



**KEEFEKTIFAN MODEL *PROBLEM BASED*  
*LEARNING* BERBANTUAN BLOG TERHADAP HASIL  
BELAJAR MUATAN IPS SISWA KELAS IV SDN  
DI GUGUS NYI AGENG SERANG SEMARANG**

**SKRIPSI**

**disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Oleh**

**Lukmi Maulana**

**1401416186**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2020**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang” karya,

Nama : Lukmi Maulana

NIM : 1401416186

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

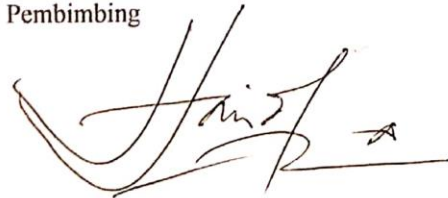
Semarang, 4 Februari 2020

Pembimbing



Drs. Isa Ansori, M.Pd.

NIP. 19600820 198703 1 003



Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D

NIP 19770126 200812 1 003

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang” karya,

Nama : Lukmi Maulana

NIM : 1401416186

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang pada hari Selasa, tanggal 11 Februari 2020

Semarang, 11 Februari 2020

### Panitia Ujian



Ketua  
Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd.  
NIP. 19590821 198403 1 001

Sekretaris,

Deni Setiawan, S.Sn., M.Hum.  
NIP. 19800505 200801 1 015

Penguji I,

Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd.  
NIP. 19560704 198203 2 002

Penguji II,

Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19850606 200912 2 007

Penguji III,

Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D  
NIP 19770126 200812 1 003

## PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Lukmi Maulana

NIM : 1401416186

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Negeri Semarang

Judul : Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog  
Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus  
Nyi Ageng Serang Semarang

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri,  
bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya.  
Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk  
berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Februari 2020

Peneliti,



Lukmi Maulana  
NIM 1401416186

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTO**

Belajar, Melangkah, Berbagi dan Kembali

### **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

Kedua orang tua tercinta, Bapak Kaeroman dan Ibu Ngadinem yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Maulana, Lukmi.** 2020. Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang. Sarjana Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D. 150 halaman.

Berdasarkan hasil pra penelitian berupa obeservasi, wawancara, dan data hasil belajar yang dilakukan di kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang didapat bahwa hasil belajar muatan IPS kurang maksimal karena model dan media pembelajaran yang digunakan guru belum optimal, guru menggunakan model *problem based learning* namun siswa kesulitan dalam mengidentifikasi permasalahan dan media berupa gambar *print out* A4 belum mampu memudahkan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan. Oleh karena itu perlu adanya perlakuan yaitu dengan penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan Blog, karena model tersebut mendorong siswa memperoleh pengetahuan baru melalui permasalahan nyata serta media blog memungkinkan siswa memperoleh materi berupa teks, presentasi, diskusi, animasi, ujian, video dan belajar online dalam satu tempat. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan hasil belajar, mendeskripsikan aktivitas siswa dan menguji keefektifan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan blog terhadap hasil belajar muatan IPS.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental* atau eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas IV SDN Mangkang Kulon 02 sebagai kelas eksperimen dan kelas IV SDN Mangunharjo sebagai kelas kontrol dengan teknik *cluster random sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar yang digunakan berupa *pretest* dan *posttest* yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis, uji gain, dan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan blog efektif digunakan pada pembelajaran IPS materi perilaku ekonomi dan kesejahteraan di provinsi setempat. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa  $t_{hitung}$  adalah 4,007 lebih besar dari  $t_{tabel}$  yaitu 2,009 yang berarti model pembelajaran *problem based learning* berbantuan blog lebih efektif terhadap hasil belajar muatan IPS. Hasil uji n-gain kelas kontrol adalah 0,15 termasuk dalam kriteria rendah sedangkan nilai n-gain kelas eksperimen adalah 0,40 termasuk dalam kriteria sedang. Rata-rata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 82% dibandingkan kelas kontrol yaitu 64%.

Simpulan penelitian ini yaitu model pembelajaran *problem based learning* berbantuan blog efektif digunakan pada pembelajaran IPS dan meningkatkan hasil belajar. Pembelajaran dengan menggunakan *problem based learning* berbantuan blog sebaiknya memperhatikan beberapa hal, yaitu perencanaan pembelajaran dan media yang baik sehingga pembelajaran efektif dan efisien.

**Kata Kunci:** *problem based learning*; media blog; hasil belajar; keefektifan; IPS

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang”. Peneliti menyadari bahwa dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak yang terlibat. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Prof. Dr. Achmad Rifai Rc, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
4. Dra. Hartati, M.Pd., Dosen Wali;
5. Dra. Florentina Widihastrini, M.Pd., Dosen penguji I;
6. Fitria Dwi Prasetyaningtyas, S.Pd., M.Pd., Dosen penguji II;
7. Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D., Dosen penguji III;
8. Tukijo, S.Pd.SD., Slamet, S.Pd.SD, Umi Baroroh, S.Pd., Kepala SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang;
9. Ika Sari Listiyowati S.Pd., guru kelas IV SDN Mangkang Kulon 02
10. Muhammad Amil, S.Pd., guru kelas IV SDN Mangunharjo
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan berkah dan pahala dari Allah SWT. Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Semarang, 11 Februari 2020

Peneliti

Lukmi Maulana  
NIM 1401416186



## DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	9
1.3 Pembatasan Masalah .....	9
1.4 Rumusan Masalah .....	10
1.5 Tujuan Penelitian.....	10
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
4.1.1 Manfaat Teoritis .....	11
4.1.2 Manfaat Praktis .....	11
4.1.2.1 Bagi siswa .....	11
4.1.2.2 Bagi Guru .....	11

4.1.2.3 Bagi Sekolah .....	12
4.1.2.4 Bagi Peneliti .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>13</b>
3.1 Kajian Teoritis .....	13
3.1.1 Teori Belajar .....	13
3.1.1.1 Kognitif Piaget .....	13
3.1.1.2 Bruner .....	16
3.1.1.3 Konstruktivisme .....	18
3.1.2 Hakikat Belajar .....	19
3.1.2.1 Pengertian Belajar .....	19
3.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar .....	21
3.1.2.3 Faktor-faktor dalam Belajar .....	24
3.1.3 Aktivitas Belajar Siswa .....	25
3.1.4 Hasil Belajar .....	28
3.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif .....	30
3.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif .....	30
3.1.5.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif .....	32
3.1.6 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	34
3.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	34
3.1.6.2 Karakteristik Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	36
3.1.6.3 Sintaks Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	38
3.1.6.4 Kelebihan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> .....	39
3.1.7 Media Pembelajaran .....	42

3.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	42
3.1.7.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	43
3.1.8 Media Blog .....	46
3.1.9 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD .....	50
3.1.9.1 Pengertian IPS .....	50
3.1.9.2 Pengertian Pembelajaran IPS di SD .....	51
3.1.9.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD .....	52
3.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD .....	53
3.1.9.5 Ruang Lingkup pembelajaran IPS di SD .....	54
3.1.9.6 Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS di SD .....	56
3.1.9.7 Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Kesejahteraan Masyarakat Dari Tingkat Kota/ Kabupaten Sampai Tingkat Provinsi .....	58
3.2 Kajian Empiris.....	64
2.3 Kerangka Berfikir.....	71
2.4 Hipotesis Penelitian.....	73
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>74</b>
3.1 Desain Penelitian.....	74
3.1.1 Pendekatan .....	74
3.1.2 Jenis Penelitian .....	74
3.2 Desain Eksperimen.....	76
3.3 Prosedur penelitian .....	78
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian .....	80
3.4.1 Tempat penelitian .....	80

3.4.2	Waktu penelitian .....	80
3.5	Populasi dan Sampel .....	81
3.5.1	Populasi .....	81
3.5.2	Sampel .....	82
3.6	Variabel Penelitian .....	83
3.6.1	Variabel Bebas atau Independen .....	83
3.6.2	Variabel Terikat atau Dependen .....	83
3.7	Definisi Operasional Variabel .....	84
3.8	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	86
3.8.1	Teknik Pengumpulan Data .....	86
3.8.1.1	Tes .....	86
3.8.1.2	Observasi .....	86
3.8.1.3	Dokumentasi .....	87
3.8.2	Instrumen Pengumpulan Data .....	87
3.8.2.1	Validitas Instrumen .....	87
3.8.2.2	Reliabilitas Instrumen .....	89
3.8.2.3	Taraf Kesukaran .....	91
3.8.2.4	Daya Pembeda .....	92
3.9	Teknik Analisis Data .....	95
3.9.1	Analisis Data Awal / Uji Persyaratan .....	95
3.9.1.1	Uji Normalitas .....	95
3.9.1.2	Uji Homogenitas .....	96
3.9.2	Analisis Data Akhir .....	96

3.9.2.1 T-Test .....	96
3.9.2.2 N-Gain .....	98
3.9.2.3 Analisis Data Deskriptif .....	99
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>100</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	100
4.1.1 Deskripsi Hasil Belajar Siswa .....	100
4.1.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	102
4.1.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ....	103
4.1.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	104
4.1.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen...	106
4.1.6 Uji Hipotesis Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	107
4.1.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	108
4.1.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	110
4.1.8.1 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol .....	110
4.1.8.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	115
4.1.8.3 Perbedaan Rata-rata Skor Aktivitas Siswa.....	121
4.1.9 Deskripsi Proses Pembelajaran .....	122
4.2 Pembahasan .....	125
4.2.1 Pemaknaan Temuan Penelitian .....	126
4.2.1.1 Hasil Pretest Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen .....	126
4.2.1.2 Hasil Posttest Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	127
4.2.2 Implikasi Hasil Penelitian .....	134
4.2.2.1 Implikasi Teoritis .....	134

4.2.2.2 Implikasi Praktis.....	136
4.2.2.3 Implikasi Pedagogis .....	137
BAB V PENUTUP.....	139
5.1 Simpulan.....	139
5.2 Saran.....	140
DAFTAR PUSTAKA .....	142

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD dan Indikator .....	57
Tabel 3.1 Desain Penelitian Eksperimen .....	77
Tabel 3.2 Data Siswa Kelas IV di SDN Nyi Ageng Serang Semarang .....	81
Tabel 3.3 Definisi Operasional Variabel.....	84
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Coba.....	89
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba.....	91
Tabel 3.6 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen Uji Coba.....	92
Tabel 3.7 Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Uji Coba .....	94
Tabel 3.8 Hasil Uji Analisis Kelayakan Instrumen Uji Coba .....	94
Tabel 3.9 Kriteria Skor Gain.....	98
Tabel 3.10 Persentase Klasifikasi Aktivitas Siswa .....	99
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siswa .....	101
Tabel 4.2 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	102
Tabel 4.3 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	104
Tabel 4.4 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	105
Tabel 4.5 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	106
Tabel 4.6 Hasil Uji <i>Independen Sampel T-Test</i> .....	107
Tabel 4.7 Uji N-Gain Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen.....	109

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale .....	45
Gambar 2.2 Alur Kerangka Berpikir Penelitian.....	72
Gambar 3.1 Alur Prosedur Penelitian .....	78
Gambar 4.1 Diagram Peningkatan Rata-rata Hasil Belajar .....	108
Gambar 4.2 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 1 .....	111
Gambar 4.3 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 2 .....	112
Gambar 4.4 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 3 .....	113
Gambar 4.5 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Kontrol Pertemuan 4 .....	115
Gambar 4.6 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 1 .....	116
Gambar 4.7 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 2 .....	117
Gambar 4.8 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 3 .....	119
Gambar 4.9 Persentase Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen Pertemuan 4 .....	120
Gambar 4.10 Rata-rata Aktivitas siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen ...	121



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-kisi Instrumen penelitian .....	150
Lampiran 2 Silabus dan RPP Kelas Eksperimen .....	156
Lampiran 3 Silabus dan RPP Kelas Kontrol .....	221
Lampiran 4 Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa .....	277
Lampiran 5 Kisi-kisi Instrumen Soal Uji Coba.....	283
Lampiran 6 Soal Uji Coba.....	297
Lampiran 7 Kunci Jawaban Soal Uji Coba .....	316
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Soal Uji Coba .....	317
Lampiran 9 Daftar Hasil Tes Uji Coba .....	318
Lampiran 10 Skor Tertinggi Tes Uji Coba .....	319
Lampiran 11 Skor Terendah Tes Uji Coba .....	320
Lampiran 12 Analisis Instrumen Soal Uji Coba .....	321
Lampiran 13 Analisis Uji Taraf Kesukaran dan Daya Beda Soal Uji Coba .....	338
Lampiran 14 Rekapitulasi Hasil Analisis Soal Uji Coba .....	340
Lampiran 15 Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	344
Lampiran 16 Kunci Jawaban dan Pedoman Penilaian Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	358
Lampiran 17 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	359
Lampiran 18 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol .....	360
Lampiran 19 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Kontrol.....	362
Lampiran 20 Daftar Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	364
Lampiran 21 Skor <i>Pretest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	365
Lampiran 22 Skor <i>Posttest</i> Tertinggi dan Terendah Kelas Eksperimen .....	367

Lampiran 23 Uji Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	370
Lampiran 24 Uji Homogenitas Data <i>Pretest</i> .....	371
Lampiran 25 Uji Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	372
Lampiran 26 Uji Homogenitas Data <i>Posttest</i> .....	373
Lampiran 27 Analisis Uji Hipotesis .....	374
Lampiran 28 Uji N-Gain .....	376
Lampiran 29 Aktivitas Siswa kelas Kontrol .....	379
Lampiran 30 Aktivitas Siswa Kelas Eksperimen.....	384
Lampiran 31 Rata-rata Aktivitas Siswa Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen...	389
Lampiran 32 Surat Keterangan Penelitian .....	390
Lampiran 33 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian .....	392
Lampiran 34 Dokumentasi.....	395

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha yang dikerjakan oleh orang yang diberikan tanggung jawab secara sistematis dan sadar untuk mempengaruhi peserta didik dalam pertumbuhan jasmani maupun rohani secara optimal berdasar pada potensinya sehingga terwujudnya sifat dan budi pekerti sesuai dengan cita-cita pendidikan. Sesuai dengan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 yaitu Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan

proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa Struktur Kurikulum Sekolah Dasar (SD)/Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Dasar Luar Biasa atau Paket A terdiri atas delapan muatan pelajaran, yaitu (1) pendidikan agama; (2) pendidikan kewarganegaraan; (3) bahasa Indonesia; (4) matematika; (5) ilmu pengetahuan alam; (6) ilmu pengetahuan sosial; (7) seni budaya dan prakarya; (8) pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Kurikulum yang dilaksanakan saat ini yaitu kurikulum 2013 dengan tujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia sehingga mampu hidup sebagai individu dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta dapat berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa tujuan kurikulum terdiri atas empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual; (2) sikap sosial; (3) pengetahuan; dan (4) keterampilan. Semua kompetensi tersebut mampu tercipta melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan atau ekstrakurikuler. Kurikulum 2013 merupakan upaya penyederhanaan dan tematik-integratif yang disiapkan untuk mencetak generasi yang siap di dalam menghadapi masa depan. Karena itu, kurikulum disusun untuk mengantisipasi perkembangan

masa depan. Titik beratnya, bertujuan untuk mendorong peserta didik atau siswa, mampu lebih baik dalam melakukan keterampilan proses (Krissandi:2015:458).

Menurut Gunawan (2016:52) metode pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mengedepankan pada aktivitas peserta baik secara individual maupun secara kelompok yang memungkinkan dalam menemukan konsep, mencari, menggali, serta prinsip-prinsip IPS secara autentik dan holistik. Dengan pembelajaran IPS, peserta didik mampu memperoleh pengalaman langsung, sehingga siswa mampu mendapatkan kekuatan dalam menerima, menyimpan, dan memproduksi informasi mengenai beragam materi yang dipelajarinya, serta peserta dapat menetapkan dengan sendiri konsep-konsep yang telah dipelajari.

Susanto (2016:145) berpendapat bahwa tujuan utama dalam pembelajaran IPS yaitu mengembangkan potensi siswa sehingga peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan dalam segala ketimpangan yang sedang terjadi, serta terampil dalam memecahkan masalah yang terdapat di kehidupan nyata baik yang terjadi pada diri sendiri maupun pada masyarakat.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, ruang lingkup IPS SD meliputi: (1) manusia, tempat, dan lingkungan, (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan, (3) sistem sosial dan budaya, (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial secara umum pada jenjang Sekolah Dasar (SD) masih memiliki banyak kekurangan. Kekurangan tersebut meliputi minimnya minat dalam belajar sehingga saat kegiatan pembelajaran,

keaktifan siswa kurang, siswa juga menganggap IPS bukan pelajaran yang penting dan mengharuskan mereka untuk menghafalnya. Mayoritas guru menerapkan metode *teacher center* dengan hanya mengedepankan guru sebagai sumber belajar. Sedangkan proses pembelajaran baru seharusnya bersifat mandiri dan aktif atau *Student Center*. (Septaryanto, 2015:130).

Pembelajaran IPS juga memiliki sejumlah permasalahan yang terjadi pada sekolah dasar. Berdasarkan observasi, wawancara dan data dokumen sebagai data pra penelitian, peneliti memperoleh data berupa hasil belajar di SDN Gugus Nyi Ageng Semarang pada kelas IV. Salah satu permasalahan dalam pembelajaran IPS di SD yaitu minimnya minat belajar anak. Faktor penyebab kurangnya minat belajar anak yaitu minimnya fasilitas belajar, penggunaan model pembelajaran belum dilakukan dengan optimal dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Kurangnya antusias siswa dalam pembelajaran IPS dikarenakan terlalu banyak materi muatan pembelajaran IPS yang harus dibaca dan dihafalkan, muatan pembelajaran IPS dianggap sesuatu yang sulit kerana dalam pelajaran IPS materinya terlalu banyak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, siswa lebih minat ketika guru menerapkan model pembelajaran yang memiliki unsur permainan. Dalam model pembelajaran dengan unsur permainan memang siswa semangat dalam pembelajaran namun membuat suasana kelas menjadi gaduh dan kurang kondusif. Guru juga menerapkan model tanpa unsur permainan seperti *problem based learning* dan *project based learning* yang membuat kelas lebih kondusif namun siswa cepat bosan sehingga tidak dapat fokus mengikuti pembelajaran sampai akhir.

Penerapan model *problem based learning* juga memiliki kendala yaitu peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan belum optimal atau mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media berupa gambar *print out* dengan ukuran kertas A4 mengakibatkan anak yang duduk paling belakang tidak dapat melihat dengan jelas gambar tersebut dan media tersebut belum mampu memudahkan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan sehingga instruksi yang diberikan oleh guru melalui gambar tidak tersampaikan dengan baik.

Data kualitatif tersebut didukung dengan data hasil belajar muatan IPS siswa kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang Tahun Ajaran 2018/2019 dari jumlah siswa sebanyak 172 siswa, 95 siswa (55,2%) hasil belajar muatan IPS belum mencapai KKM dan 77 siswa (44,8%) telah mencapai KKM. KKM muatan pembelajaran IPS SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang yaitu SD Negeri Mangunharjo dengan KKM 64, SD Negeri Mangkang Wetan 01 dengan KKM 65, SD Negeri Mangkang Wetan 02 dengan KKM 65, SD Negeri Mangkang Wetan 03 dengan KKM 70, SD Negeri Mangkang Kulon 01 dengan KKM 65, SD Negeri Mangkang Kulon 02 dengan KKM 65, SD Negeri Mangkang Kulon 03 dengan KKM 64. Djamarah (2014: 108) mengemukakan bahwa proses pembelajaran berikutnya harus bersifat remedial (perbaikan) jika 75% atau lebih siswa mendapatkan nilai dengan taraf keberhasilan kurang (belum mencapai taraf minimal).

Berdasarkan permasalahan mengenai pembelajaran IPS tersebut peneliti ingin menguji keefektifan model pembelajaran serta media dalam proses

pembelajaran yang lebih efektif yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan Blog. Model *Problem Based Learning* berbantuan Blog diharapkan dapat meningkatkan keefektifan siswa dengan tetap menjaga kondisi kelas dengan baik serta meningkatkan peran siswa dalam pembelajaran dikelas. Anak dituntut untuk memahami materi pelajaran dengan melakukan pemecahan masalah, sehingga dalam kelompok anak dapat fokus pada permasalahan yang dihadapi serta mencoba untuk memecahkan permasalahan tersebut. Pembelajaran berbasis masalah memacu anak untuk memiliki pola pikir kritis dan mampu melakukan pemecahan permasalahan yang terdapat pada kehidupan sehari-hari sehingga anak memperoleh dan atau mengembangkan pengetahuannya.

Menurut Jean Piaget, tahap operasional konkrit terjadi pada usia anak 7-12 tahun. Anak mampu melakukan penalaran logis, namun terkadang anak memecahkan permasalahan dengan “trial and error”. Setiap individu membentuk sendiri pengetahuan pada pikiran dimilikinya (Dimiyati, 2009:14). Wijaya (2015:4) mengungkapkan pembelajaran berbasis masalah adalah pembelajaran yang menyajikan situasi permasalahan nyata sehingga memudahkan siswa dalam menyelidiki dan memperoleh pengetahuan. Dalam penerapan model tersebut mendorong siswa untuk melakukan penalaran dan berpikir logis.

Model *Problem Based Learning* (PBL) lebih maksimal diterapkan dengan bantuan media pembelajaran. Media berperan penting pada proses pembelajaran. Kehadiran media sebagai perantara pada kegiatan pembelajaran dapat membantu ketidakjelasan materi yang dipelajari. Kata dan kalimat yang kurang mampu guru sampaikan mampu diwakilkan media. Bahkan keabstrakan materi mampu



dijelaskan dengan media secara konkret. Dengan demikian, media memudahkan siswa untuk memahami materi. (Djamarah, 2014:120)

Model *Problem Based Learning* (PBL) dapat didukung dengan media pembelajaran berupa media Blog. Blog telah dikembangkan oleh beberapa penelitian seperti Fatmayanti (2015) dengan hasil berdasarkan uji lapangan diperoleh kesimpulan bahwa blog bimbingan karir efektif digunakan sebagai sarana informasi dalam meningkatkan kemampuan perencanaan karir di SMA Negeri 1 Bulukumba. Perubahan paradigma pada lingkup pendidikan terjadi di era globalisasi saat ini. Berbagai tantangan harus dihadapi dalam pendidikan sekarang. Salah satu tantangan yang dihadapi yaitu perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang begitu cepat dengan menyediakan beragam kemudahan belajar sehingga tercipta pergeseran orientasi belajar yang sebelumnya belajar dari luar (*outside-guided*) menjadi belajar dari diri sendiri (*self-guided*).

Qayyum (2016:204) menjelaskan bahwa Penggunaan situs jejaring sosial memberi kesempatan guru untuk meningkatkan pengajaran dengan mengunggah informasi di situs web. Situs web tersebut membantu para siswa untuk mendapatkan informasi dan mereka dapat mengaksesnya kapan saja. Pengetahuan yang diperoleh melalui media sosial mengubah persepsi, keyakinan, dan tujuan mereka. Siswa yang menggunakan media sosial, mereka menunjukkan peningkatan nilai jika dibandingkan dengan teman sekelas yang tidak menggunakannya. Media sosial juga meningkatkan daya ingat informasi untuk waktu yang lama. Ini memberikan pemahaman untuk mengembangkan ide-ide dan hubungan dengan rekan kelas tentang tugas.

Penelitian yang mendukung terhadap penelitian ini yaitu penelitian Laila Kodariyati, Budi Astuti (2016) dengan judul Pengaruh Model PBL Terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model PBL terhadap kemampuan komunikasi dan pemecahan masalah matematika. Penelitian ini diuji dengan menggunakan *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi  $< 0,05$ . Berdasarkan hasil tersebut model *Problem Based Learning* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan komunikasi dan pemecahan permasalahan matematika dengan seksama.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Suci Yulianti Lestari, Husnul Hadi dan Qoriati Mushafanah (2019) dengan judul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Tematik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning dibantu permainan edukatif terhadap hasil belajar tematik siswa kelas IV. Dengan perhitungan uji-t didapatkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $(10,910) > (1,714)$ . Dengan demikian, model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantu permainan edukatif memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan tersebut maka peneliti ingin menguji efektifitas model pembelajaran berbantuan media melalui penelitian eksperimen dengan judul “Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog Terhadap Hasil Belajar muatan IPS Siswa Kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Siswa lebih tertarik ketika guru menerapkan model pembelajaran dengan unsur permainan, namun anak sulit dikondisikan saat pembelajaran berlangsung, serta sibuk bermain sendiri dengan temanya.
2. Siswa tidak tertarik dengan model pembelajaran tanpa unsur permainan, karena anak kurang memahami instruksi dari guru.
3. Guru hanya menggunakan media gambar *print out* dengan menggunakan kertas A4 dan siswa yang belakang tidak dapat melihat gambar dengan jelas sehingga siswa bermain dengan temannya.
4. Media yang digunakan guru tidak mendukung penerapan model pembelajaran secara optimal.
5. Kurangnya minat siswa pada muatan pembelajaran IPS karena siswa harus mempelajari dan menghafal banyak materi.
6. Sarana dan prasarana kelas belum memadai, seperti hanya dengan menggunakan buku siswa sebagai sumber belajar.
7. Minimnya perhatian orang tua terhadap pembelajaran siswa.
8. Rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Kota Semarang.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Masalah penelitian ini dibatasi oleh peneliti pada pencapaian hasil belajar IPS yang masih dibawah taraf keberhasilan karena banyak teori yang harus dihafalkan, penerapan model yang belum optimal dan penggunaan media yang masih terbatas serta belum mampu mendukung penerapan model pembelajaran. Peneliti ingin

meneliti tentang keefektifan model pembelajaran berbantuan media yaitu *Problem Based Learning* berbantuan Blog muatan IPS di kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Kota Semarang.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Blog di kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang?
2. Bagaimana aktivitas siswa dalam proses pembelajaran IPS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Blog di kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang?
3. Apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Blog efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Mendeskripsikan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran muatan IPS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Blog di kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran muatan IPS menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Blog di kelas IV SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.
3. Menguji keefektifan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Blog terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **4.1.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dilaksanakan untuk mampu memberikan manfaat teoritis yaitu model *Problem Based Learning* berbantuan Blog dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga dalam kegiatan penelitian berikutnya yang berkaitan dengan pemecahan permasalahan baru pada pembelajaran IPS dapat menjadikan penelitian ini sebagai pendukung teori.

### **4.1.2 Manfaat Praktis**

#### **4.1.2.1 Bagi siswa**

Siswa memiliki pengalaman baru saat kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan Blog serta mampu menerima pengalaman belajar yang baru, memahami materi pelajaran dengan cara yang kreatif dan menyenangkan melalui Media Blog sehingga mendorong siswa untuk aktif dan termotivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **4.1.2.2 Bagi Guru**

Memberikan pengetahuan baru kepada guru untuk mengembangkan model pembelajaran yang aktif, efektif dan inovatif sehingga tercipta pembelajaran menyenangkan serta meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa. Memanfaatkan kemajuan teknologi seperti media sosial sebagai media sehingga menarik perhatian siswa serta memberikan pengetahuan dalam peningkatan hasil belajar siswa.

#### **4.1.2.3 Bagi Sekolah**

Mengembangkan kualitas proses pembelajaran dalam kelas dan sekolah dengan melaksanakan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan inovatif sehingga kualitas lulusan di sekolah meningkat.

#### **4.1.2.4 Bagi Peneliti**

Mengembangkan dan memperoleh wawasan tentang penerapan strategi yang tepat pada proses pembelajaran. Mengetahui keefektifan model *Problem Based Learning* berbantuan Blog terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang pada muatan pembelajaran IPS. Dan hasil penelitian ini mampu digunakan untuk landasan dalam penelitian berikutnya.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **3.1 Kajian Teoritis**

##### **3.1.1 Teori Belajar**

Permasalahan yang ditemukan peneliti dapat dilakukan pemecahan masalah berdasarkan kajian teoritis mengenai teori belajar. Teori belajar yang sesuai dengan permasalahan tersebut yaitu:

##### **3.1.1.1 Kognitif Piaget**

Teori Piaget menyebutkan tahap-tahap perkembangan pengetahuan meliputi tahap sensorimotorik, praoperasional dan operasional. Pada tahap sensorimotorik yaitu umur 0-2 tahun, bayi mengenal tentang dunia melalui pengalaman penginderaan (melihat dan mendengar) serta kegiatan motoriknya (menyentuh dan menggenggam). Pada tahap praoperasional yaitu umur 2-7 tahun terbagi menjadi dua sub tahap pemikiran, meliputi simbolik dan intuitif. Pada tahap pemikiran ini anak lebih bersifat simbolis, intuitif dan egosentris, sehingga anak tidak menggunakan pemikiran operasional. Sub tahap simbolis pada umur 2-4 tahun secara mental anak telah bisa mengkomunikasikan obyek tak terlihat serta dalam menggunakan bahasa mulai berkembang, hal ini terlihat dari sikap anak dalam bermain, sehingga terlihat animisme dan egoisme dalam diri anak. Sub tahap Intuitif pada umur 4-7 tahun, dinamakan intuitif karena melalui pengetahuan dan pemahaman anak akan merasa yakin, akan tetapi tidak menyadari bagaimana cara

mereka dapat mengetahui sesuatu yang mereka ingin ketahui. anak mulai dapat menggunakan penalaran yang bersifat primitif dan rasa ingin tahu dari keseluruhan pertanyaan. Pada umur 7-11 tahun tahap operasional konkret, anak dapat menggunakan berbagai logika, akan tetapi masih berupa benda yang nyata. Penalaran intuitif tergantikan oleh penalaran logika namun hanya pada saat konkret atau nyata dan kemampuan dalam menggolongkan telah tampak namun dalam pemecahan masalah yang abstrak, anak belum mampu melakukannya. Sedangkan umur 11-15 tahun tahap operasional formal, seorang anak telah bisa berfikir abstrak, logis dan idealis serta anak mampu memecahkan masalah secara abstrak (Rifa'i, 2016:32-35).

Slameto (2013:12) menyebutkan proses belajar anak menurut Piaget mengalami perkembangan sebagai berikut:

1. Seorang anak berbeda dengan orang dewasa, hal tersebut dapat terlihat dalam struktur mental yang dimiliki. Anak bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka memiliki cara sendiri dalam menyampaikan kenyataan dan memahami dunia disekitarnya. Maka dari itu anak membutuhkan perlakuan yang berbeda dalam belajar.
2. Anak akan melewati tahap-tahap perkembangan mental sesuai urutan yang sama dialami semua anak.
3. Meskipun tahapan perkembangan tersebut berlangsung melalui suatu urutan sama, namun rentang waktu yang dipakai dalam proses dari tahap ke tahap selanjutnya tidak sama satu anak dengan lainnya.



4. Faktor yang mempengaruhi perkembangan mental seorang anak sebagai berikut:
  - a. interaksi sosial
  - b. kematangan
  - c. pengalaman
  - d. *equilibration*, yaitu suatu proses memperbaiki dan membangun mental anak melalui kerja sama tiga faktor tersebut.
5. Tahapan perkembangan anak ada 3 yaitu:
  - a. berfikir intuitif (4 tahun)
  - b. beroperasi konkret (7 tahun)
  - c. beroperasi formal (11 tahun)

Menurut Piaget pengetahuan anak dibangun oleh anak itu sendiri, karena interaksi yang dilakukan secara terus-menerus dengan lingkungannya. Maka intelek akan semakin berkembang dan berfungsi secara optimal. Tahap-tahap dalam perkembangan intelektual meliputi (i) sensori motor (0-2 tahun), anak memanfaatkan kemampuan sensorik motorik untuk mengenali lingkungan (ii) pra operasional (2-7 tahun), seorang anak dapat menggunakan symbol-simbol dan mengolompokkannya (iii) operasional konkret (7-11 tahun), seorang anak mampu berfikir dengan logis meskipun terkadang anak melakukan pemecahan masalah dengan “trial and error” dan (iv) operasi formal (11 tahun keatas), seorang anak mampu berfikir seperti orang dewasa yaitu berfikir secara abstrak. (Dimiyati, 2009:13-14)

Hayati (2017:52) menyebutkan 4 langkah pembelajaran dalam teori Piaget yaitu:

1. Menentukan topik yang mampu dipelajari oleh anak secara mandiri (pokok materi yang tepat untuk pemecahan masalah dan eksperimentasi pada kondisi berkelompok yang bercirikan kegiatan prediksi dan eksplanasi).
2. Meningkatkan keaktifan kelas melalui topik tersebut.
3. Memahami peluang guru dalam menyampaikan pertanyaan yang dapat mendukung proses pemecahan permasalahan.
4. Memberikan penilaian terhadap pertanyaan pada setiap kegiatan, mengamati keberhasilan, dan melaksanakan revisi.

Berdasarkan uraian tersebut, teori Bruner mendukung penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan blog pada pembelajaran. Pemahaman tentang tahap-tahap kognitif anak dapat membantu guru dalam melakukan pembelajaran di dalam kelas contohnya guru menyusun langkah pembelajaran pada siswa SD tidak terlalu formal atau abstrak karena siswa belum mencapai tahap berfikir operasional secara sempurna, kondisi belajar dilakukan dengan eksplorasi dan penemuan sehingga anak memiliki kesempatan sesuai kemampuannya, metode yang digunakan hendaknya lebih mengarah pada konstruktivisme artinya siswa lebih banyak dihadapkan pada problem solving yang menekankan persoalan nyata dalam kehidupan mereka, media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh siswa karena anak dapat menggunakan berbagai logika dengan bantuan benda yang nyata.

### **3.1.1.2 Bruner**

Menurut teori Bruner belajar ialah alat untuk mengolah kurikulum sekolah sedemikian rupa sehingga anak mampu belajar dengan mudah dan menyeluruh

bukan sebagai alat untuk mengolah perilaku seseorang, melainkan sebagai (Slameto, 2013:11-12). Oleh sebab itu seharusnya sekolah mampu memberi siswa kesempatan untuk menunjukkan kemampuannya sesuai potensi yang siswa miliki, serta mementingkan partisipasi siswa dan mengenal perbedaan potensi masing-masing siswa. Sebagai upaya meningkatkan proses pembelajaran, dibutuhkan lingkungan “*discovery learning*”, yaitu suatu keadaan dimana anak mampu melakukan eksplorasi dan mencari penemuan-penemuan baru yang sebelumnya tidak diketahui atau mirip dengan apa yang sudah diketahui siswa. Siswa dapat mempelajari berbagai hal pada lingkungan sebagai berikut:

1. *Enactive* yaitu sebagai contoh seorang anak belajar menaiki sepeda, anak harus mengawali dengan berbagai ketrampilan motorik yang dimiliki.
2. *Iconic* yaitu seperti anak mengenali jalan menuju sekolah, anak mengingat kembali buku yang diletakkan sebelumnya.
3. *Symbolic* yaitu menggunakan kalimat-kalimat dan menggunakan formula.

Pembelajaran penemuan yang dikemukakan oleh Teori Bruner ialah sebuah model pembelajaran dengan mengedepankan pada pentingnya pemahaman alur materi ilmu yang dipelajari bahwa diperlukannya belajar secara aktif yang menjadi dasar pemahaman sebenarnya, dan nilai belajar dari berpikir secara induktif. (Susanto, 2016:98).

Berdasarkan uraian tersebut, teori Bruner mendukung penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan blog pada pembelajaran. Perubahan berfikir anak karena faktor usia akan mempengaruhi cara mengajar guru seperti anak memiliki cara berfikir yang berbeda dari orang dewasa sehingga guru

harus menjelaskan fenomena atau masalah kepada siswa, siswa akan belajar dengan baik apabila siswa melihat, merasakan, dan mencium sesuatu yang dipelajarinya, guru harus menyajikan pengalaman baru yang sesuai dengan pengetahuan yang dimiliki siswa.

### **3.1.1.3 Konstruktivisme**

Konstruktivisme adalah teori psikologis mengenai pengetahuan, mengungkapkan bahwa seseorang melalui pengalamannya sendiri untuk menamai dan membangun pengetahuan. Hakekat pembelajaran konstruktivisme ialah apabila siswa menghendaki informasi itu menjadi miliknya maka siswa dengan sendirinya akan mencari dan menyalurkan informasi tersebut (Rifa'i, 2016:193). Teori konstruktivisme lebih memberikan tempat kepada peserta didik dalam pembelajaran dari pada guru. Peserta didik berinteraksi dengan peristiwa dan objek sehingga mendapatkan dan memahami pengertian dari peristiwa dan objek tersebut (Ansori, 2007:28).

Menurut Sardiman (2016:37) pendekatan konstruktivisme menjelaskan belajar adalah proses aktif yang bertujuan untuk menangkap informasi, yang berupa tulisan, percakapan, pengalaman langsung dan sebagainya. Belajar adalah proses mencocokkan dan mengasimilasikan bahan atau pengalaman yang dipelajari dengan wawasan yang sudah dimiliki, sehingga pengertian menjadi berkembang. Sedangkan menurut Anitah (2009:5.44) yang dimaksud pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran ialah suatu bagian dari pembentukan pengalaman peserta didik, dalam prosesnya yang meliputi wawasan, keterampilan dan perilaku yang dikembangkan dan dibangun siswa itu sendiri dibawah bimbingan pendidik.

Berdasarkan uraian tersebut, teori konstruktivisme adalah teori belajar mendukung penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan blog pada pembelajaran. Jean Piaget pada umumnya dihubungkan dengan pembentukan teori konstruktivisme, yang menjelaskan tentang perkembangan intelektual siswa pada umur 7-11 tahun tahap operasional konkret, anak telah bisa menggunakan beragam logika untuk mempelajari suatu pemahaman dalam mengembangkan sendiri pengetahuannya melalui pengalaman kehidupan sehari-hari. Pembelajaran akan bermakna apabila guru menerapkan model pembelajaran dengan mengedepankan aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan sehingga anak memperoleh pengetahuannya.

### **3.1.2 Hakikat Belajar**

#### **3.1.2.1 Pengertian Belajar**

Baharuddin (2015:3) mengungkapkan bahwa belajar ialah proses seseorang sebagai upaya memperoleh perubahan pada dirinya meliputi kompetensi, keterampilan dan sikap melalui pelatihan dan pengalaman. Sedangkan Slameto (2010:2) menjelaskan belajar merupakan proses upaya seseorang melalui interaksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan secara menyeluruh pada perilaku yang baru. Pendapat Anitah (2009:2.5) belajar yang saat ini diterima pada umumnya merupakan usaha interaksi dengan lingkungan untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan sebagai pengalamannya sendiri. Belajar ialah proses yang terarah pada pencapaian kompetensi atau tujuan yang ditetapkan.

Djamarah (2014:10) mendefinisikan belajar ialah proses perubahan pada perilaku individu baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap yang terjadi karena pengalaman dan latihan. Sehingga hakikat belajar merupakan perubahan. Sedangkan Rini (2019:11) mendefinisikan belajar yaitu proses guru dan siswa sebagai hubungan timbal balik dalam lingkungan tertentu dan memiliki bahan sumber belajar.

Sardiman (2016:20) menjelaskan belajar merupakan perubahan perilaku atau karakteristik akibat dari berbagai aktivitas seperti melihat, mendengarkan, melakukan dan lainnya. Apabila seseorang mengalami atau melakukannya sendiri, maka belajar akan lebih bermakna, jadi tidak bersifat verbalistik. Menurut Mawardi (2018:3) belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang berkelanjutan yang berasal dari hubungan peserta didik dengan lingkungan sekitarnya sendiri. Pendapat lain dikemukakan oleh Warmansyah (2016:101) Belajar yaitu kegiatan yang dikerjakan secara sadar untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan melalui suatu proses yang khusus dikondisikan ataupun pengalaman nyata secara spontanitas

Dari beragam pendapat tersebut dapat ditarik simpulan bahwa belajar adalah usaha seseorang sebagai hubungan timbal balik dengan melakukan aktivitas melihat, mendengarkan, melakukan dan sebagainya pada kondisi tertentu serta memiliki bahan belajar sehingga mendapatkan perubahan baik aspek pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Materi yang diperoleh pada umumnya merupakan hasil dari interaksi dengan lingkungan sebagai pengalamannya sendiri.

### 3.1.2.2 Prinsip-prinsip Belajar

Sardiman (2016:24-25) menunjukkan beberapa prinsip belajar antara lain: (1) Hakikat belajar adalah berkaitan dengan manusia serta perilakunya; (2) Belajar membutuhkan proses dan tahapan serta kematangan pada diri siswa; (3) Belajar dengan motivasi, terutama dari diri sendiri akan lebih optimal dan efektif; (4) Belajar adalah proses percobaan dan pembiasaan; (5) Dalam menentukan materi pelajaran, kemampuan belajar seseorang siswa harus menjadi pertimbangan; (6) Belajar bisa dengan diajar langsung dan tidak langsung; (7) Belajar akan lebih efektif apabila dilakukan dengan mengalami secara langsung; (8) kemampuan siswa banyak dipengaruhi oleh pengalaman; (9) materi yang bermakna lebih menarik dan mudah dipelajari; (10) Informasi hasil belajar mendorong motivasi dan kesuksesan siswa; (11) Belajar mampu diubah dengan berbagai tugas, sehingga anak melakukan interaksi dalam dirinya sendiri dan mengalami secara langsung.

Prinsip belajar menurut Slameto (2010:27-28) yaitu:

- a. Didasarkan prasyarat yang dibutuhkan dalam belajar
  1. Siswa berpartisipasi aktif dalam belajar dan menumbuhkan minat serta memberikan bimbingan sehingga terwujud tujuan intruksional.
  2. Belajar haruslah menciptakan kondisi dan motivasi sehingga tercapai tujuan intruksional pada siswa.
  3. Diperlukannya lingkungan yang menantang dan mendorong anak untuk mengembangkan kemampuan dalam belajar dan mencari secara efektif.
  4. Adanya hubungan siswa dan lingkungan sekitarnya.

b. Sesuai esensi belajar

1. Belajar melalui tahapan sesuai perkembangannya.
2. Belajar merupakan proses organisasi, eksplorasi adaptasi, dan *discovery*
3. Belajar merupakan hubungan satu dengan yang lain sehingga memperoleh pengetahuan yang diinginkan. Bimbingan menciptakan timbal balik yang diinginkan.

c. Sesuai materi yang dipelajari

1. Belajar harus membuat siswa dengan mudah paham pengertiannya sehingga materi harus menyeluruh, struktur, dan disampaikan secara sederhana.
2. Belajar mampu menumbuhkan kemampuan sesuai tujuan instruksional yang ditetapkan.

d. Syarat keberhasilan belajar

1. Belajar dengan baik membutuhkan fasilitas, sarana dan prasarana yang baik.
2. Repitisi, belajar dibutuhkan pengulangan beberapa kali sehingga siswa dapat memahami pengetahuan, ketrampilan dan sikap lebih mendalam.

Anitah (2009:1.9-1.14) menjelaskan prinsip belajar adalah ketentuan yang wajib dijalankan dalam pembelajaran. Hasil belajar akan sangat ditentukan oleh prinsip belajar. prinsip belajar tersebut meliputi: (1) motivasi belajar, penggerak aktivitas belajar; (2) perhatikan, pemusatan energi psikis (pikiran dan perasaan) terhadap objek tertentu; (3) balikan, peserta didik perlu dengan segera mengetahui



sudah benar atau belum yang siswa kerjakan dan peroleh dalam proses belajar; (4) perbedaan individual, belajar itu tidak dapat diwakilkan orang lain.

Suprijono (2016:4-5) mengatakan prinsip belajar sebagai berikut:

- a. Belajar merupakan perubahan tingkah laku dengan ciri-ciri:
  1. Perubahan yang disadari adalah hasil belajar
  2. Berkaitan dengan perilaku lainnya
  3. Bermanfaat sebagai bekal hidup
  4. Berakumulasi atau positif
  5. Usaha terencana dan dilaksanakan
  6. Tetap atau permanen
  7. Memiliki arah tujuan
  8. Mencangkup seluruh potensi kemanusiaan
- b. Belajar adalah proses akibat dorongan keinginan sesuatu untuk diwujudkan. Belajar merupakan proses sistematis yang organik, konstruktif dan dinamis serta berbagai komponen belajar adalah kesatuan.
- c. Belajar merupakan hasil hubungan siswa dengan lingkungannya.

Prinsip belajar digunakan guru untuk mewujudkan situasi belajar yang sedang berlangsung menjadi kondusif dan efektif sehingga siswa memiliki semangat belajar yang tinggi dan meningkatkan aktivitas belajar siswa serta terwujudnya tujuan interaksional belajar. Proses pembelajaran efektif akan tercapai apabila guru memahami prinsip belajar yang menjadi pedoman berlangsungnya kegiatan belajar. Beberapa prinsip yang telah dinyatakan para ahli harus bisa diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran.

### 3.1.2.3 Faktor-faktor dalam Belajar

Slameto (2013:54-72) menjelaskan proses belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor tersebut digolongkan menjadi dua, yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* meliputi: (1) faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh); (2) faktor psikologis (minat, bakat, kematangan, perhatian, kesiapan dan motif,); (3) faktor kelelahan. Faktor *ekstern* meliputi: (1) faktor keluarga seperti contoh orang tua dalam membimbing, suasana di rumah, interaksi antar keluarga, kondisi ekonomi, dan sejarah kebudayaan yang berbeda-beda; (2) faktor sekolah, meliputi kurikulum, strategi mengajar, hubungan guru dan siswa, siswa dan siswa, keadaan bangunan, sarana pelajaran, model pembelajaran dan tugas; (3) faktor masyarakat termasuk keikutsertaan peserta didik dalam masyarakat, teman bermain, dan media massa.

Rifa'i (2012:81) mengemukakan bahwa kondisi internal dan eksternal siswa merupakan berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar. Kondisi internal meliputi kondisi fisik (kesehatan organ tubuh), kondisi psikis (kemampuan intelektual), emosional, dan kondisi sosial (kemampuan berinteraksi dengan lingkungan). Sedangkan faktor eksternal meliputi strategi dalam menyampaikan dan taraf kesukaran materi, sarana, lingkungan, budaya masyarakat, suasana, iklim akan mempengaruhi kesiapan, kegiatan, dan hasil belajar.

Anitah (2009:2.7) menjelaskan bahwa kesuksesan belajar dipengaruhi beberapa faktor yang dikelompokkan dua golongan yaitu faktor dari dalam diri dan faktor dari luar; (1) kesuksesan belajar dipengaruhi faktor dari dalam diri yaitu minat, kecakapan, bakat, kelemahan dan kesehatan, usaha, perhatian, motivasi, dan

kebiasaan pada siswa; (2) faktor dari luar yang berpengaruh pada kesuksesan belajar meliputi lingkungan fisik dan nonfisik, termasuk suasana saat belajar berupa suasana kelas yang menyenangkan, lingkungan keluarga, lingkungan sosial budaya, serta program sekolah yang didukung guru, teman sekolah, dan komite sekolah.

Faktor yang mempengaruhi belajar menurut beberapa pendapat yaitu terdiri atas faktor dalam (*intern*) dan faktor luar (*ekstern*). Faktor dari dalam mencakup kondisi dalam diri peserta didik itu sendiri meliputi kondisi fisik, kondisi sosial, faktor psikologis, kecakapan, minat, bakat dan kebiasaan. Sedangkan faktor dari luar mencakup lingkungan disekitar peserta didik yang seperti lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keduanya sangatlah penting bagi berlangsungnya proses belajar siswa.

### **3.1.3 Aktivitas Belajar Siswa**

Belajar adalah aktivitas, berupa aktivitas emosional dan mental. Kegiatan yang menunjukkan adanya aktivitas belajar salah satunya yaitu dengan mendengarkan penjelasan dari pendidik. Namun, metode-metode mengajar lainnya dapat ditingkatkan kadarnya dalam pembelajaran (Anitah, 2009:1.12).

Sanjaya (2012:170) menjelaskan bahwa belajar ialah melaksanakan sesuatu sehingga mendapatkan pengalaman berdasarkan tujuan yang diinginkan, bukan sekadar kegiatan menghafal sejumlah informasi atau fakta. Sehingga pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik harus bisa mendorong peserta didik untuk bertindak melakukan sesuatu baik secara fisik maupun aktivitas psikis. Sedangkan menurut Susanto (2016:116) aktivitas belajar merupakan proses kreatif dimulai dengan sebuah ide atau kumpulan dari berbagai macam ide.

Hamalik (2014:173-175) menyebutkan aktivitas siswa dibagi sebagai berikut:

1. Melakukan sesuatu menggunakan benda visual, seperti mencari beragam gambar dan bahan ilustrasi; mempelajari berbagai gambar, mendengarkan presentasi, melakukan tanya jawab; mengurangi pameran; menggunakan alat-alat visual saat presentasi.
2. Melakukan kunjungan, seperti mengunjungi tempat bersejarah; menyaksikan demonstrasi produksi (pabrik).
3. Mengidentifikasi beragam permasalahan dengan mencari berbagai informasi; mempelajari buku referensi; melakukan eksperimen; membuat rangkuman; menyusun materi menarik untuk pelajaran selanjutnya.
4. Mengapresiasi literatur, seperti membaca beragam cerita menarik; menyimak informasi.
5. Ilustrasi dan konstruksi, seperti menyusun diagram; membuat poster; menggambar peta; menyiapkan rancangan susunan permainan.
6. Menyampaikan informasi, misalnya memberikan cara penyampaian yang baik; menghapus materi yang tidak terpakai.
7. Cek dan tes, misalnya melaksanakan tes untuk siswa; dan membuat susunan perkembangan.

Aktivitas siswa menurut Sardiman (2016:101) meliputi:

1. *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.

2. *Oral activities*, misalnya menyatakan, interupsi, mengadakan wawancara, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, diskusi.
3. *Listening activities*, misalnya dalam hal mendengarkan uraian, percakapan, musik, pidato, dan diskusi.
4. *Writing activities*, misalnya dalam hal menulis karangan, cerita, laporan, menyalin dan angket.
5. *Drawing activities*, misalnya dalam menggambar, membuat grafik, dan peta.
6. *Motor activities*, misalnya dalam melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, berkebun, beternak, bermain.
7. *Mental activities*, misalnya dalam menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, misalnya dalam menaruh minat, bersemangat, bergairah, tenang, gugup, merasa bosan, gembira, berani.

Asmani (2012:152) menjelaskan cara-cara yang dapat dipakai untuk mengaktifkan siswa, yaitu:

1. Ketika proses pembelajaran berlangsung siswa diberi pertanyaan-pertanyaan.
2. Setiap akhir suatu bahasan siswa mengerjakan latihan.
3. Mengerjakan percobaan dan memberikan hipotesis yang akan diajukan.
4. Membuat kelompok belajar.
5. Menjalankan pembelajaran kooperatif, kolaboratif, dan kontekstual.

Menurut Rizwan (2016:19) mengembangkan aktivitas positif secara terus menerus mendorong siswa mampu memperoleh pengetahuan dan meningkatkan kreativitas dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan tentang aktivitas belajar tersebut, maka dapat ditarik simpulan aktivitas belajar ialah proses kreatif yang dikerjakan dalam proses belajar oleh peserta didik untuk memperoleh informasi serta ide. Aktivitas belajar mencakup aktivitas fisik dan psikis. Aktivitas belajar siswa dengan model pembelajaran yang digunakan, peneliti mengambil indikator yang akan diteliti dalam penelitian ini, yaitu: (1) kesiapan mengikuti pembelajaran, (2) menanggapi apersepsi di awal pembelajaran, (3) mempelajari materi dengan bantuan media blog, (4) menyampaikan penyajian materi dengan bantuan media blog, (5) mendiskusikan masalah yang disampaikan guru, (6) mendiskusikan lembar kerja peserta didik, (7) menyusun perencanaan penyelesaian masalah, (8) pelaksanaan penyelesaian masalah, (9) menyampaikan pembahasan mengenai penyelesaian masalah, (10) menyimpulkan hasil diskusi.

#### **3.1.4 Hasil Belajar**

Susanto (2016:5) mendefinisikan perubahan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik baik wawasan, keterampilan, dan perilaku sebagai hasil dari proses pembelajaran. Pendapat lain oleh Suami (2017:208) hasil belajar merupakan hasil upaya siswa yang diperoleh mencakup penguasaan pengetahuan, kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah menjalankan kegiatan pembelajaran yang mampu dibuktikan melalui hasil tes. Hasil belajar dibutuhkan siswa untuk memahami perubahan yang didapatkan dalam proses belajar.

Dimiyati (2015:3) menjelaskan hasil belajar ialah hasil dari adanya interaksi dalam proses pembelajaran. Dari pandangan pengajar, proses penilaian hasil belajar merupakan proses pembelajaran. Dari pandangan siswa, hasil belajar ialah hasil

akhir proses belajar. Hasil belajar yaitu perubahan tingkah laku siswa terhadap wawasan yang telah diperolehnya, tingkah laku tersebut mampu diketahui melalui kognitifnya, bukan hanya melalui keterampilan dan sikapnya (Kaminar, 2016:9). Sedangkan Syam (2015:186) berpendapat hasil belajar yaitu kemampuan siswa yang dimilikinya akibat dari kegiatan belajar yang mampu diketahui dari penampilan siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sudjana (2014:22) hasil belajar merupakan berbagai kemampuan yang siswa miliki setelah melalui pengalaman belajarnya. Nurmalis (2015:74) berpendapat perubahan perilaku akibat dari kegiatan pengalaman dan latihan dinamakan hasil belajar. Sedangkan Rifa'i (2016:71) mengatakan hasil belajar ialah suatu perubahan tingkah laku yang didapatkan setelah menjalani pembelajaran. Aspek perubahan tingkah laku sejalan dengan apa yang telah dipelajarinya.

Menurut T Yusuf (2016:87) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa setelah menjalankan kegiatan pembelajaran. Aspek perubahan perilaku tersebut sejalan dengan apa yang dipelajari. Hasil belajar mampu digunakan sebagai patokan atau alat ukur untuk meningkatkan keterampilan pada proses belajar. Hasil belajar mengacu pada taksonomi Bloom yakni perubahan pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Kemampuan yang siswa peroleh setelah menjalankan proses pembelajaran yakni mampu memperoleh pengetahuan, perubahan kearah sikap lebih baik serta memiliki keterampilan (Warmansyah, 2016:102).

Lebih lanjut tahap-tahap dalam kognitif bloom tersebut kemudian direvisi oleh Anderson dan Karthwol (Warmansyah, 2016:103) yang membagi aspek kognitif menjadi dua dimensi pengetahuan dan dimensi proses kognitif. Dimensi pengetahuan memuat objek ilmu yang disusun dari fakta, konsep, prosedur, dan metakognitif. Sedangkan proses kognitif memuat enam tingkatan meliputi: (1) Mengingat, (2) pemahaman atau memahami, (3) mengaplikasikan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, (6) mencipta.

Jhonson Penelitian ini menekankan pada ranah kognitif. Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan tes dengan indikator sebagai berikut: Mengidentifikasi karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai (C1), Menjelaskan pemanfaatan sumber daya alamnya bagi kesejahteraan masyarakat (C2), Membandingkan karakteristik dataran tinggi (C6). Penelitian ini menggunakan *Pretest* dan *posttest* untuk menentukan hasil belajar.

### **3.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif**

#### **3.1.5.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif**

Hamdani (2011:30) menjelaskan model pembelajaran kooperatif adalah serangkaian proses pembelajaran siswa yang dilaksanakan pada kelompok tertentu sebagai upaya terwujudnya tujuan pembelajaran yang diharapkan serta merupakan bagian dari bentuk pembelajaran yang berdasarkan konstruktivisme. Sedangkan Susanto (2014:204) berpendapat bahwa pembelajaran kooperatif adalah model belajar yang dilaksanakan dengan membentuk kelompok yang memiliki anggota dari berbagai unsur siswa yang heterogen dan bekerja sama secara optimal dalam menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran.



Menurut Hamdayama (2014:63-64) pembelajaran kooperatif ialah suatu model pembelajaran berkelompok, yang berisi peserta didik dengan kemampuan akademik, suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran tersebut disarankan para ahli pendidikan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Shoimin (2014:45) berpendapat pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dalam kelompok kecil dengan taraf kemampuan yang berbeda untuk belajar. Sedangkan Ngalimun (2016:230) berpendapat pembelajaran kooperatif merupakan suatu proses belajar dengan cara berkelompok sehingga dapat bekerja sama dengan saling membantu dalam hal mengkonstruksi konsep, penyelesaian persoalan, atau inkuiri.

Wena (2014:190) mengatakan pembelajaran kooperatif yaitu sistem pembelajaran yang tidak hanya menjadikan guru sebagai sumber belajar, melainkan peserta didik lain atau teman sejawat juga dijadikan sumber belajar sehingga anak dapat bekerja sama dengan peserta didik lainnya. Hidayati (2008:7-30) menerangkan bahwa pembelajaran kooperatif atau yang biasa disebut kooperasi ialah pendekatan dalam proses belajar yang berbasis rangkaian kegiatan aktivitas yang diorganisasikan, kemudian proses belajar ini dipusatkan pada penyampaian informasi yang terstruktur antar peserta didik dalam kelompoknya yang bersifat sosial serta siswa bertanggung jawab atas pekerjaannya masing-masing.

Pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk bekerja bersama dan saling membantu mempelajari sesuatu dalam kelompok kecil yang dibentuk secara heterogen. (Sudarmin 2015:79). Roslaini (2015:14) menjelaskan pembelajaran kooperatif diterapkan siswa dengan berdiskusi dengan

temannya mengenai beragam masalah untuk memperoleh dan memahami berbagai materi sulit. Pembelajaran kooperatif lebih baik diterapkan daripada pembelajaran tradisional karena siswa mampu memperoleh manfaat belajar lebih banyak (Indriyani, 2015:81).

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli dapat ditarik simpulan model pembelajaran kooperatif ialah model pembelajaran yang dilaksanakan dengan sistem pembagian kelompok kecil antar sesama siswa dengan berbagai unsur yang berlainan sifat dan beragam kemampuan akademis, latar belakang, jenis kelamin dan bekerja sama dengan optimal dalam menyelesaikan permasalahan. Pembelajaran kooperatif tidak menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar, melainkan menjadikan teman juga sebagai sumber belajar untuk saling bekerja sama sehingga dapat menciptakan pemahaman bersama diantara anggota kelompok itu sendiri.

### **3.1.5.2 Prinsip Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Wena (2014:190-192) pembelajaran kooperatif memiliki ketentuan pokok sebagai prinsip, yaitu (1) ketergantungan positif; (2) berhubungan dengan tatap muka; (3) tanggungjawab individual; (4) kemampuan untuk berinteraksi sosial secara sadar. Hidayati (2008:7-30) berpendapat terdapat lima prinsip yang digunakan untuk meningkatkan hasil secara optimal dengan model pembelajaran kooperatif yang harus dikembangkan, yang meliputi: tanggung jawab individu, tatap muka, saling ketergantungan, evaluasi proses dalam kelompok, dan komunikasi antar anggota.

Hamdayama (2014:64) mengklasifikasikan prinsip pembelajaran kooperatif menjadi empat prinsip dasar, yaitu:

1. Ketergantungan positif, kelompok harus membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompok sehingga terbentuk kelompok yang efektif.
2. Tanggung jawab individu, setiap anggota mempunyai tanggung jawab individu sesuai tugas masing-masing individu sehingga harus memberikan kontribusi dalam kesuksesan kelompoknya.
3. Interaksi tatap muka, pembelajaran kooperatif menyediakan ruang tatap muka untuk bekerja sama, menunjukkan saling menghargai, bertukar informasi dan saling melengkapi.
4. Keikutsertaan dan komunikasi, mendorong anak untuk mampu berkomunikasi dan ikut serta aktif dalam kelompok.

Anitah (2009: 3.8) menyebutkan prinsip utama pembelajaran kooperatif, meliputi:

1. Kesamaan tujuan, peserta didik di kelompok mempunyai tujuan yang sama sehingga mewujudkan proses belajar menjadi lebih kooperatif.
2. Ketergantungan positif, beberapa orang yang ditunjuk menjadi anggota dalam kelompok dikarenakan kegiatan hanya dapat tercapai apabila anggota bisa bekerja sama.

Ngalimun (2016:230) berdasarkan pengalaman dan teori supaya kelompok menjadi kompak dan partisipatif maka tiap anggota terdiri atas empat sampai lima anggota, siswa heterogen baik dari kemampuan, gender, dan karakternya, terdapat kontrol dan sarana, memiliki tanggung jawab dari hasil kelompok yang berupa

presentasi atau laporan. Dalam pembelajaran kooperatif memiliki sintaks yang berupa informasi, pengerahan-strategim membuat kelompok heterogen, bekerja kelompok, mempresentasikan hasil kerja sama dalam kelompok, dan pelaporan tugas.

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa prinsip didalamnya yaitu ketergantungan positif, kesamaan tujuan, hubungan tatap muka, tanggung jawab perseorangan, partisipasi dan komunikasi dalam proses belajar sehingga siswa berpartisipasi secara aktif.

### **3.1.6 Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

#### **3.1.6.1 Pengertian Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Menurut fathurrohman (2017:112) *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dan memperoleh pengetahuan baru serta berfikir kritis dengan menggunakan permasalahan autentik yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur. Sedangkan Argaw (2017:858) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran dengan diperkenalkan permasalahan nyata di awal pembelajaran dan digunakan sebagai bahan belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Kodaryati (2016:96) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menyajikan masalah diawal pembelajaran sehingga mengembangkan keterampilan berfikir dengan menemukan konsep dan solusi dari masalah tersebut. Sudarmin (2015:75) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai pembelajaran yang meyajikan masalah

nyata untuk dicarikan solusinya sehingga mendorong peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri tentang masyarakat dan dunia sosial. Sedangkan Hamdayama (2014:209) mengatakan bahwa *problem based learning* adalah serangkaian kegiatan belajar dengan mengedepankan proses pemecahan permasalahan secara ilmiah. Kaharuddin (2018:44) menyatakan pembelajaran berbasis masalah ialah model pembelajaran langsung dengan siswa sebagai pusat yang dimulai dengan mengajukan masalah, pertanyaan, yang membuat siswa ingin menyelesaikannya dan mampu meningkatkan kecerdasan.

Effendi (2015:53) menjelaskan model pembelajaran berbasis masalah adalah suatu pendekatan proses belajar di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang nyata dengan tujuan menyusun pengetahuan sendiri, mengembangkan inkuiri dan kemandirian, keterampilan berpikir tingkat lebih tinggi dan percaya diri. Mudlofir (2016:72) berpendapat pembelajaran berbasis masalah ialah pembelajaran yang mendorong anak terlibat aktif dalam pemecahan suatu permasalahan dengan tahapan ilmiah sehingga anak memperoleh wawasan mengenai permasalahan tersebut dan mempunyai keterampilan dalam memecahkan permasalahan.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* ialah model pembelajaran dengan menyajikan kondisi permasalahan otentik atau nyata serta bermakna sebagai bahan pembelajaran sehingga mampu mendorong siswa untuk berfikir kritis dan memiliki kemampuan memecahkan permasalahan.

### 3.1.6.2 Karakteristik Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Susanto (2014:77) menyebutkan karakteristik pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berbasis masalah merupakan aktivitas belajar atau kegiatan didalamnya ada yang dilakukan oleh peserta didik, antara lain: pengajuan masalah nyata, penyelidikan yang dilakukan siswa, membuat hasil karya dan kerja sama.
- b. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk memecahkan masalah, situasi permasalahan menjadi pusat dalam pembelajaran untuk memahami konsep dan prinsip, menumbuhkan kemampuan siswa sehingga masalah harus nyata dalam kehidupan sehari-hari untuk anak mudah memahaminya.
- c. Pemecahan permasalahan dikerjakan dengan berfikir ilmiah, artinya pemecahan masalah dikerjakan dengan bertahap serta berdasarkan pada data dan fakta yang sesuai dengan permasalahan.

Karakteristik model PBL menurut Sudarmin (2015:76) yaitu:

- a. Pengajuan masalah atau pertanyaan
- b. Fokus hubungan antar aspek
- c. Penyelidikan autentik, peserta didik harus mencari pemecahan permasalahan secara nyata dengan melaksanakan penyelidikan autentik.
- d. Kolaborasi, peserta didik bekerja sama dalam melakukan pemecahan masalah.

Hamdayama (2014:209) menerangkan pembelajaran berbasis masalah mempunyai karakteristik yaitu:

- a. Model pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktivitas belajar sehingga mengharuskan anak untuk berfikir aktif, berinteraksi, mencari dan menganalisis data dan membuat simpulan.
- b. Aktivitas pembelajaran mendorong peserta didik untuk memecahkan permasalahan dan memposisikan permasalahan sebagai titik kunci proses pembelajaran
- c. Penyelesaian masalah dilaksanakan dengan metode ilmiah secara sistematis dan empiris.

Mudlofir (2016:73) menyebutkan karakteristik utama pembelajaran berbasis masalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran diawali dengan sebuah permasalahan yang berhubungan dengan kehidupan nyata
- b. Mengarahkan pelajaran pada permasalahan
- c. Mendorong peserta didik untuk berfikir secara ilmiah dan bertanggung jawab
- d. Mendorong peserta didik untuk mengkomunikasikan hasil pembelajaran.

Karakteristik utama pembelajaran berbasis masalah menurut Kaharuddin (2018:44) adalah siswa yang aktif mencari jawaban sendiri untuk masalah yang diberikan oleh guru sehingga guru hanya fasilitator mediator yang membantu peserta didik mengembangkan wawasan mereka secara efektif. Siswa diharapkan dapat membangun pemahaman mereka sendiri sesuai dengan diri mereka sendiri.

Oleh karena itu peran guru cenderung menjadi fasilitator daripada penyedia informasi.

### **3.1.6.3 Sintaks Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Hayati (2017:13) menjelaskan alur dari belajar berbasis masalah yaitu:

- a. Memperkenalkan masalah kepada siswa, tujuan belajar, logistik yang dibutuhkan, memberikan motivasi kepada siswa sehingga terlibat aktif dalam memecahkan permasalahan yang telah ditentukannya.
- b. Mengatur siswa, membantu siswa dalam menjelaskan dan mengatur tugas berkaitan dengan permasalahan.
- c. Membimbing secara individual dan kelompok dalam penyelidikan, Guru memberikan intruksi siswa dalam mendapatkan informasi sesuai permasalahan, melakukan percobaan untuk memperoleh pengetahuan.
- d. Mengolah dan menyampaikan hasil karya, membantu siswa merumuskan dan membuat karya dengan tepat, meliputi laporan, model, video serta membimbing untuk membagi tugas mereka dalam kelompok.
- e. Mengolah dan melakukan penilaian proses memecahkan permasalahan, membantu siswa melakukan evaluasi atau refleksi proses penyelidikan mereka.

Langkah pembelajaran berbasis masalah menurut Sudarmin (2015:78-79) yaitu:

- a. Mengenalkan permasalahan
- b. Mengatur peserta didik dalam belajar
- c. Melakukan bimbingan penyelidikan
- d. Mengembangkan dan menyampaikan hasil karya
- e. Melakukan pengolahan dan evaluasi proses pemecahan masalah.



Hamdayana (2014:211-212) merumuskan tahap-tahap pembelajaran berbasis permasalahan ialah:

- a. Merumuskan permasalahan, siswa menetapkan masalah untuk dipecahkan
- b. Mengidentifikasi masalah, siswa melakukan analisis permasalahan dengan beragam sudut pandang.
- c. Menentukan hipotesis, siswa menentukan kemungkinan penyelesaian masalah sesuai dengan pengetahuannya.
- d. Mencari data, siswa mengumpulkan informasi untuk menyelesaikan masalah
- e. Uji hipotesis, siswa merancang kesimpulan berdasarkan penolakan dan penerimaan hipotesis.
- f. Merancang rekomendasi penyelesaian permasalahan, siswa merekomendasikan pemecahan masalah berdasarkan hipotesis dan kesimpulan.

#### **3.1.6.4 Kelebihan Model Pembelajaran *Problem Based Learning***

Kelebihan pembelajaran berbasis masalah ialah pemecahan masalah dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik mendapatkan pengalaman beraneka ragam dalam belajar. Penggunaan pembelajaran berbasis masalah mampu mengembangkan pengetahuan peserta didik mengenai materi yang dipelajarinya sehingga mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Hamdayama, 2014:210)

Susanto (2014:88) berpendapat bahwa *Problem Based Learning* memiliki kelebihan yaitu:

- a. Memecahkan permasalahan adalah strategi yang baik dalam memahami materi pelajaran.
- b. Pemecahan permasalahan mampu memberikan tantangan terhadap peserta didik dan mewujudkan kesuksesan untuk menumbuhkan pengetahuan baru.
- c. Pemecahan permasalahan mampu menumbuhkan aktivitas peserta didik.
- d. Pemecahan masalah mampu memberi peluang peserta didik menyampaikan pengetahuannya pada kehidupan yang nyata.
- e. Pemecahan permasalahan mampu memberi bantuan peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya dan bertanggungjawab atas pembelajaran yang dilaksanakannya
- f. Pemecahan permasalahan lebih disukai peserta didik dan menyenangkan dalam proses belajar.
- g. Pemecahan permasalahan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berfikir kritis serta mengasosiasikan pengetahuan baru.
- h. Pemecahan permasalahan mampu memberikan peluang peserta didik dalam menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan nyata.

Hamdani (2011:84) menyebutkan keunggulan metode *problem solving* ada 7 yaitu

- a. Membiasakan siswa dalam merancang penyelidikan
- b. Berfikir dan berperilaku secara kreatif
- c. Melakukan pemecahan masalah dengan nyata
- d. Mengidentifikasi dan eksplorasi

- e. Mengukur dan melakukan evaluasi hasil penyelidikan
- f. Mendorong pikiran siswa untuk berkembang dalam memecahkan permasalahan yang dialami secara tepat.
- g. Membuat pembelajaran sejalan dengan kehidupan nyata.

Mudlofir (2016:73-74) berpendapat pembelajaran berbasis masalah sebaiknya dilaksanakan karena memiliki kelebihan yaitu:

- a. Pembelajaran berbasis masalah merupakan pembelajaran bermakna karena menuntut peserta didik melakukan pemecahan permasalahan secara nyata dan mereka akan menghubungkan pengetahuan yang dimiliki dengan pengetahuan baru.
- b. Pembelajaran berbasis masalah melakukan pemecahan masalah secara langsung sehingga anak menghubungkan pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan belajar.
- c. Pembelajaran berbasis masalah menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk berfikir kritis, membangun inisiatif, meningkatkan motivasi dan interaksi dalam kelompok.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa model *problem based learning* merupakan model yang tepat digunakan dalam pembelajaran muatan IPS karena *problem based learning* menyajikan permasalahan nyata pada kehidupan sehari-hari dan sesuai dengan tujuan IPS yaitu menciptakan siswa sehingga peka terhadap permasalahan sosial dan menemukan solusinya serta memiliki kemampuan berfikir kritis terhadap permasalahan yang terjadi pada kehidupan sosial.

### **3.1.7 Media Pembelajaran**

#### **3.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Djamarah (2014:121) menyatakan media merupakan alat bantu untuk menghubungkan informasi sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Anitah (2009:6.3) media ialah suatu alat saluran yang digunakan untuk berkomunikasi. Media berasal dari bahasa Latin yaitu bentuk jamak dari sebuah kata "*medium*" yang secara harfiah memiliki arti "perantara", ialah sebagai perantara informasi dalam penerima. Daryanto (2015:4) media ialah salah satu komponen komunikasi sebagai sarana perantara dalam kegiatan pembelajaran.

Ahmadi (2017:73) menjelaskan media pembelajaran merupakan alat untuk mempermudah kegiatan pembelajaran, memperjelas materi yang disampaikan, sehingga tercapai tujuan pendidikan dan efektivitas kegiatan pembelajaran. Menurut Susanto (2014:315) media pembelajaran ialah alat bantu proses belajar untuk mempermudah dan memperlancar hubungan guru dengan siswa sehingga terlaksana secara efektif serta mendapatkan hasil yang optimal. Pendapat lain diungkapkan Hidayati (2008:7-4) mengatakan media pendidikan merupakan teknik, metode dan alat yang dipakai supaya komunikasi serta interaksi guru dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah lebih efektif.

Berdasarkan uraian tersebut dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk memberi rangsangan bagi peserta didik sehingga terjadi kegiatan pembelajaran yang efektif dalam komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa. Media pembelajaran mampu memudahkan siswa dalam menerima materi yang lebih banyak.

### 3.1.7.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Susanto (2014:318) menjelaskan jenis media pembelajaran yaitu :

1. Media audio, yaitu penggunaannya memanfaatkan suara misalnya rekaman, radio dan sebagainya
2. Media visual, yaitu menunjukkan gambar tek gerak seperti lukisan, foto, poster serta lainnya
3. Media audiovisual, yaitu menggabungkan antara gambar dan suara seperti video, film dan lainnya.
4. Media berbasis komputer yaitu media dengan bantuan komputer.

Djamarah (2014:124-126) menyatakan bahwa macam-macam media pengajaran terbagi menjadi tiga klasifikasi, yaitu:

1. Menurut jenisnya, media dibagi menjadi media auditif, visual, dan audio visual.
2. Menurut daya jangkauannya, media dibagi menjadi media daya jangkau yang terbatas oleh ruang dan tempat, media daya jangkau luas serta serentak, dan media yang digunakan dalam mengajar secara perorangan.
3. Menurut bahannya, media dibagi menjadi media sederhana dan kompleks.

Musfiqon (2012:70-113) membagi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media ditinjau dari tampilannya

media terbagi menjadi 3 macam yaitu:

- a. media visual yaitu mediayang berkaitan dengan penglihatan, misalnya gambar,sketsa, diagram, grafik, bagan, peta, papan, kartun, poster.

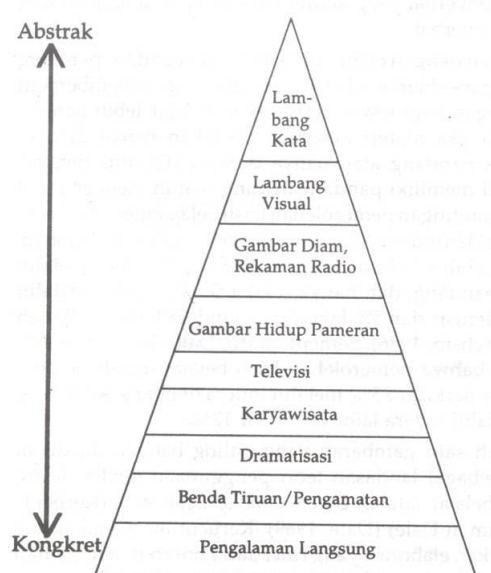
- b. media audion yaitu media yang menekankan pada penggunaan pendengaran, misalnya radio, alat perekam, laboratorium bahasa.
  - c. Media kinestik yaitu media yang membutuhkan sentuhan dari guru dan siswa serta perasaan mendalam sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal, seperti demonstrasi, karya wisata, permainan.
2. Ditinjau dari penggunaan
- a. Media proyeksi yaitu media yang digunakan dengan menampilkan materi pada layar seperti proyektor transparansi, film, slide, film strip,
  - b. Media proyeksi yaitu media yang tidak memerlukan proyektor dalam penggunaannya seperti buku cetak, papan tulis.

Ahmadi (2017:129) menjelaskan bahwa semua sumber yang dipakai untuk menghubungkan informasi pada kegiatan belajar merupakan media pembelajaran, baik berbentuk perangkat keras atau hardware, misalnya proyektor, televisi, komputer, dan perangkat lunak atau software dalam perangkat keras tersebut. Seorang guru dapat dikategorikan media pembelajaran sebagai kajian strategi penyampaian pembelajaran. Sehingga benda hidup juga merupakan media pembelajaran, bukan hanya berupa benda mati. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang mampu dipelajari.

Setiyadi (2018:35) mengungkapkan bahwa media sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di mana proses komunikasi dan sistem terpadu yang menjadi bagian tidak terpisahkan dari proses pembelajaran sehingga memenuhi tujuan pembelajaran khususnya dan memenuhi tujuan pendidikan secara umum. Miftah (2015:137) mengungkapkan ketepatan dan kecermatan untuk memilih media akan

mendorong proses pembelajaran yang efektif, menarik dan lebih meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar, serta perhatian peserta didik lebih fokus pada pembahasan topik. Kemampuan guru pada pemilihan media yang sesuai tujuan pembelajaran adalah salah satu hal yang penting dalam kegiatan belajar.

Dalam pemilihan media pembelajaran yang ingin dipakai. Dale mengklasifikasikan media terhadap pengalaman berlapis dari tingkat konkrit ke abstrak yang kita kenal dengan sebutan “Kerucut pengalaman Edgar Dale”. Penggunaan indera pandang serta dengar akan memudahkan bagi siswa menerima materi. Media menjelaskan bagian integral dari kegiatan belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran khususnya di sekolah dan tujuan pendidikan secara umum (Melina, 2017:44). Arsyad (2017:13-14) Dale menyebutkan hasil ingatan diperoleh melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.



**Gambar 2.1** Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman Edgar Dale, peneliti menggunakan media blog karena media blog merupakan media yang bersifat gabungan dari unsur media seperti teks, gambar, animasi, dan multimedia sehingga menimbulkan pembaca atau pengamat untuk mengikuti pesan yang disampaikan. Dengan berbantuan blog maka model pembelajaran *problem based learning* akan berjalan lebih efisien, karena mampu membantu anak dalam memperjelas permasalahan dan melatih berfikir kritis dan kreativitas anak untuk memunculkan ide baik secara tertulis maupun lisan.

### **3.1.8 Media Blog**

Husain (2015:184) menjelaskan teknologi informasi dan komunikasi berkembang secara pesat dan mengalami peningkatan sejalan dengan kebutuhan manusia yang meningkat, termasuk dalam bidang pendidikan. Sohibun (2017) Kompetensi Abad 21 menuntut agar peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas internet, dimana peserta didik bukan hanya sebatas mencari informasi, tapi peserta didik juga melaksanakan pembelajaran secara online. Penggunaan internet semakin luas dapat menjadi potensi besar dalam pengembangan proses belajar dengan sistem daring. Husain (2015:184) menjelaskan lebih lanjut sebagai upaya memberikan konsep kepada para generasi penerus bangsa dalam memanfaatkan teknologi dengan lebih tepat dan bermanfaat maka peran guru untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi pada dunia pendidikan sangatlah dibutuhkan. Salah satu pemanfaatan teknologi yaitu penggunaan media sosial diantaranya situs atau blog dalam proses pembelajaran.



### 3.1.8.1 Pengertian Blog

Blog merupakan bagian dari web generasi kedua sebagai ruang untuk menulis berbasis web. Pengelola dapat membuat dan mengubah informasi melalui perangkat genggam atau browser web dan merupakan salah satu cara yang efektif pada lingkup pendidikan, dengan memberi ruang partisipasi aktif untuk seluruh peserta didik dalam lingkup belajar melalui media yang berbeda. (Nugroho, 2017:202)

Santosa (2017) menjelaskan bahwa Blog merupakan sebuah jurnal online yang dapat menjadi media berbagi (sharing) kepada semua yang terlibat didalamnya dimana peserta didik dapat menulis sesuatu, mengeditnya, mempublikasikannya, dan bahkan membuatnya. Teknologi pendidikan yang dikembangkan, mengajarkan informasi tidak memerlukan kegiatan di dalam kelas. Teknologi Web 2.0 dapat berbagi pengetahuan setiap hari dan dimana saja dengan menggunakan teknologi seperti internet, multimedia, teknologi seluler, blog, wiki dan jejaring sosial. (Saltan 2017:348).

Blog adalah salah satu media yang sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran di sekolah karena dengan blog, guru mampu mengirimkan atau menyalurkan materi berupa teks, presentasi, diskusi, animasi, ujian, video dan belajar online dalam satu tempat (Weni, 2017:41). Sedangkan Febrianti (2018:332) menjelaskan media pembelajaran weblog adalah media pembelajaran yang memanfaatkan software blog dan dapat diakses secara online. Blog adalah media berbagi informasi yang sangat efisien karena dapat dibuat dengan gratis dan mampu menjangkau ke seluruh dunia tanpa mengenal ruang dan waktu.

Ahmadi (2017) menjelaskan internet banyak diminati semua kalangan masyarakat termasuk siswa karena beberapa faktor yaitu; (1) internet merupakan media yang efektif karena informasi yang dibagikan akan segera tersedia secara global, (2) internet tersedia selama 24 jam non stop sehingga siswa mampu belajar kapanpun dan dimanapun, (3) internet adalah media yang relative murah dibandingkan dengan media lainnya, (4) pengguna internet dari seluruh dunia mencapai jutaan orang, (5) internet mudah digunakan dan didapatkan.

Potensi peserta didik dalam menggunakan indera dapat terakomodir secara optimal dengan memanfaatkan media pada kegiatan belajar sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Media yang bersifat gabungan dari unsur media seperti teks, gambar, animasi, dan multimedia merupakan salah satu unsur media yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang bersifat gabungan dan dapat mengakomodir semua unsur tersebut yaitu media blog.

### **3.1.8.2 Jenis-jenis Blog**

Jenis-Jenis Blog menurut Hutahaean (2019:67) diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Blog politik: Blog yang memuat informasi mengenai politik, baik profil, kampanye politik, dan propaganda politik.
2. Blog pribadi: Blog yang dimiliki perorangan yang berisikan artikel sesuai minat dan hobi pemilik blog tersebut.
3. Blog bertopik: Blog yang dibuat untuk membahas mengenai topik tertentu, misalnya membahas mengenai fotografi, bisnis online, pemrograman, dan sebagainya.
4. Blog kesehatan: Blog yang membahas mengenai informasi kesehatan.

5. Blog sastra: Blog yang memuat beragam artikel berkaitan dengan sastra dan seni, baik yang bersifat lokal, regional, nasional, maupun internasional.
6. Blog perjalanan: Blog yang membahas mengenai informasi pariwisata bagi para traveller.

### **3.1.8.3 Cara Membuat Blog**

Hutahaean (2019:67) menyebutkan langkah-langkah membuat blog di Blogspot yaitu:

1. Membuat Email. Salah satu syarat yang harus dilakukan dalam membuat blog yaitu anda mempunyai alamat email yang masih aktif. Jika anda belum memiliki alamat email, silahkan melakukan pendaftaran terlebih dahulu di gmail karena blogger merupakan salah satu layanan dari Google, maka ketika mendaftar ke blogger sebaiknya gunakan email gmail. Pastikan komputer anda terkoneksi dengan internet, buka halaman gmail.com
2. Cara membuat blog di Blogger. Silahkan mengunjungi situs <http://www.blogger.com>. Anda dapat langsung mencoba mengisi artikel yang anda inginkan dengan mengetikkan judul dan artikel anda selanjutnya klik terbitkan.
3. Cara setting blog di Blogger. Hal pertama yang penting anda kerjakan agar blog anda di blogger memiliki tampilan yang baik yaitu melakukan beberapa *setting* atau pengaturan. Cara melakukan pengaturan blog di blogger:
  - a. Silahkan login ke Blogger dengan ID anda.
  - b. Klik Setelan.

### **3.1.9 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD**

#### **3.1.9.1 Pengertian IPS**

Hidayati (2008:1-7) menjelaskan IPS adalah bidang studi yang penuh tanpa terpisah pada kotak-kotak disiplin ilmu yang ada. Bidang studi IPS tidak mengenal adanya pelajaran ekonomi, sejarah, geografi, secara terpisah, tetapi seluruh disiplin ilmu tersebut diajarkan secara terpadu. Sedangkan Susanto (2016:137) menyebutkan Ilmu Pengetahuan Sosial ialah ilmu pengetahuan dengan mengkaji mengenai kegiatan dasar manusia dan humaniora serta beragam disiplin ilmu sosial untuk memberikan pengetahuan serta pemahaman mendalam pada peserta didik dengan dikemas secara ilmiah, terutama yang menempuh pendidikan di tingkat dasar dan menengah.

Juwanita (2015:19) menerangkan hakikat IPS ialah perpaduan pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial dan harus mencerminkan sifat interdisipliner. Nuristiqomah (2018:56) berpendapat IPS adalah salah satu mata pelajaran yang mengkaji perangkat pembelajaran mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu sosial. Hidayati (2008:1-7) memberikan batasan pada IPS yaitu suatu pendekatan interdisipliner pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS ialah bentuk integrasi berbagai cabang Ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, ilmu politik, psikologi sosial, geografi, antropologi budaya, ekonomi, sejarah dan lainnya.

Berdasarkan uraian dari para ahli, dapat ditarik simpulan bahwa muatan pembelajaran IPS yaitu suatu muatan pembelajaran yang penuh mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang menghubungkan beragam unsur ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, budaya sosial, psikologi dan

humaniora yang diajarkan secara terpadu sehingga peserta didik memperoleh wawasan dan pemahaman mendalam untuk terwujudnya tujuan pendidikan.

### **3.1.9.2 Pengertian Pembelajaran IPS di SD**

Menurut Gunawan (2016:52) metode pembelajaran IPS berpedoman pada aktivitas siswa yang mendorong siswa baik perorangan maupun secara kelompok menemukan konsep, menggali, mencari, serta prinsip-prinsip IPS secara autentik dan holistik. Dengan pembelajaran IPS, peserta didik bisa mendapatkan pengalaman langsung, sehingga siswa memperoleh kekuatan untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan mengenai berbagai hal yang dipelajari. Oleh karena itu, siswa berlatih agar bisa mendapatkan dengan beragam konsep yang telah dipelajari.

Faridha (2015:9) menjelaskan IPS yaitu ilmu yang mempelajari kehidupan manusia dengan mengelompokkan sejauh mana manusia hidup dengan orang lain dalam suatu kelompok. Hidayati (2008:1.7) mengatakan pembelajaran IPS ialah hasil pemfusan atau kombinasi atau perpaduan beberapa pelajaran seperti ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi, geografi, dan politik.

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran IPS di SD merupakan kegiatan pembelajaran dengan memberikan ruang peserta didik untuk terlibat aktif dengan pengalaman yang diperoleh di lingkungan masyarakat, sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dalam masyarakat sebagai warga negara dengan mempelajari kehidupan manusia dengan orang lain.

### **3.1.9.3 Tujuan Pembelajaran IPS di SD**

Susanto (2016:145) menjelaskan pembelajaran IPS memiliki tujuan yaitu sebagai pengembangan potensi yang dimiliki siswa sehingga menjadi seseorang yang peduli pada permasalahan sosial lingkungan masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif dalam perbaikan pada semua ketidakseimbangan yang ada, serta memiliki keterampilan untuk memecahkan permasalahan yang ada di kehidupan baik terjadi pada dirinya ataupun terjadi dalam masyarakat. Sedangkan menurut Munisah (2018:181) pembelajaran IPS di sekolah bertujuan untuk meningkatkan rasa cinta terhadap lingkungan beserta warga negara Indonesia yang dirancang dan digunakan sebagai salah satu muatan pelajaran akademis.

Gunawan (2016:52) menyebutkan tujuan pendidikan IPS di SD yaitu: (1) membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat; (2) membekali anak dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternative pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat; (3) membekali anak didik kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian; (4) membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut; (5) membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi.

Keterampilan dalam IPS yang sangat penting ialah kecakapan dalam menerapkan dan mengolah informasi untuk mengajar siswa agar menjadi warga

negara yang mampu berpartisipasi dalam masyarakat secara baik (Rohana, 2016:51). Susanti (2017:20) berpendapat pembelajaran IPS di SD memiliki tujuan untuk mewujudkan siswa yang mampu hidup berdampingan dengan masyarakat sehingga dilakukan sejalan dengan karakteristik umur siswa.

Pembelajaran IPS menurut Hidayati (2008:1-24) memiliki tujuan yaitu membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, serta mempunyai wawasan, keterampilan, dan kepekaan sosial yang bermanfaat untuk diri sendiri dan masyarakat serta bangsa. Namun, secara rinci Hidayati (2008:1-24) menyebutkan pendidikan pembelajaran IPS itu berpusat pada perilaku semua peserta didik, mencakup: (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup dalam belajar, (3) nilai-nilai sosial serta sikap, (4) dan keterampilan.

Berdasarkan penjelasan dari ahli dapat ditarik simpulan tujuan pembelajaran IPS yaitu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik sehingga peduli pada permasalahan sosial dalam lingkungan masyarakat, serta mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik.

#### **3.1.9.4 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD**

Menurut Susanto (2016:160) karakteristik IPS di SD yaitu:

1. Terdiri atas unsur sejarah, geografi, hukum dan politik, ekonomi, humaniora.
2. Tema tertentu merupakan standar kompetensi dan standar dasar.
3. Permasalahan sosial dikaji pada standar kompetensi dan standar dasar.
4. SK dan KD berkaitan dengan kehidupan masyarakat.
5. SK dan KD menerapkan tiga dimensi dalam mengkaji dan mempelajari peristiwa sosial.

Hidayati (2008:1-26) menjelaskan karakteristik IPS berdasarkan dua pandangan sebagai berikut:

1. Materi IPS

Materi IPS dikembangkan berdasarkan masalah pada kehidupan masyarakat. Bahan IPS bersumber pada: 1) semua objek yang ada di lingkungan; 2) aktivitas manusia; 3) budaya dan lingkungan geografi; 4) sejarah kehidupan di masa lampau; dan 5) karakteristik anak.

2. Strategi Penyampaian Pengajaran IPS

Materi dibentuk berdasarkan dari yang terkecil yaitu individu, lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, kabupaten/kota, wilayah, negara, dan dunia.

### **3.1.9.5 Ruang Lingkup pembelajaran IPS di SD**

Rini (2019:11) menjelaskan Ilmu Sosial adalah mata pelajaran di sekolah yang ruang studynya adalah kehidupan manusia dalam masyarakat, oleh karena itu proses pembelajaran ilmu sosial akan lebih bermakna jika menyajikan masalah atau fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Susanto (2016:160-161) merumuskan IPS pada Sekolah Dasar mempunyai ruang lingkup, yaitu:

1. IPS ialah kolaborasi dari berbagai unsur sejarah, geografi, hukum dan politik, ekonomi, humaniora, pendidikan, kewarganegaraan, bahkan dalam bidang agama
2. Struktur keilmuan sejarah, sosiologi, ekonomi, dan geografi merupakan sumber kompetensi dasar dan standar kompetensi IPS yang diatur sedemikian rupa sehingga standar kompetensi IPS berasal menjadi topik/tema atau pokok bahasan tertentu



3. Kompetensi dasar dan standar kompetensi IPS berhubungan dengan berbagai permasalahan sosial yang dirancang melalui pendekatan interdisipliner serta multidisipliner.
4. Standar kompetensi dasar berhubungan dengan kejadian dalam kehidupan bermasyarakat dengan prinsip adaptasi, sebab akibat, kewilayahan dan pengolahan lingkungan, permasalahan sosial dan struktur proses serta berbagai upaya untuk memenuhi kebutuhan manusia.
5. Kompetensi dasar dan standar kompetensi IPS memakai tiga dimensi dalam memahami dan mengkaji peristiwa di masyarakat dan kehidupan manusia secara keseluruhan.

Hidayati (2008:1.26) juga merumuskan sumber materi IPS, yaitu:

1. Semua yang pernah terjadi pada lingkungan anak dari keluarga, teman bermain, lingkungan sekolah, desa hingga lingkungan luas berupa negara dan seluruh dunia beserta segala masalahnya.
2. Aktivitas manusia seperti: keagamaan, produksi, pendidikan, komunikasi, mata pencaharian dan interaksi.
3. Budaya dan lingkungan geografis yang terdiri dari berbagai aspek antropologi dan geografi yang sudah ada dari yang terdekat dengan lingkungan anak hingga terjauh.
4. Sejarah dan perkembangan pada kehidupan, dari sejarah pada lingkup terdekat hingga terjauh, mengenai tokoh serta peristiwa besar.

Berdasarkan beragam pendapat para ahli dapat ditarik simpulan pembelajaran IPS memiliki ruang lingkup meliputi manusia, waktu, lingkungan,

perubahan, keberlanjutan, perilaku ekonomi sistem sosial budaya, dan kesejahteraan. Dalam penelitian ini materi kelas empat yaitu Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Kesejahteraan Masyarakat dari Tingkat Kota/ Kabupaten Sampai Tingkat Provinsi yang merupakan ruang lingkup dari perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

### **3.1.9.6 Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS di SD**

Strategi dalam menyampaikan materi IPS, secara keseluruhan berdasarkan pada sebuah tradisi, ialah materi yang dirancang dalam urutan: individu anak, keluarga, tetangga, masyarakat, kota, wilayah, negara, serta dunia. Tipe kurikulum seperti ini sering disebut dengan "*The Widening Horizon or Expanding Environment Curriculum*" (Hidayati, 2008:1-27).

Tipe kurikulum ini mempunyai asumsi bahwa anak akan membangun kemampuannya dalam menghadapi beragam unsur dunia yang lebih kompleks setelah anak mendapatkan atau mengenal konsep yang berkaitan dengan lingkungannya. Kemudian secara sistematis dan bertahap berjalan pada lingkup konsentrasi keluar dari lingkup tersebut.

Setiap sekolah mencapai tujuan pendidikan dengan merancang susunan program pendidikan yang disebut dengan kurikulum. Peraturan Pemerintah No. 32 Tahun 2013 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan bahwa struktur kurikulum ialah pengorganisasian Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, muatan Pembelajaran, mata pelajaran, dan beban belajar pada setiap satuan pendidikan dan program pendidikan. Kompetensi Dasar mencakup sikap spiritual, sikap sosial, pengetahuan, dan keterampilan dalam muatan Pembelajaran, mata pelajaran, atau

mata kuliah. Struktur kurikulum IPS SD/MI terdiri atas substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas 1 sampai dengan kelas VI.

Kompetensi Dasar dan Indikator muatan IPS kelas IV materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Kesejahteraan Masyarakat dari Tingkat Kota/Kabupaten Sampai Tingkat Provinsi.

**Tabel 2.1** KD dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1 Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1 Menganalisis karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. 3.1.2 Membandingkan karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. 3.1.3 Mengkategorikan tanaman yang dapat hidup pada daerah dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. 3.1.4 Menganalisis karakteristik daerah pedesaan dan pegunungan. 3.1.5 Menganalisis sumber daya alam hayati yang dapat dimanfaatkan untuk kesejahteraan masyarakat. 3.1.6 Menganalisis manfaat sumber daya alam hayati bagi kelestarian lingkungan. 3.1.7 Menganalisis pengolahan sumber daya alam hayati dan kegunaannya untuk kesejahteraan masyarakat. 3.1.8 Menganalisis kegiatan yang berkaitan dengan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/	4.1.1 Menyajikan informasi tentang karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. 4.1.2 Membuat bagan tentang karakteristik dataran tinggi, dataran rendah, dan pantai. 4.1.3 Menyajikan karakteristik daerah pedesaan dan pegunungan

kabupaten sampai tingkat provinsi.	<p>4.1.4 Membentuk bagan tentang karakteristik daerah pedesaan dan pegunungan.</p> <p>4.1.5 Melakukan pengamatan tentang pemanfaatan sumber daya alam hayati di lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.6 Menyajikan hasil pengamatan pemanfaatan sumber daya alam hayati di lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.7 Mengelompokkan kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.8 Mempresentasikan hasil penyusunan daftar kegiatan yang berkaitan dengan pemanfaatan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungan sekitar.</p> <p>4.1.9 Menuliskan cerita tentang peduli lingkungan.</p> <p>4.1.10 Mendemonstrasikan aksi peduli lingkungan.</p>
------------------------------------	---

### **3.1.9.7 Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam Untuk Kesejahteraan Masyarakat Dari Tingkat Kota/ Kabupaten Sampai Tingkat Provinsi**

Karakteristik Daerah di Indonesia

Bentuk muka bumi akibat proses alam disebut sebagai bentang alam. Indonesia memiliki bentang alam yang beragam.. Berikut bentang alam yang ada di Indonesia:

#### **1. Dataran Tinggi**

Dataran tinggi atau plateau atau plato memiliki ketinggian lebih dari 200 mdpl. Dataran tinggi dapat digunakan sebagai tempat wisata dan tempat bercocok tanam beragam jenis tanaman seperti sayuran dan buah-buahan. Terbentuknya dataran tinggi akibat sedimentasi dan erosi. Dataran tinggi memiliki suhu yang sejuk.

Beberapa dataran tinggi di Indonesia antara lain:

- a. Provinsi Nangroe Aceh Darussalam (Dataran Tinggi Alas)
- b. Provinsi Sumatera Utara (Dataran Tinggi Karo)
- c. Provinsi Sumatera Barat (Dataran Tinggi Kerinci)
- d. Provinsi Jawa Barat (Dataran Tinggi Cianjur)
- e. Provinsi Jawa Tengah (Dataran Tinggi Dieng)

## 2. Dataran Rendah

Dataran rendah memiliki ketinggian 0–200 mdpl dengan lokasi pada umumnya berada di dekat pantai. Daerah tersebut dapat dimanfaatkan sebagai tempat perumahan, pertanian, membangun industri, peternakan, perkebunan kelapa, perkebunan tebu, dan lainnya.

## 3. Pantai

Pantai merupakan pertemuan antara laut dan daratan. Ada berbagai pantai di Indonesia. Diantaranya pantai terjal dan landai. Pariwisata dan rekreasi biasanya memanfaatkan pantai landai. Indonesia juga memiliki beberapa pantai landai. Diantaranya yaitu:

- a. Pantai Kasih di Provinsi Nangroe Aceh Darussalam
- b. Pantai Cermin di Provinsi Sumatera Utara
- c. Pantai Air Manis di Provinsi Sumatera Barat
- d. Pantai Nala dan Panjang di Provinsi Bengkulu
- e. Pantai Ancol di Provinsi Jakarta

Manusia memanfaatkan sumber daya alam termasuk hewan. Berikut beberapa manfaat hewan untuk manusia:

1. Bahan pangan. Hewan menghasilkan bahan pangan seperti telur, daging dan susu.
2. Bahan sandang. Hewan dimanfaatkan sebagai bahan sandang, seperti wol biri-biri, sutera ulat sutera dan jaket kulit hewan.
3. Bahan obat-obatan. Hewan diolah sebagai obat-obatan misalnya : bisa ular, madu tawon, cacing.
4. Diambil tenaganya, hewan dimanfaatkan tenaganya untuk bajak sawah seperti kerbau dan sapi serta sebagai pacuan kuda
5. Bahan kerajinan, hewan dimanfaatkan untuk bahan kerajinan seperti kulit sapi, cangkang kerang dan lainnya.

#### Upaya Pelestarian Hewan

Agar tidak punah, hewan perlu dilestarikan. Berikut beberapa cara untuk melestarikan hewan:

1. Mencegah perburuan liar.
2. Membudidayakan hewan
3. Menggunakan bahan sintetis untuk aksesoris.
4. Membuat penangkaran hewan.
5. Memelihara hewan di tempat perlindungan, seperti suaka margasatwa dan kebun binatang.

### 3.1.10 Keefektifan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Blog

Observasi yang dilakukan peneliti memperoleh beberapa permasalahan yaitu siswa lebih minat ketika guru menerapkan model pembelajaran yang memiliki unsur permainan. Dalam model pembelajaran dengan unsur permainan memang siswa semangat dalam pembelajaran namun membuat suasana kelas menjadi gaduh dan kurang kondusif. Guru juga menerapkan model tanpa unsur permainan seperti *problem based learning* dan *project based learning* yang membuat kelas lebih kondusif namun siswa cepat bosan sehingga tidak dapat fokus mengikuti pembelajaran sampai akhir. Penerapan model *problem based learning* juga memiliki kendala yaitu peserta didik dalam mengidentifikasi permasalahan belum optimal atau mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media berupa gambar *print out* dengan ukuran kertas A4 mengakibatkan anak yang duduk paling belakang tidak dapat melihat dengan jelas gambar tersebut dan media tersebut belum mampu memudahkan siswa dalam mengidentifikasi permasalahan sehingga instruksi yang diberikan oleh guru melalui gambar tidak tersampaikan dengan baik.

Fathurrohman (2017:112) menjelaskan *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran untuk menumbuhkan keterampilan pemecahan masalah dan memperoleh pengetahuan baru serta berfikir kritis dengan menggunakan permasalahan autentik yang bersifat terbuka dan tidak terstruktur. Sedangkan Argaw (2017:858) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* adalah metode pembelajaran dengan diperkenalkan permasalahan nyata di awal

pembelajaran dan digunakan sebagai bahan belajar dan meningkatkan motivasi belajar.

Menurut Kodaryati (2016:96) *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran berbasis masalah dengan menyajikan masalah diawal pembelajaran sehingga mengembangkan keterampilan berfikir dengan menemukan konsep dan solusi dari masalah tersebut. Sudarmin (2015:75) mendefinisikan pembelajaran berbasis masalah sebagai pembelajaran yang menyajikan masalah nyata untuk dicarikan solusinya sehingga mendorong peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri tentang masyarakat dan dunia sosial. Sedangkan Hamdayama (2014:209) mengatakan bahwa *problem based learning* adalah serangkaian kegiatan belajar dengan mengedepankan proses pemecahan permasalahan secara ilmiah. Kaharuddin (2018:44) menyatakan pembelajaran berbasis masalah ialah model pembelajaran model pembelajaran langsung dengan siswa sebagai pusat yang dimulai dengan mengajukan masalah, pertanyaan, yang membuat siswa ingin menyelesaikannya dan mampu meningkatkan kecerdasan.

Santosa (2017) menjelaskan bahwa Blog merupakan sebuah jurnal online yang dapat menjadi media berbagi (sharing) kepada semua yang terlibat didalamnya dimana peserta didik dapat menulis sesuatu, mengeditnya, mempublikasikannya, dan bahkan membuatnya. Teknologi pendidikan yang dikembangkan, mengajarkan informasi tidak memerlukan kegiatan di dalam kelas. Teknologi Web 2.0 dapat berbagi pengetahuan setiap hari dan dimana saja dengan menggunakan teknologi seperti internet, multimedia, teknologi seluler, blog, wiki dan jejaring sosial. (Saltan 2017:348).



Blog adalah salah satu media yang sangat efektif digunakan pada proses pembelajaran di sekolah karena dengan blog, guru mampu mengirimkan atau menyalurkan materi berupa teks, presentasi, diskusi, animasi, ujian, video dan belajar online dalam satu tempat (Weni, 2017:41). Sedangkan Febrianti (2018:332) menjelaskan media pembelajaran weblog adalah media pembelajaran yang memanfaatkan software blog dan dapat diakses secara online. Blog adalah media berbagi informasi yang sangat efisien karena dapat dibuat dengan gratis dan mampu menjangkau ke seluruh dunia tanpa mengenal ruang dan waktu.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti berasumsi bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan *problem based learning* berbantuan blog pada materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dapat membuat siswa semangat dalam pembelajaran. Blog dapat menarik perhatian siswa, karena blog berisi beragam teks, gambar, video dan presentasi interaktif yang digunakan untuk menyampaikan pesan informasi sehingga dapat merangsang keinginan siswa untuk melihatnya dan melaksanakan isi pesan tersebut. Dengan bantuan blog siswa mampu memahami permasalahan yang terjadi di kehidupan secara nyata dengan bimbingan guru. Mereka mampu menemukan pemecahan masalah yang terdapat di blog secara bersama. Mereka dapat memahami materi dengan cepat dan menyenangkan dalam pembelajaran, serta menumbuhkan siswa dalam berfikir kritis dan memiliki rasa tanggung jawab serta kerjasama dalam kelompok.

Pembelajaran dengan model *problem based learning* berbantuan blog sangat cocok dengan materi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi, melihat dari materi ini sesuai dengan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan blog. Siswa dapat memahami permasalahan nyata melalui materi yang ada di blog dan siswa dapat menyelesaikan permasalahan nyata yang berhubungan dengan karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi dengan bimbingan dari guru. Model *problem based learning* efektif diterapkan untuk siswa karena saat pembelajaran mereka membuat perencanaan penyelesaian masalah, dibutuhkan ketrampilan untuk menyelesaikannya, pembelajaran ini dapat membuat siswa memahami materi dengan cepat dan menyenangkan sehingga siswa dapat menjadi aktif saat pembelajaran. Dengan dilaksanakan pembelajaran dengan pemecahan masalah berbantuan blog, maka pembelajaran akan berlangsung bermakna, menyenangkan, kerjasama, dan fokus belajar siswa. Oleh karena itu, model *problem based learning* berbantuan blog diyakini lebih efektif daripada model *problem based learning* berbantuan gambar dalam pembelajaran IPS materi perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

### **3.2 Kajian Empiris**

Penelitian ini berdasarkan pada penelitian *Problem Based Learning* dan media blog yaitu tentang penelitian berbasis pemecahan masalah dan penggunaan media interaktif yang dilaksanakan penelitian sebelumnya oleh orang lain, diantaranya yaitu:

Penelitian yang dilakukan oleh Auliah Sumitro H, Punaji Setyosari, Sumarmi (2017) yang berjudul Penerapan Model *Problem Based Learning* Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menerapkan model Problem Based Learning. Penelitian memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa pada keempat aspek dengan rincian, pada aspek attention meningkat sebesar 11,28% dari 73,04% pada siklus I menjadi 84,32% pada siklus II, Hasil belajar kognitif juga mengalami peningkatan sebesar 14,29% dari 78,94% pada siklus I menjadi 85,96% pada siklus II. Model *Problem Based Learning* mampu membuat motivasi dan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

Penelitian Dewa Ayu Ketut Suami (2017) dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut untuk meningkatkan prestasi belajar IPS siswa kelas V semester I SD Negeri 21 Dauh Puri tahun pelajaran 2016/2017 setelah diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning dalam pembelajaran. Data yang diperoleh setelah dilakukan refleksi dari rata-rata awal 59,71 meningkat pada siklus I menjadi 62,57 dan meningkat menjadi 73,14 pada siklus II. Hasil tersebut menunjukkan peningkatan pada guru dapat menerapkan kegiatan belajar dengan lebih efektif dan siswa telah mengalami peningkatan hasil yang diperoleh akibat dari semangat, keuletan, keinginan, keaktifan yang mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Anis Eka Fatchurrohmah, Sarwi & Utsman (2017) dengan judul Pengaruh *Problem Based Learning* Melalui Demonstrasi dan

Diskusi terhadap Kemampuan Verbal. Penelitian bertujuan untuk menganalisis pengaruh problem based learning (PBL) melalui demonstrasi dan diskusi terhadap kemampuan verbal dengan keaktifan sebagai variabel moderator. Temuan ini menunjukkan bahwa uji *independent sample t-test* memperoleh nilai  $t$  yang bernilai positif bermakna bahwa rata-rata nilai kelompok eksperimen 1 lebih tinggi dari nilai kelompok eksperimen 2. Dari hasil tersebut, disimpulkan penerapan PBL melalui demonstrasi lebih baik untuk peningkatan kemampuan verbal siswa daripada penerapan PBL melalui diskusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Maria Patrisia Wau (2017) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar IPS antara siswa yang belajar menggunakan model Problem Based Learning dengan siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SDI Bajawa. Hal ini uji hipotesis melalui uji- $t$  ternyata  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima ( $t_{hitung} = 15,02 > t_{tabel} = 2,042$ ) menunjukkan peningkatan yang signifikan hasil belajar IPS siswa yang belajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Dapat ditarik simpulan model pembelajaran *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian yang dilakukan Anton Purwanto, Aminuddin Kasdi, Wahyu Sukartiningsih (2019) yang berjudul Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Berorientasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran IPS berorientasi model Problem Based Learning berbantuan media video yang layak dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD. Rata-rata hasil belajar siswa pada waktu mengikuti pretest 4,88. Sedangkan rata-rata hasil belajar pada saat posttest meningkat menjadi 8,18. Secara umum dapat ditarik simpulan penggunaan model *Problem Based Learning* berbantuan media video dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Kurniyawati, Ali Mahmudi dan Endang Wahyuningrum (2019) yang berjudul Efektivitas *problem-based learning* ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan efektifitas *problem-based learning* ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. Dari data menunjukkan bahwa pada uji MANOVA diperoleh nilai p-value untuk kriteria Wilk's Lambda yaitu sebesar 0,019. Nilai tersebut  $< 0,05$ , dapat disimpulkan pertama, PBL efektif dilihat pada keterampilan memecahkan masalah matematis siswa. Kedua, PBL efektif dilihat pada kemandirian belajar matematis siswa. Ketiga, ada ketergantungan positif dan signifikan keterampilan memecahkan masalah dengan kemandirian belajar matematis siswa. Keempat, terdapat perbedaan efektivitas antara PBL dengan pembelajaran konvensional dilihat pada kemampuan memecahkan masalah dan kemandirian belajar siswa, dimana keterampilan memecahkan masalah dan kemandirian belajar siswa pada pembelajaran dengan PBL lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian yang dilaksanakan oleh I Gd Bagus Angga Pradnyana, I Gst. A. Agung Sri Asri, DB.Kt.Ngr. Semara Putra (2017) yang berjudul Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan IPS siswa yang dibelajarkan menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia dengan siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan hasil analisis dengan menggunakan uji-t diperoleh  $t_{hitung} = 3,94$ . Harga tersebut kemudian dibandingkan  $t_{tabel}$  dengan  $dk = 62$  pada taraf signifikansi 5% diperoleh diperoleh harga  $t_{tabel} = 2,00$ . Oleh sebab itu  $t_{hitung} = 3,94 > t_{tabel} = 2,00$  ini berarti terdapat perbedaan nilai rata-rata pengetahuan IPS siswa dengan pembelajaran yang menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan multimedia dengan siswa dengan pembelajaran konvensional

Penelitian yang dilaksanakan I Wayan Wijaya, I Wayan Lasmawan, I Wayan Suastra (2015) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Minat Siswa Terhadap Pelajaran IPA Pada Siswa SD Di Gugus IV Kecamatan Manggis. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar IPA yang ditinjau dari minat siswa. Hasil perhitungan Tukey pengujian hipotesis keempat diperoleh  $Q_{hitung} = 1,49$  lebih kecil dari  $Q_{tabel} = 2,95$  ( $p > 0,05$ ) menunjukkan 1) hasil belajar IPA siswa yang menggunakan model pembelajaran berbasis masalah lebih baik dibanding siswa

yang menerapkan model pembelajaran konvensional, 2) model pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPA.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Ni Pt Candra Kusumayanti, I. G. A. Agung Sri Asri, DB.Kt.Ngurah Semara Putra (2017) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS antara siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional di SD Gugus Tuanku Imam Bonjol Denpasar Barat Tahun Ajaran 2016/2017. Penelitian menunjukkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel} (4,02 > 2,00)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Adanya perbedaan yang signifikan penguasaan pengetahuan IPS siswa dengan diajarkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dan siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas V SD Negeri Gugus Tuanku Imam Bonjol Denpasar Barat.

Penelitian yang dilakukan oleh Arif Nugroho, Rizki Wahyu Yunian Putra, Fredi Ganda Putra, M. Syazali (2017) yang berjudul Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran berbasis Blog dalam pembelajaran matematika pada pokok bahasan trigonometri. Hasil uji coba skala kecil respon peserta didik memperoleh skor 4,23 dengan kriteria "Sangat Baik", dan sedangkan pada uji coba skala besar respon peserta didik memperoleh skor rata-rata 4,19 yaitu pada kriteria "Baik".

Temuan ini menunjukkan media pembelajaran berbantuan blog berada pada kategori baik dan mampu diterapkan pada pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan oleh Devita Mustika Weni, Gatot Isnani, Madziatul Churiyah (2017) yang berjudul Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. Tujuan penelitian ini adalah: (1) menghasilkan media pembelajaran E-learning berbasis Blog, (2) mengukur hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran E-learning berbasis Blog, (3) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hasil dari perhitungan total skor dari penilaian siswa pada kelas eksperimen terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti adalah 91,6%. Penelitian menunjukkan hasil belajar siswa meningkat dengan pembelajaran E-learning berbasis Blog.

Penelitian yang dilaksanakan Asri Febrianti dan Susilowati (2018) yang berjudul Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Blog Terhadap *ICT Literacy* Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran IPA berbasis blog terhadap: (1) *ICT Literacy* aspek *define* dan *integrate* dengan nilai *effect size* sebesar 1,1 yang termasuk kategori tinggi, dan (2) *ICT Literacy* aspek *access, manage, evaluate, create, dan communicate* dengan nilai *effect size* sebesar 0,9 yang termasuk kategori tinggi. Temuan ini menerangkan pembelajaran IPA berbasis blog dapat diterapkan sebagai fasilitas melaksanakan peningkatan kemampuan *ICT Literacy* siswa untuk menghadapi tantangan abad-21.



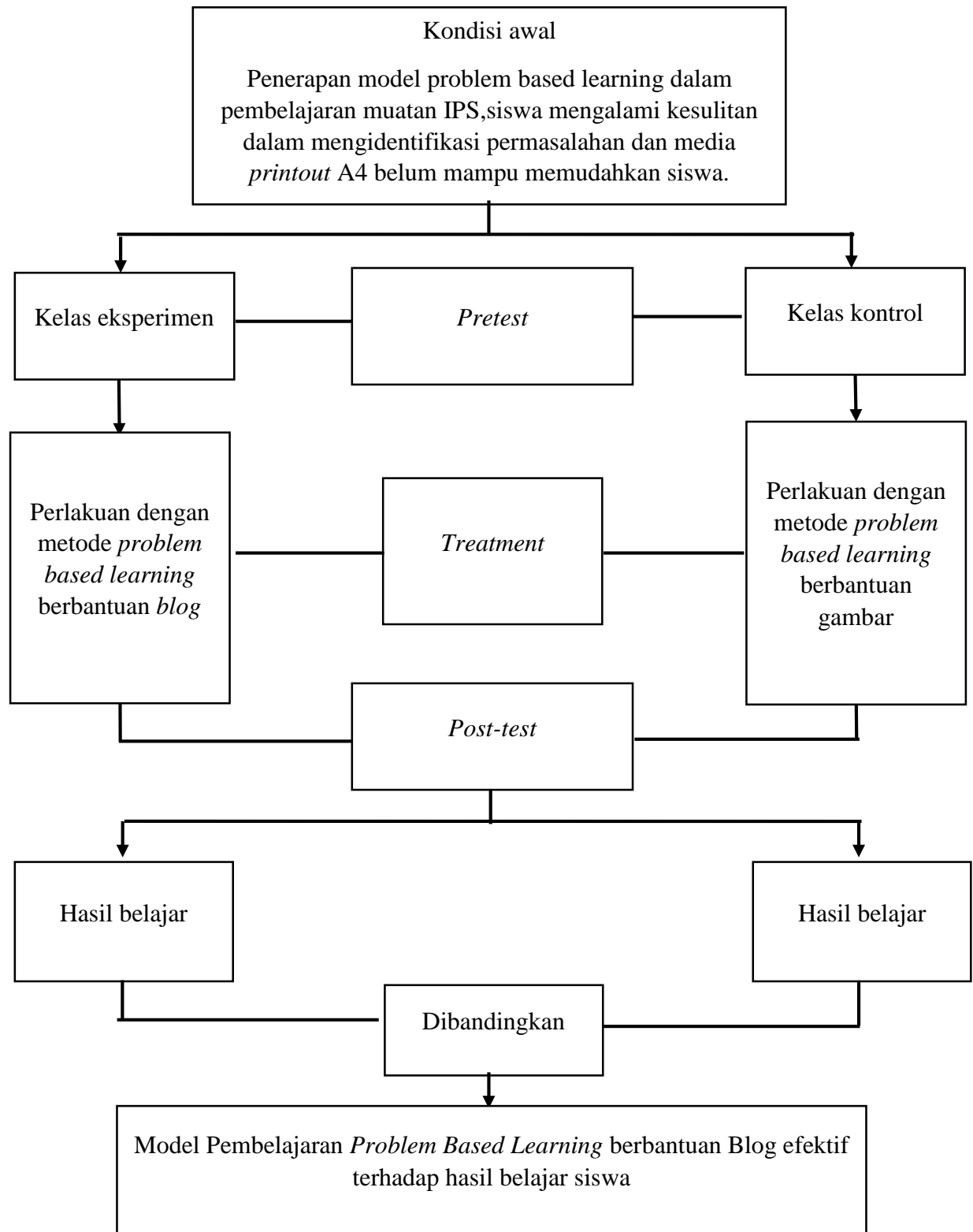
### 2.3 Kerangka Berfikir

Permasalahan pada penelitian ini yaitu hasil belajar muatan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial di SDN Gugus Nyi Ageng Serang Semarang pada kelas IV. Hasil belajar muatan pembelajaran IPS yang kurang, akibat dari beberapa masalah dalam diantaranya yaitu kurangnya sarana dan prasarana belajar, model pembelajaran yang guru terapkan belum dilakukan secara optimal dan kurangnya penggunaan media dalam proses belajar.

*Problem Based Learning* memberikan ruang dan kondisi siswa dalam mencari, mendapatkan dan mengolah data dengan penuh untuk menentukan pemecahan permasalahan yang dipelajari sehingga memperoleh pengertian baru. Belajar berdasarkan masalah adalah belajar interaksi antara stimulus dengan respons, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan tersebut menyediakan masalah serta bantuan, sedangkan sistem saraf otak berperan memberikan bantuan dalam pemecahan permasalahan sehingga permasalahan mampu diselidiki, dihadapi, dianalisis serta dinilai pemecahannya secara tepat. (Wau, 2017).

*Problem Based Learning* berbantuan Blog mendorong siswa aktif dalam proses belajar. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan karena siswa belajar dengan motivasi yang tinggi dan kreatif melalui pemecahan masalah yang mereka lakukan, sehingga hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan.

Adapun kerangka berpikir digambarkan dalam bagan berikut.



**Gambar 2.2** Alur Kerangka Berpikir Penelitian

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis disusun berdasarkan kajian teoritis, kajian empiris dan kerangka berfikir tersebut, hipotesis penelitian ini yaitu:

$H_0$  : Model *Problem Based Learning* berbantuan Blog, *Problem Based Learning* berbantuan Gambar sama efektif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.

$H_a$  : Model *Problem Based Learning* berbantuan Blog lebih efektif dibandingkan Model *Problem Based Learning* berbantuan Gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Semarang.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan:

1. Hasil belajar siswa diketahui melalui nilai *pretest* dan *posttest* kelas kontrol dan kelas eksperimen muatan pembelajaran IPS materi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar. Rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol yaitu 65,7 dengan media 65 serta modus 65 dan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen yaitu 79,0 dengan media 80 serta modus 75. Nilai *posttest* tertinggi dan terendah kelas kontrol masing-masing yaitu 92,5 dan 45 sedangkan Nilai *posttest* tertinggi dan terendah kelas eksperimen masing-masing yaitu 92,5 dan 50. Kelas kontrol memperoleh persentase ketuntasan nilai *posttest* sebesar 56% dengan jumlah 14 siswa dan kelas eksperimen memperoleh persentase ketuntasan nilai *posttest* sebesar 88,8% dengan jumlah 24.
2. Pengamatan aktivitas siswa pada kelas kontrol dan eksperimen muatan pembelajaran IPS materi Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan menunjukkan adanya perbedaan persentase aktivitas siswa di kedua kelas pada kegiatan pembelajaran. Rata-rata skor aktivitas siswa kelas kontrol yaitu 64% dengan kriteria baik dan rata-rata skor aktivitas siswa kelas eksperimen yaitu sebesar 82% dengan kriteria sangat baik.

3. Hasil analisis menggunakan *Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  adalah 4,007, sedangkan nilai  $t_{tabel}$  yaitu 2,009. Karena  $t_{hitung} = 4,007 > t_{tabel} = 2,009$  maka  $H_a$  diterima. Dari data tersebut dapat ditarik simpulan bahwa model pembelajaran *problem based learning* berbantuan blog lebih efektif dibandingkan model *problem based learning* berbantuan gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN di Gugus Nyi Ageng Serang Kota Semarang.

## 5.2 Saran

Peneliti memberikan saran dalam penelitian ini yaitu :

1. Penerapan model *problem based learning* berbantuan blog efektif diterapkan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar muatan IPS dengan mempersiapkan dan membuat blog sebagai media pembelajaran serta menyediakan laptop yang dibutuhkan untuk mengakses blog. Menyusun dengan baik rencana pelaksanaan pembelajaran sehingga pembelajaran berjalan sejalan dengan yang kita harapkan. Guru dapat memberikan pemahaman bagi siswa dalam penggunaan laptop dan blog serta melaksanakan pemecahan permasalahan.
2. Penerapan model *problem based learning* berbantuan blog meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran karena dapat memberikan peluang siswa untuk aktif pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan blog dan secara aktif bersama kelompok berdiskusi untuk memecahkan permasalahan sehingga aktivitas belajar siswa akan mengalami peningkatan. Guru dan siswa mampu mewujudkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan blog sehingga hasil belajar akan meningkat dan aktivitas siswa akan lebih baik.

3. Penerapan model *problem based learning* berbantuan blog juga memiliki beberapa kendala diantaranya sarana dan prasarana di sekolah yang belum menunjang pembelajaran secara optimal seperti tidak ada laptop, wifi dan rendahnya kapasitas listrik sehingga guru harus mempersiapkan media tersebut sebelum melaksanakan kegiatan dan memastikan semua berjalan dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid. 2017. *Guru SD di Era Digital*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Ahmadi, F., Sutaryono, W., Yuli & Ratnaningrum, I. 2017. Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2).
- Anitah, S. 2009. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Ansori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Argaw, A., Haile, B.B., Ayalew, B.T., & Kuma, S.G. 2017. *The Effect of Problem Based Learning (PBL) Instruction on Students’ Motivation and Problem Solving Skills of Physics*. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*. 13(3):857-871 E-ISSN 1305-8223.
- Arikunto, S. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baharuddin dan Wahyuni, E.N. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, S.B., & Zain, A. 2014. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Effendi, M. 2015. Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah (*Problem Based Learning*) Pada Peserta Didik Kelas VI SDN 04 Nan Sabaris Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 4(2):52-57.
- Faridha, A., & Abbas, N. 2015. Penerapan Model *Think Pair Share* Berbantuan Puzzle untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPS. *Joyful Learning Journal*. 4(2):9.

- Fatchurrohman, A.E, Sarwi & Utsman. 2017. Pengaruh *Problem Based Learning* Melalui Demonstrasi dan Diskusi terhadap Kemampuan Verbal. *Journal of Primary Education*. 6(2):140-146.
- Fathurrohman, M. 2017. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Febrian & Susilowati. 2018. Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Blog Terhadap ICT Literacy Siswa. *Journal Pendidikan IPA*, 7(6).
- Gunawan, R. 2016. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamdayama, J. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hayati, S. 2017. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning*. Yogyakarta: Graha Cendekia. ISBN 978-602-73027-5-4.
- Hendriana, E.C. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Gaya Belajar Auditorial terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 3(1):1-8.
- Hermawan, E., Indrawan, I.P.E., & Lianjayani, N.L. 2018. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan E-Learning terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika. *Emasains*. 7(2):170-177.
- Hidayah, R., & Pujiastuti, P. 2016. Pengaruh PBL terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Kognitif IPA pada Siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia*. 4(2):186-197.
- Hidayati, Mujinem dan Senen, A. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Husain, C. 2015. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2):184-192 E-ISSN 2337-7623.
- Hutahaean, J., Azhar, Z., Siagian, Y. dan Syah, A.Y. 2019. Pelatihan Pembuatan Blog Pada Siswa Lembaga Kursus Pendidikan (LKP) Mandiri Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 2(1):65-74.



- Idris, I., Sida, S.C., & Idawati. 2019. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar IPS Siswa SD Negeri Bontojai Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional*. 1:54-58.
- Indriyani, E., & Yuyarti. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn melalui Model *Talking Stick* Berbantuan Media Audiovisual. *Joyful Learning Journal*. 4(3):81.
- Juwanita, A., & Bektiningsih, K. 2015. Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Course Review Horay* Berbantuan Media Video Pembelajaran. *Joyful Learning Journal*. 4(2):18-26.
- Kaharuddin, A. 2018. *Effect of Problem Based Learning Model on Mathematical Learning Outcomes of 6th Grade Students of Elementary School Accredited B in Kendari City*. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*. 1(2):43-46.
- Kaminar. 2016. Pendekatan Inkuiri untuk Meningkatkan Aktivitas, Partisipasi, dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1):9.
- Kodariyati, L., & Astuti, B. 2016. Pengaruh Model Pbl terhadap Kemampuan Komunikasi Dan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*. 4(1):93-106
- Krissandi, A.D.S., & Rusmawan. 2015. Kendala Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum 2013. *Cakrawala Pendidikan*. 3:457-467
- Kurniyawati, Y., Mahmudi, A., & Wahyuningrum, E. 2019. Efektivitas *problem-based learning* ditinjau dari keterampilan pemecahan masalah dan kemandirian belajar matematis. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 6(1):118-129.
- Kusumayanti, N.P.C., Asri, I.G.A.A.S., & Putra, D.B.K.N.S. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Kelas V. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. 2(2)
- Lestari, K.E., & Yudhanegara, M.R. 2017. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lestari, S.Y., Hadi, H., & Mushafanah, Q. 2019. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantu Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Sinektik*. 2(1)

- Mawardi. 2018. Hubungan Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Tangerang 6 Kota Tangerang. *Didaktika Tauhid: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 5(1):3.
- Melina, V., & Ahmadi, F. 2017. *The Development of Domino Nusantara Conservation Media for Students IV Grade Elementary School of Purwoyoso 01 Semarang*. *The Journal of Elementary School Teacher Training and Pedagogy*. 1(1):44-48.
- Miftah, M. 2015. Media Pembelajaran: Dari Konsepsi ke Utilisasi dan Permasalahannya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*. 3(2):135-145.
- Mudlofir, A., dan Rusydiyah, E.F. 2016. *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Munisah, Estiastuti, A., Bektiningsih, K., & Nurharini, A. 2018. Pendidikan Lingkungan melalui Pembelajaran IPS dengan Pendekatan *Project Based Learning* dalam Menciptakan Sekolah Hijau. *Jurnal Kreatif*. 8(2):181.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ngalimun. 2016. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Nugroho, A. 2017. Pengembangan Blog Sebagai Media Pembelajaran Matematika, *Jurnal Pendidikan Matematika* 8(2):197-203 E-ISSN 2540-7562.
- Nugroho, L.A., Prayitno, B.A. & Karyanto, P. 2018. Efektivitas Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Kemampuan Literasi Ekologi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*. 6(1):1-7.
- Nuristiqomah dan Susilo. 2108. Hubungan Minat Siswa Dan Lingkungan Masyarakat Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V. *Joyful Learning Journal*. 7(2):55-63.
- Nurmalis. 2015. Implementasi Penggunaan Alat Peraga Lidi Perkalian dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 05 Nan Sabaris. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(1):74.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Tahun 2016.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Tahun 2018.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomer 24 Tentang Kurikulum IPS SD Tahun 2006.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tahun 2013.
- Poerwanti, E., dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Pradnyana, I.G.B.A., Asri, I.G.A.A.S., & Putra, D.B.K.N.S. 2017. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Berbantuan Multimedia Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Mimbar PGSD*. 5(2).
- Priyatno. 2017. *Panduan Praktis Olah Data Menggunakan SPSS*. Yogyakarta: Andi.
- Purwanto, A., Kasdi, A., & Sukartiningsi, W. 2019. Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS Berorientasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*. 5(1).
- Purwanto, N. 2017. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Qayyum, A., Hussain, T., Mahmood, Z., & Rasool, M.S. 2016. *A Comparative Study between the Learning Style of User and Non User Students of Social Media at Elementary School Level*. *Bulletin of Education and Research*, 38(2):203-209.
- Rifa'i A., & Anni, C.T. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Pres.
- Rini, B.S., Atmaja, H.T., & Setyowati, D.L. 2019. *The Effectiveness of The Thematic Instructional Materials in Improving Social Sciences Basic Competence by Using Problem-Based Learning Model in Elementary School*. *Journal of Primary Education*. 8(1):10-15.
- Rizwan. 2016. Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Belajar IPA melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 2(1):19.

- Rohana, T. 2016. Kontribusi Motivasi Belajar, Perilaku Prososial dalam IPS, dan Lingkungan Keluarga terhadap Penguatan Modal Sosial Peserta Didik. *JPIS, Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*. 25(2):51.
- Roslaini. 2015. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN 16 V Koto Kampung dalam Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal EDUCATIO Jurnal Pendidikan Indonesia*. 1(1):14.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta:Rajawali Pers
- Saltan, F. 2017. *Using Blogs to Improve Elementary School Students' Environmental Literacy in Science Class*. *European Journal of Educational Research*, 6(3):347-355 ISSN 2165-8714.
- Sanjaya, W. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santosa, M.H. 2017. Pemanfaatan Blog (Jurnal Online) Dalam Pembelajaran Menulis. *Jurnal Pendidikan Ganesha*
- Sardiman. 2016. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Septaryanto, J. 2015. Problematika Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Laporan Prosiding Nasional Seminar dan Lokarya Penulisan Karya Ilmiah*.
- Setiyadi, H., Harmanto & Ahmadi, F. 2018. *The Development of Android-Based Interactive Media to Increase The Learning Outcome of Civics Education on 3rd Graders*. *International Conference of Primary Education Research Pivotal Literature and Research UNNES 2018 (IC PEOPLE UNNES 2018)*. 303:35-39.
- Shoimin, A. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta:Ar-Ruzz Media.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sohibun & Ade, F.Y. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 02(2):121-129.

- Suami, D.A.K. 2017. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 1(3):206-214.
- Sudarmin. 2015. *Model pembelajaran inovatif kreatif*. Semarang: Fmipa Unnes
- Sudjana, N. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumitro, A., Setyosari, P., & Sumarmi. 2017. Penerapan Model *Problem Based Learning* Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*. 2(9):1188-1195.
- Sunarman, I.P.A, Suniasih, N.W., & Putra, I.M. 2015. Model Pembelajaran *Mind Mapping* Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Gugus 2 Luwus-Mekarsari. *e-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 3(1):8.
- Suprijono, A. 2016. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paiken*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Susanti, S., Prasetyo, T., & Nasution, S.A. 2017. Model Pembelajaran Kooperatif sebagai Alternatif Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Didaktika Tauhid*. 4(1):20.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Syam, N., & Ramlah. 2015. Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 54 Kota Parepare. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. 5(3):186.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003.

- Warmansyah, J. 2016. Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Warmansyah. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 10(1):99-120.
- Wau, M.P. 2017. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDI Bajawa Kecamatan Bajawa Kabupaten Ngada. *Journal of Education Technology*. 1(4): 239-245.
- Wena, M. 2014. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Weni, D.M., Isnani, G., & Churiyah, M. 2017. Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *JIAIP (Jurnal Ilmu Administrasi Perkantoran)*, 2(1):39-50 ISSN 2528-5513.
- Wijaya, W. 2015. Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Hasil Belajar Ipa Ditinjau Dari Minat Siswa Terhadap Pelajaran Ipa Pada Siswa Sd Di Gugus Iv Kecamatan Manggis. *e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, (2)1-8.
- Yumrotun, S. 2018. Pengaruh Model *Problem Based Learning* terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Sidomulyo Kendal. *Jurnal Guru Kita*. 2(4):49-56.
- Yusuf, T.M., & Amin, M. 2016. Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. 01(1):85-92.