



Contents lists available at [Kreatif](#)

Educatif : Journal of Education Research

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



Peningkatan Kreativitas Dan Motivasi Belajar Materi IPS Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Siswa Kelas IV SD Kanisius Kalasan

Resti Puji Lestari¹, Maria Melani Ika Susanti¹, Maria Indarti Rustanti²

¹Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

²SD Kanisius Sorowajan

restiaples@gmail.com

INFO ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci :

Motivasi belajar

Kreativitas

Problem Based Learning

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kreativitas dan motivasi belajar siswa kelas IV SD Kanisius Kalasan. Tujuan penelitian ini adalah meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar materi IPS dengan penerapan model pembelajaran berbasis masalah. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu nontes meliputi observasi dan kuesioner. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 49 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa materi IPS Kelas IV SD Kanisius Kalasan. Hal ini ditunjukkan pada peningkatan variabel kreativitas dengan nilai rata-rata kondisi awal yaitu 61,42 (cukup kreatif), siklus I yaitu 69,80 (kreatif) dan siklus II yaitu 81,02 (sangat kreatif). Variabel motivasi belajar siswa pada data awal menunjukkan nilai 62,85 (rendah), siklus I yaitu 70,61 (tinggi), dan siklus II menjadi 84,08 (sangat tinggi).

Pendahuluan

Sekolah merupakan kelompok layanan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan formal, terstruktur dan berjenjang, yang terdiri atas taman kanak-kanak (TK), satuan jenjang pendidikan dasar maupun menengah, yang diselenggarakan oleh pemerintah pusat, daerah, dan masyarakat. Pendidikan yang ditempuh pada pendidikan dasar akan menjadi fondasi bagi proses pendidikan selanjutnya, sehingga penyelenggaraan pendidikan tingkat dasar seharusnya dilaksanakan secara optimal (Akbar, 2016:20). Penyelenggaraan proses pendidikan dapat dilaksanakan secara optimal apabila seorang guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan maksimal. Apabila guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang maksimal maka proses kegiatan pembelajaranpun menjadi menyenangkan, siswa menjadi termotivasi untuk terus belajar dan hasil belajarnya pun dapat meningkat. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas merupakan hal yang penting karena kelas adalah salah satu tempat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa maupun antarsiswa.

Pembelajaran di era abad 21 dituntut melek teknologi untuk menyeimbangkan tuntutan zaman milineal dengan tujuan siswa terbiasa dengan kecakapan hidup abad 21 yang dikenal dengan kemampuan 4C yaitu (*Critical Thinking, Communiaction, Collaboration, Creativity*). Salah satu kemampuan yang ditekankan dalam penelitian ini yaitu kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif atau kreativitas adalah kemampuan siswa dalam menemukan gagasan-gagasan baru atau ide yang belum pernah ada dalam memecahkan suatu permasalahan. Namun, pada faktanya kreativitas siswa di sekolah dasar masih belum dikembangkan sepenuhnya. Hal ini terlihat pada rancangan kegiatan pembelajaran yang disusun oleh guru belum menunjukkan pengembangan kreativitas. Rancangan pembelajaran khususnya materi IPS yang disusun oleh guru masih banyak menerapkan model pembelajaran berupa hafalan. Selain itu, pembelajaran juga masih berpusat pada guru, sehingga siswa cepat merasa bosan dan kurang adanya motivasi belajar dan berdampak pada kreativitas siswa. Padahal seharusnya pembelajaran harus dipusatkan pada siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah kajian integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Supardi, 2011: 182). IPS berarti merupakan suatu ilmu pengetahuan sosial yang membahas mengenai masalah-masalah fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam pembelajaran, materi IPS dikemas dan dilaksanakan secara terpadu agar pembelajaran IPS dapat lebih bermakna. IPS bukanlah suatu ilmu hafalan yang harus dikuasai oleh siswa. Namun, IPS lebih menekankan siswa untuk lebih tanggap terhadap persoalan-persoalan yang dihadapinya maupun persoalan yang ada di masyarakat. Oleh karena itu, perlu adanya kreativitas dari guru dalam mengemas materi IPS yang lebih kontekstual agar siswa lebih memaknai arti belajar IPS itu sendiri.

Sejak awal tahun 2020, Indonesia mengalami pandemi yang disebabkan oleh virus corona. Pemerintah pun melakukan banyak cara untuk mencegahnya terutama dalam dunia pendidikan. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19, siswa melaksanakan kegiatan belajar dari rumah yakni melalui pembelajaran daring/jarak jauh. Pembelajaran daring yang dilaksanakan di SD Kanisius Kalasan menggunakan beberapa aplikasi seperti *WhatsApp*, *Zoom*, dan *Google Meet*. Pembelajaran daring ini dilaksanakan pada pagi hari, yakni mulai pukul 07.00 sampai 07.30. Peneliti melakukan wawancara pra-penelitian pada Senin 9 November 2020 secara daring melalui *WhatsApp* dengan guru kelas IV di SD Kanisius Kalasan yang berinisial E guna untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar dan kreativitas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran tematik khususnya pada materi IPS tentang Persebaran Sumber Daya Alam yang dapat diperbaharui dan tidak dapat diperbaharui.

Peneliti juga melakukan observasi pembelajaran melalui *Google Meet* di kelas IV pada Senin 18 Januari 2021. Pembelajaran diawali dengan doa, presensi dengan cara dipanggil satu persatu, tanpa disertai mengisi *link presensi di google form*, guru memberikan materi dalam bentuk *power point* maupun *word*, lalu pemberian tugas, tidak ada tahap motivasi, siswa nampak kurang semangat dan merasa bosan. Hasil wawancara dan observasi menunjukkan bahwa rata-rata capaian kreativitas dan motivasi siswa di kelas IV masih tergolong rendah. Data awal nilai rata-rata kreativitas dan motivasi belajar berdasarkan hasil observasi dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Nilai Rata-rata Kreativitas dan Motivasi Belajar

| Variabel | Aspek yang Dinilai | Kondisi Awal | Keterangan |
|------------------|--|--------------|---------------|
| Kreativitas | Rata-rata nilai kreativitas siswa | 61,42 | Cukup Kreatif |
| Motivasi Belajar | Rata-rata nilai motivasi belajar siswa | 62,85 | Rendah |

Tabel 1 menunjukkan kondisi awal rata-rata nilai kreativitas siswa motivasi belajar siswa masih belum optimal. Dari hasil observasi tersebut perlu upaya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran yang lebih baik.

Motivasi belajar dalam penelitian ini dapat diukur melalui beberapa indikator yaitu: 1) tekun menghadapi tugas, 2) ada kegiatan yang menarik dalam belajar, 3) ada hasrat dan keinginan berhasil, dan

4) penuh semangat. Sedangkan kreativitas dapat diukur dari beberapa indikator yaitu: 1) menyukai tugas yang bersifat terbuka atau menantang, 2) memiliki rasa keindahan, dan 3) mempunyai daya imajinasi.

Berkaitan dengan beberapa permasalahan yang telah dipaparkan di atas, perlu adanya perbaikan dalam kegiatan pembelajaran di masa pandemi ini. Pemilihan model pembelajaran yang tepat diperlukan untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar materi IPS. Susanto (2012: 115) mengungkapkan bahwa untuk berpikir kreatif perlu diberikan sebuah rangsangan yang berupa masalah. Siswa dianggap mampu berpikir kreatif apabila menghadapi sebuah masalah. Peneliti mencoba membuat alternatif pembelajaran yang memotivasi siswa dan kreativitas siswa dalam belajar dengan penggunaan model pembelajaran. Peneliti menduga kreativitas dan motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah sebagai solusi dari permasalahan yang telah dipaparkan tersebut. Trianto (2007: 67) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah merupakan penyajian pembelajaran kepada siswa dengan situasi masalah, masalah yang diberikan disesuaikan dengan situasi masalah yang otentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Lasmawan (2010: 330) mengemukakan keunggulan pembelajaran berbasis masalah antara lain: dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru, meningkatkan aktivitas siswa, membantu siswa untuk mentransfer pengetahuan dalam menghadapi masalah di kehidupan nyata, dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan.

Peneliti meyakini dan optimis bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar materi IPS di kelas IV SD Kanisius Kalasan. Hal ini disebabkan karena karakteristik pembelajaran berbasis masalah menekankan siswa untuk lebih aktif, termotivasi untuk belajar dan membuat siswa kreatif dalam belajarnya. Dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah juga akan membuat pengalaman siswa menghadapi masalah kehidupan yang akan datang dan dapat mengatasi berbagai permasalahan menurut pemikirannya sendiri secara kreatif.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas. Menurut Sanjaya (2016: 11) penelitian tindakan kelas merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawab guru khususnya dalam pengelolaan pembelajaran. Sedangkan menurut Hanifah (2014: 3) mengungkapkan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu penelitian tentang situasi kelas yang dilakukan secara sistematis, dengan mengikuti prosedur atau langkah-langkah tertentu. Model yang digunakan adalah model Kemmis & Mc Taggart (dalam Arikunto, 2016) yang didesain dalam bentuk dua siklus yang terdiri dari tahap perencanaan tindakan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian ini dilaksanakan di SD Kanisius Kalasan dengan subjek penelitian yaitu siswa Kelas IV yang berjumlah 49 siswa. Teknik penumpulan data yang digunakan yaitu nontes (observasi dan kuesioner). Instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar observasi, dan lembar kuesioner. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini dengan nilai rata-rata siswa 65 untuk siklus I dan nilai rata-rata 70 untuk siklus II, baik pada variabel kreativitas maupun pada motivasi belajar siswa.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pada kreativitas dan motivasi belajar siswa pada materi IPS melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah di kelas IV SD Kanisius Kalasan. Kreativitas dan motivasi belajar siswa tidak lepas dari peran penting lima sintaks pembelajaran berbasis masalah menurut Ibrahim, Nur, dan Ismail (dalam Rusman, 2014: 243) yakni:

1) Orientasi siswa pada masalah

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi permasalahan yang diberikan sesuai dengan materi dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Guru memberikan berbagai pertanyaan untuk mengarahkan siswa dan membantu siswa dalam memecahkan

permasalahan. Pada tahap ini, terjalin komunikasi dua arah antara siswa dan guru dalam mengidentifikasi permasalahan yang telah diberikan. Permasalahan yang diberikan dikemas dalam bentuk yang menarik perhatian siswa sebagai dorongan untuk mudah memahami isi materi.

2) Mengorganisasi siswa untuk belajar

Amir (dalam Shandi 2014: 37) mengungkapkan bahwa model pembelajaran berbasis masalah menantang siswa untuk belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi dalam permasalahan. Pada tahap ini siswa dibantu guru untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang sudah disampaikan sebelumnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan sedikit memberikan penjelasan materi yang akan dipelajari melalui proses tanya jawab, sehingga membuat siswa aktif dan semangat belajar serta menguji pemahaman siswa.

3) Membimbing pengalaman individu atau kelompok

Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melakukan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Siswa dibimbing guru untuk menyelesaikan masalah secara individu. Pada tahap ini siswa diminta untuk mengerjakan LKPD secara mandiri. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk mengerjakan tugas dengan sungguh-sungguh, dan apabila ada yang kurang jelas dapat bertanya kepada guru melalui *chat* pribadi di *whatsapp*. Guru bertugas sebagai fasilitator, memberikan *support* positif terhadap siswa dalam menyelesaikan tugas.

4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya

Setelah siswa dibimbing untuk menyelidiki masalah secara individu, kemudian siswa diminta untuk membuat karya sesuai masalah. Siswa dilatih mengembangkan keterampilan yang telah dimiliki dengan membuat suatu karya. Siklus I pertemuan 1 siswa membuat *mind mapping* tentang sumber daya alam dan jenis-jenisnya, sedangkan pertemuan 2 siswa menempel berbagai gambar sumber daya alam yang sesuai dengan daerah persebarannya. Siklus II pertemuan 1 siswa mengisi teka teki silang tentang pemanfaatan sumber daya alam, sedangkan pertemuan 2 siswa membuat poster tentang usaha-usaha pelestarian sumber daya alam. Penugasan yang diberikan kepada siswa tersebut dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan yang sudah dimilikinya.

5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Putra (2013: 78) mengungkapkan bahwa pada tahap kelima ini guru membantu siswa untuk mengkaji ulang hasil pemecahan masalah, serta memberi motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pemecahan masalah. Siswa dan guru bersama-sama berefleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan yang telah dilakukan. Hal ini tentu dapat menguji sejauh mana pemahaman siswa terkait dengan materi yang telah dilakukan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami.

Peningkatan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa

Nilai rata-rata prasiklus, siklus I, dan siklus II berdasarkan analisis hasil kuesioner dapat dilihat melalui tabel 2.

Tabel 2. Nilai Rata-rata Hasil Kuesioner Kreativitas dan Motivasi Belajar

| No. | Variabel | Indikator | Nilai Rata-rata | | |
|-----|-------------|---------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------|------------------------------------|
| | | | Prasiklus | Siklus I | Siklus II |
| 1. | Kreativitas | Rata-rata kuesioner kreativitas | 61,42 (kategori cukup kreatif) | 69,80 (kategori kreatif) | 81,02 (kategori sangat kreatif) |
| 2. | Motivasi | Rata-rata kuesioner motivasi | 62,85 (kategori rendah) | 70,61 (kategori tinggi) | 84,08 (kategori sangat tinggi) |

Berdasarkan tabel 2 di atas, terbukti bahwa kedua variabel yang menjadi objek penelitian mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus. Kreativitas dengan menggunakan tiga indikator

yang digunakan, menunjukkan adanya peningkatan di setiap indikator. Data kondisi awal pada kreativitas siswa adalah 61,42 pada siklus I dengan target 65 kreativitas siswa mengalami peningkatan menjadi 69,80 dan pada siklus II dengan target 70, kreativitas siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 81,02. Sementara itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan. Data kondisi awal motivasi belajar siswa adalah 62,85. Pada siklus I dengan target 65, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 70,61 dan pada siklus II dengan target 70, motivasi belajar siswa kembali mengalami peningkatan menjadi 84,08. Grafik capaian peningkatan nilai rata-rata kreativitas dan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Grafik Rekapitulasi Capaian Kreativitas dan Motivasi Belajar

Peningkatan kreativitas dan motivasi belajar siswa tersebut tidak lepas dari penerapan model pembelajaran berbasis masalah. Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang memberikan berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa, sehingga mampu merangsang siswa untuk belajar.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yuliati (2019) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kreatif siswa yang mendapatkan pembelajaran berbasis masalah mengalami peningkatan yang lebih baik daripada yang tidak memperoleh pembelajaran berbasis masalah. Pembelajaran berbasis masalah melatih siswa untuk menemukan masalah dan memecahkannya yang sangat erat dengan aspek berpikir kreatif. Selain itu, dalam penelitian Amidi dan Zahid (2016) mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat melatih kemampuan berpikir kreatif yang didukung dengan penggunaan *e-learning* sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif. Selain itu, model pembelajaran berbasis masalah mengajak siswa untuk membuat dan menghasilkan kreasi yang unik berdasarkan masalah yang dibahas. Berikut ini ada beberapa hasil keunikan kreativitas siswa dalam membuat poster mengenai pelestarian sumber daya alam pada gambar 2.



Gambar 2. Hasil Kreativitas Siswa

Berdasarkan penelitian, penerapan model pembelajaran berbasis masalah juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Menurut Stipek dan Hunter (dalam Husamah, 2016: 24-25) mengungkapkan ada beberapa cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya yaitu menjadikan tugas yang bersifat menantang. Tugas menantang adalah tugas yang diperkirakan dapat dikerjakan siswa sesuai dengan kemampuannya. Tugas itu tidak terlalu mudah atau terlalu sukar. Kegiatan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah menuntun siswa untuk lebih termotivasi dengan pemberian tugas berdasarkan pemecahan masalah yang dihadapinya. Berdasarkan masalah yang telah diajukan guru, siswa kemudian diberikan tugas yang menantang seperti membuat *mind mapping* dan poster mengenai sumber daya alam. Siswa secara langsung dapat termotivasi dan mampu mengembangkan daya kreativitasnya. Sejalan dengan penelitian Harapit (2018) bahwa penggunaan model pembelajaran berbasis masalah memiliki peran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, dalam penelitian yang dilakukan oleh Sulamiasih, Nyoman, dan Made (2015) mengungkapkan bahwa skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis masalah adalah 124,18 dan skor rata-rata motivasi belajar siswa dengan pembelajaran konvensional adalah 99,69. Dengan demikian, motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran berbasis masalah lebih baik daripada siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional. Temuan yang didapat dalam penelitian ini yaitu adanya perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Pertama yaitu penerapan model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan dua variabel yakni kreativitas dan motivasi belajar siswa. Kedua yaitu setiap sintaks dalam pembelajaran berbasis masalah dikembangkan sendiri oleh peneliti. Peneliti memberikan penugasan kepada siswa mengenai *mind mapping* dan poster pada setiap siklus untuk meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa materi IPS kelas IV SD Kanisius

Kalasan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian dan analisis data pada variabel kreativitas siswa menunjukkan peningkatan dengan hasil pada data awal kreativitas siswa yaitu 61,42 siklus I 69,80 dan siklus II 81,02. Sedangkan pada variabel motivasi belajar juga menunjukkan peningkatan dengan hasil nilai rata-rata motivasi belajar. Data awal motivasi belajar siswa dengan rata-rata 62,85. Siklus I menunjukkan peningkatan rata-rata yaitu 70,61 dan pada siklus II meningkat kembali menjadi 84,08. Berdasarkan hasil penelitian, diharapkan kedepannya banyak implementasi model-model pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan guru dalam proses pembelajaran di kelas agar pembelajaran yang diperoleh siswa semakin bermakna, menyenangkan, dan berkualitas.

Daftar Rujukan

1. Amidi dan Zahid. (2016). *Membangun Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan E-Learning*. Prosiding Seminar Nasional Matematika, 586-594. Diakses dari [http: https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21559](https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21559) pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 05.10 wib.
2. Yulianti. (2016). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia (vol.2). Diakses dari [http: file:///C:/Users/ASUS/Downloads/466-981-1-PB\(1\).pdf](http://file:///C:/Users/ASUS/Downloads/466-981-1-PB(1).pdf) pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 05.42 wib.
3. Sulamiasih, Nyoman, dan Made. (2015). *Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd Gugus Ii Kecamatan Tejakula Tahun Pelajaran 2014/2015*. e- Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar (vol.5). Diakses dari [http: https://media.neliti.com/media/publications/124840-ID-pengaruh-pembelajaran-berbasis-masalah-t.pdf](http://https://media.neliti.com/media/publications/124840-ID-pengaruh-pembelajaran-berbasis-masalah-t.pdf) pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 05.22 wib.
4. Harapit. (2018). *Peranan Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dan Motivasi Belajar Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Tambusai (vol.2). Diakses dari [http: https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/41/37](http://https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/41/37) pada tanggal 05 Juni 2021 pukul 05.30 wib.
5. Lasmawan, W. (2010). *Menelisik pendidikan IPS dalam perspektif kontekstual-empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
6. Putra, S.R. (2013). *Desain belajar mengajar kreatif berbasis sains*. Yogyakarta: DIVA Press.
7. Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
8. Susanto, A. (2012). *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
9. Trianto. (2007). *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.