berpikir) • Menjaga agar siswa terlibat • Mengatur dinamika kelompok	• Peserta yang aktif • Terlibat langsung dalam pembelajaran • Membangun pembelajaran	• Menarik untuk dipecahkan • Menyediakan kebutuhan yang ada hubungannya dengan pelajaran yang dipelajari

• Menjaga berlangsungnya proses		
---	--	--

Adapun menurut Hamzah dalam Rusman, tugas guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis masalah dalam tabel berikut.

Tabel 4. Tugas Guru, Siswa dan Masalah dalam PBM

Tugas Guru	Tugas Siswa
1. Guru menyiapkan lingkungan belajar yang memungkinkan self regulated dalam belajar pada diri siswa berkembang 2. Mengarahkan siswa mengajukan masalah, pertanyaan, atau memperluas masalah 3. Guru menyediakan beberapa situasi masalah yang berbeda-beda, berupa informasi tertulis, benda manipulative, gambar, atau lainnya. 4. Guru dapat memberi masalah yang bersifat <i>open-ended</i> 5. Guru dapat memberikan contoh cara merumuskan dan mengajukan masalah dengan berbagai tingkat kesukaran pemecahan masalah 6. Guru menyelenggarakan <i>reciporal teaching</i> melalui <i>peer teaching</i> (siswa berperan sebagai guru)	1. Menumbuhkan motivasi dan kebermaknaan tujuan 2. Menemukan masalah yang bermakna secara personal 3. Merumuskan masalah dengan pertimbangan memodifikasi dan memvariasi situasi dengan informasi baru yang paling mungkin mencapai tujuan 4. Mengumpulkan fakta-fakta untuk memperoleh makna serta pengetahuan untuk diaplikasikan pada pemecahan masalah secara kreatif. 5. Berpikir secara reflektif untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan menyelesaikan masalah 6. Berpartisipasi dalam pengembangan serta penggunaan assessment untuk mengetahui kemajuan sendiri.

Berdasarkan uraian tentang langkah-langkah dan tugas guru serta siswa dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis masalah, desain pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut. Pertama, Tugas-tugas perencanaan, seperti model inovatif lainnya pembelajaran berbasis masalah membutuhkan perencanaan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai yaitu: (1) penetapan tujuan, tujuannya adalah keterampilan menyelidiki, memahami peran orang dewasa, dan membantu siswa menjadi pembelajar yang mandiri, (2) merancang situasi masalah, guru memberikan kesempatan dan keleluasaan kepada siswa untuk memilih masalah yang akan diselidiki untuk meningkatkan motivasi siswa (3) masalah yang disiapkan harus autentik, mengandung teka-teki, dan tidak didefinisikan secara ketat, memungkinkan Tindakan, bermakna bagi siswa, dan konsisten dengan tujuan kurikulum, (4) organisasi sumber daya dan rencana Tindakan, karena siswa memungkinkan bekerja dengan beragam material dan peralatan, dan dalam pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas atau di lingkungan sekolah lainnya, maka tugas organisasi sumber daya dan kebutuhan tindakan harus dipersiapkan dengan matang.

Kedua, tugas interaktif yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, (4) nalisis dan evaluasi proses pemecahan masalah.

Ketiga, lingkungan belajar dan tugas-tugas manajemen yaitu dengan menyiapkan aturan yang jelas agar pembelajaran dapat berlangsung tertib tanpa gangguan, dapa menangani perilaku siswa yang menyimpang dengan cepat, dan guru tahu bagaimana mengelola kerja

kelompok.

Keempat adalah assesmen dan evaluasi yakni tehnik penilaian yang sesuai dengan pembelajaran berbasis masalah adalah tindak pekerjaan yang dihasilkan siswa yang merupakan hasil penyelidikan mereka misalnya dengan assesmen kinerja dan presentasi.

Kriteria Pemilihan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Berbasis Masalah adalah: (1) bahan pelajaran mengandung isu-isu konflik bersumber dari berita, rekaman, gambar, dan video, (2) bahan yang dipilih bersifat familiar dengan siswa, (3) bahan yang dipilih berhubungan dengan orang banyak (universal), (4) bahan yang dipilih mengandung tujuan atau kompetensi yang dimiliki siswa sesuai dengan kurikulum yang berlaku, (5) bahan yang dipilih sesuai dengan minat siswa sehingga siswa merasa perlu untuk mempelajarinya.

Dalam pembelajaran ini, penulis memilih stimulus masalah dari tiga jenis media yaitu video yang menayangkan tentang berita dan film indakan r terkait dengan materi manusia dan lingkungan yang di unduh dari berbagai sumber, kemudian gambar dan teks yang telah dikondisikan untuk dapat membantu menajdi stimulus bagi siswa unutk menemukan, menganalisis serta mencari pemecahan masalahnya. Guru menyiapkan lembar kerja bagi siswa untuk membantu terlaksanakanya desain pembelajaran yang telah disusun dapat diikuti oleh siswa secara sistematis sesuai dengan fase atau sintaks pembelajaran berbasis masalah. Kemudian, sebagaimana tahapan pembelajaran dalam kurikulum 2013, di setiap akhir sub tema akan dilaksanakan penilaian. Instrumen yang digunakan adalah lima buah soal uraian objektif yang disajikan pada lampiran. Soal uraian objektif dipilih dengan pertimbangan kesesuaian proses berfikir yang diarahkan oleh model pembelajaran berbasis masalah. Dengan demikian akan terjadi kesesuaian fase pembelajaran dengan indakan r yang dikembangkan sebagai alat ukur keberhasilan pembelajaran pada aspek hasil belajar kognitif.

Setiap model pembelajaran memiliki keunggulan dan kekurangan. Sumantri memaparkan keunggulan dan kekurangan model pembelajaran berbasis masalah sebagai Keunggulan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah: (1) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, (2) berpikir dan bertindak kreatif, (3) siswa dapat memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis, (4) mengidentifikasi dan mengevaluasi penyelidikan, (5) menafsirkan dan mengevaluasi hasil pengamatan, (6) merangsang bagi perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan, (7) dapat membuat Tindakan lebih relevan dengan kehidupan.

Adapun kekurangan Pembelajaran Berbasis Masalah adalah (1) beberapa materi sangat sulit untuk menerapkan model ini, (2) membutuhkan alokasi waktu yang panjang, (3) pembelajaran hanya berdasarkan masalah.

Penilaian Hasil Belajar Siswa

Pada penilaian hasil belajar, guru mmeberikan 5 soal uraian objektif sesuai dengan materi manusia dan lingkungan yang dikembangkan sesuai dengan indicator kompetensi dasar IPS pada materi tersebut. Tes evaluasi dilaksanakan setelah terselesaikan materi IPS satu subtema dimana kisi-kisi yang pengembangan soal terlampir.

Analisis hasil belajar IPS siswa pada materi tema 5 secara rinci dapat dilihat pada lampiran. Sedangkan hasil belajar IPS yang telah diolah dilihat pada tabel berikut.

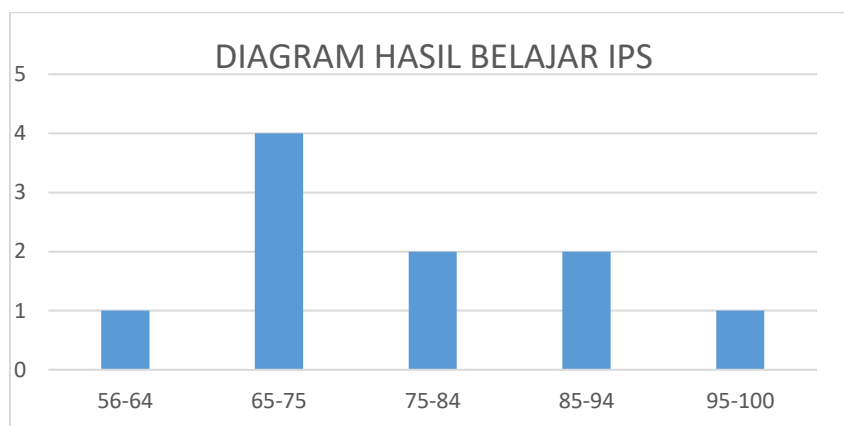
Tabel 5. Hasil Belajar IPS Materi Kegiatan Ekonomi di Nagera ASEAN

Interval Nilai	Jumlah Siswa		
	Frekuensi	Relatif (%)	Kumulatif (%)
95-100	1	1,0	10
85-94	2	2,0	20

75-84	2	2,0	20
65-74	4	4.0	40
56-64	1	1,0	10
47-55	0	0.0	0.0
36-45	0	0.0	0.0
Jumlah	10	10	100

Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil belajar IPA siswa menunjukkan perolehan nilai pada interval nilai 75-84 yaitu 2 orang siswa (20%), yang kedua pada interval nilai 85-94 yaitu 2 orang siswa (20%). Selanjutnya pada interval nilai tertinggi 95-100 ada 1 orang siswa (10%). Untuk interval 56-64 ada 1 orang siswa (10%) dan interval nilai 65-74 ada 4 orang siswa (40%). Dari paparan tersebut diperoleh siswa yang belum tuntas atau mencapai nilai di bawah KKM adalah 5 orang siswa atau 50%. Sedangkan banyak siswa yang berhasil mencapai KKM adalah 50%. Dengan demikian kriteria keberhasilan indakan pada aspek hasil belajar IPS pada siklus II ini telah tercapai yaitu 50% dari seluruh siswa telah berhasil mencapai KKM.

Untuk mendapatkan gambaran secara visual dari data hasil belajar disajikan dalam diagram berikut.



Gambar 2. Diagram Hasil Belajar IPS

Berdasarkan pemaparan data hasil belajar dapat dibuat paparan data ketuntasan klasikal seperti pada tabel berikut.

Tabel 6. Prosentase Hasil Belajar IPS

Hasil Belajar	Banyak Siswa	Prosentase
Tuntas	5	50%
Belum Tuntas	5	50%
Jumlah	10	100%

Ketuntasan klasikal tersebut dapat digambarkan pada diagram berikut.



Gambar 3. Diagram Ketuntasan Hasil Belajar IPS

Dari tabel diatas dapat diketahui hasil belajar IPS telah terpenuhi yaitu 50% siswa berhasil mencapai KKM.

Simpulan

Hasil belajar siswa banyak dipengaruhi oleh bagaimana guru menyajikan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran yang tercermin dalam tercapainya hasil belajar dengan indakan setidaknya 50% siswa berhasil mencapai KKM. Karakteristik siswa juga merupakan salah satu faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih model pembelajaran di kelas termasuk pembelajaran IPS. Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa mampu memahami aplikasi ilmu pengetahuan yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu pemahaman konsep IPS selama ini hanya sebatas dihafal. Dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah, materi pelajaran bukan hanya dapat disajikan dengan lebih konkret namun juga mampu membangun kompetensi pemecahan masalah pada diri siswa.

Model pembelajaran berbasis masalah dalam pembelajaran IPS ini dirancang dengan mengikuti sintaks problem based learning yang terdiri dari lima fase. Setiap fase dalam model pembelajaran berbasis masalah dirancang secara lengkap pada setiap pembelajaran IPS. Guru indakan bahan ajar yang di dalamnya memuat stimulus masalah yang akan dianalisis oleh siswa. Pada materi manusia dan lingkungan, pembelajaran IPS di desain dengan memanfaatkan stimulus berupa video pembelajaran, berita maupun film indakan r sesuai dengan materi manusia dan lingkungan.

Hasil belajar IPS materi manusia dan lingkungan berhasil dengan baik dengan tercapainya ketuntasan klasikal yaitu 50% lebih siswa berhasil mencapai KKM.

Daftar Rujukan

1. Kemendikbud, Pedagogik. Jakarta: kemdikbud, 2016
2. <https://ejournal.undiksha.ac.id>
3. Nurdin, Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2016

4. Tabany, Trianto. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual pada Kurikulum 2013. Jakarta: Prenadamedia Group, 2013
5. <https://repository.unpas.ac.id>
6. Suwandi, Y. "Peningkatan Hasil belajar IPS melalui metode Problem Based Learning pada siswa kelas VI, 2015"