

Pengaruh Interaksi Motivasi Belajar pada Kemampuan Memecahkan Masalah dalam Pembelajaran IPS di SMPN 8 Cimahi

Ilham Muhamad Sya'ban,^{1*} Hari Mulyadi,¹ Sapriya¹

¹Magister Pendidikan IPS, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: imsyaban@gmail.com, harimulyadi@upi.edu, sapriya@upi.edu

*Korespondensi

Article History: Received: 24-05-2025, Revised: 20-06-2025, Accepted: 23-06-2025, Published: 30-06-2025

Abstrak

Studi ini bertujuan untuk menganalisis interaksi antara motivasi belajar dan keterampilan memecahkan masalah dalam konteks pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMPN 8 Cimahi. Dengan mengadopsi pendekatan kuantitatif melalui desain eksperimen faktorial 2^3 , penelitian ini melibatkan 60 siswa yang dibagi menjadi kelompok eksperimen (menggunakan PBL) dan kelompok kontrol (menggunakan *Inquiry Learning*). Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, *pre-test-post-test*, dan kuesioner, lalu dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial (One-Way ANOVA) dengan SPSS 26.0. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan memecahkan masalah di kelompok PBL dibandingkan kelompok Inquiry, terutama karena interaksi dengan motivasi belajar siswa. Skor peningkatan ternormalisasi (*n-gain*) rata-rata kelompok PBL (0,8424) secara deskriptif lebih unggul dari kelompok Inquiry (0,7147). Uji One-Way ANOVA mengkonfirmasi perbedaan signifikan pada peningkatan keterampilan memecahkan masalah untuk kedua kelompok pembelajaran (PBL: $F=44,220$, $sig<0,000$; Inquiry: $F=4,866$, $sig<0,016$), dengan efek yang bervariasi berdasarkan tingkat motivasi. Selain itu, uji efek interaksi ($F=4,410$, $sig=0,022$) menegaskan adanya pengaruh gabungan antara metode pembelajaran dan motivasi siswa. Temuan ini menyimpulkan bahwa PBL lebih efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan keterampilan memecahkan masalah, sekaligus menekankan pentingnya mempertimbangkan metode pengajaran dan tingkat motivasi siswa dalam merancang kegiatan belajar.

Kata Kunci:

Ilmu Pengetahuan Sosial; interaksi motivasi belajar; memecahkan masalah

Abstract

This study aimed to analyze the interaction between learning motivation and problem-solving skills in the context of Social Sciences (IPS) learning at SMPN 8 Cimahi. Adopting a quantitative approach through a 2^3 factorial experimental design, this research involved 60 students divided into an experimental group (using Problem-Based Learning - PBL) and a control group (using Inquiry Learning). Data was collected through observation, documentation, pretest-posttest, and questionnaires, then analyzed using descriptive and inferential statistics (One-Way ANOVA) with SPSS 26.0. The results showed a significant increase in problem-solving skills in the PBL group compared to the Inquiry group, especially due to the interaction with student learning motivation. Descriptively, the average normalized gain score of the PBL group (0.8424) was superior to that of the Inquiry group (0.7147). The One-Way ANOVA test confirmed significant differences in problem-solving skill improvement for both learning groups (PBL: $F=44.220$, $sig<0.000$; Inquiry: $F=4.866$, $sig<0.016$), with effects varying based on motivation levels. Furthermore, the interaction

effect test ($F=4.410$, $\text{sig}=0.022$) confirmed a combined influence between learning methods and student motivation. These findings conclude that PBL is more effective in enhancing student engagement and problem-solving skills, while also emphasizing the importance of considering teaching methods and student motivation levels when designing learning activities.

Keywords:

motivation learning interaction; problem solving; social studies



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

Pendahuluan

Pendidikan memegang posisi yang sangat penting dan strategis serta berkontribusi dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) terampil yang peka terhadap isu-isu sosial yang ada dan mampu memecahkannya. Hal ini diperkuat oleh definisi pendidikan yang tertuang dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar, terencana, dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi, minat, dan bakatnya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, maupun untuk hidup di masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mewujudkan pendidikan yang selaras dengan apa yang dijelaskan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, tentu diperlukan pendidikan yang berkualitas tinggi.

Pendidikan berkualitas tinggi erat kaitannya dengan upaya yang disengaja yang menumbuhkan lingkungan belajar yang mendukung, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan memperkaya pengalaman pendidikan mereka. Penting bagi siswa untuk menyadari potensi diri mereka untuk belajar dan meraih kesuksesan (Meriyanti, 2015). Sebagai fasilitator proses belajar mengajar, guru dituntut untuk menerapkan metode inovatif dan pendekatan baru untuk mendukung siswa dalam perjalanan belajar mereka.

Pencapaian pendidikan berkualitas dimulai di dalam kelas, di mana fokus harus pada menumbuhkan pengalaman belajar yang efektif. Guru pada umumnya berusaha untuk pembelajaran berkualitas tinggi, yang ditandai dengan proses yang efektif, efisien, dan menarik (Pribadi, 2009). Untuk membangun lingkungan kelas yang kondusif dan dinamis, pendidik didorong untuk mengembangkan rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Di sini, desain pembelajaran mengacu pada strategi yang diterapkan selama proses instruksional untuk mencapai hasil yang diharapkan (Mudlofir, 2016). Kunci utama dari desain pembelajaran yang efektif meliputi pendekatan yang berpusat pada siswa, penalaran sistematis dan berbasis bukti, serta proses yang interaktif.

Pembelajaran IPS idealnya tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan faktual dan konseptual semata (Al Mukhtar, 2001). Pengetahuan faktual merupakan informasi dasar untuk menjelaskan dan mengerti suatu hal, sementara pengetahuan konseptual lebih kompleks karena melibatkan pemahaman tentang kategori, klasifikasi, hubungan antar keduanya, serta skema, model mental, definisi, prinsip, generalisasi, dan teori tertentu (Anderson et al., 2013). Lebih lanjut, praktik

pembelajaran IPS semestinya melampaui batasan ruang kelas, tidak hanya sebagai tempat mendapatkan pengetahuan formal, tetapi juga sebagai sarana untuk membentuk siswa menjadi warga negara yang bertanggung jawab dalam menjaga keselarasan hidup (Maxim, 2010). Hal ini sejalan dengan penekanan pada penerapan prinsip pembelajaran yang utuh dan menyeluruh di setiap tingkatan pendidikan (Supardan, 2014).

Esensi pembelajaran IPS, sebagaimana diuraikan oleh NCSS (1994), adalah menjadi subjek yang kuat dan tangguh (*powerful*) melalui pendekatan pembelajaran yang bermakna, menyatukan berbagai aspek (integratif), berbasis pada nilai-nilai, menantang pemikiran, dan mengaktifkan keterlibatan siswa. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dianggap sangat efektif untuk tujuan ini. Pentingnya kemampuan memecahkan masalah dalam pendidikan IPS ditekankan oleh NCSS (1994), yang menjelaskan bahwa “tujuan utama IPS adalah untuk membekali siswa dengan kapasitas untuk pengambilan keputusan reflektif, membantu mereka menyelesaikan tantangan pribadi dan mempengaruhi keputusan publik melalui partisipasi sosial yang bijaksana.” Hal ini menunjukkan bahwa tujuan inti dari pengajaran IPS adalah untuk mengembangkan kompetensi siswa, terutama dalam memecahkan masalah. Sehingga mereka dapat mengatasi tantangan pribadi dan sosial di lingkungan mereka dan berpartisipasi aktif dalam tindakan sosial yang bijaksana. Muhson (2019) juga mencatat bahwa keterampilan memecahkan masalah melibatkan pelatihan siswa untuk menghadapi dan menyelesaikan berbagai masalah individu atau kolektif, baik secara mandiri maupun berkelompok. Demikian pula, Sudjimat (dalam Priansa, 2017) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis memecahkan masalah pada dasarnya adalah tentang belajar berpikir, yang mengharuskan siswa untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah baru yang belum pernah dihadapi sebelumnya. Dengan demikian, PBL sengaja disusun untuk mendorong siswa agar terlibat dalam pemikiran yang disengaja dan sadar saat mereka mengerjakan tantangan (Forsgren et al., 2014; Suyono, 2015). Selain itu, PBL dipandang sebagai pendekatan pengajaran partisipatif yang mendorong pembelajaran reflektif dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah (Gulluhan, 2021; Suryani et al., 2020).

Keterampilan memecahkan masalah adalah kemampuan esensial bagi individu untuk mengatasi masalah melalui pemikiran kritis, logis, dan terstruktur (Eldy et al., 2023; Mahanal et al., 2022; Rojas et al., 2021). Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk berlatih berpikir kritis ketika menghadapi berbagai tantangan, baik secara individu maupun berkelompok, dengan mengidentifikasi penyebab masalah dan mencari solusi alternatif. Alipandie (dalam Jauhar & Nurdin, 2017) menyatakan bahwa keterampilan ini membantu siswa dalam mengatasi masalah secara mandiri atau kolaboratif. Memecahkan masalah adalah keterampilan belajar yang menekankan proses pengajaran dan pengembangan keterampilan (Sekali, 2017). Dengan demikian, memecahkan masalah mencakup kemampuan untuk mendeteksi masalah, mengumpulkan informasi, menganalisis situasi, membuat pilihan solusi, dan mengambil tindakan untuk mencapai keputusan yang selaras dengan tujuan yang telah ditentukan sebelumnya. Saat ini, tantangan utama adalah kondisi pembelajaran di kelas yang belum secara memadai mendukung pengembangan keterampilan ini. Menurut Dewi et al. (2019), guru belum secara optimal memanfaatkan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif mengembangkan keterampilan memecahkan masalah, sehingga proses pembelajaran

didominasi oleh pendekatan yang berpusat pada guru. Akibatnya, pengembangan keterampilan memecahkan masalah siswa terhambat karena kurangnya latihan dan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Dewi, 2021).

Pembelajaran yang efektif dan berkualitas tinggi sangat bergantung pada partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Keterlibatan ini memungkinkan siswa membangun pemahaman berdasarkan pengalaman mereka sendiri atau bahkan untuk menyelidiki dan mengatasi masalah sosial yang relevan di sekitar mereka. Salah satu model pembelajaran yang dapat memfasilitasi hal ini adalah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). PBL merupakan pendekatan yang dirancang untuk mendorong siswa berpikir secara kritis dan analitis ketika mereka mencari dan menemukan solusi atas berbagai persoalan. Sebagai salah satu dari banyak model pengajaran, PBL secara efektif melibatkan siswa dalam pembelajaran. Menurut Sari (2018), tujuan utama dari PBL bukanlah sekadar mentransfer pengetahuan yang luas, melainkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah, sekaligus memberdayakan siswa untuk secara aktif mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri.

Kondisi kelas saat ini tidak kondusif untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah siswa, sebuah isu yang jelas terlihat dalam pembelajaran IPS kelas VIII-H di SMPN 8 Cimahi. Siswa di sana menunjukkan keterlibatan dan kreativitas yang rendah, seringkali hanya menerima informasi secara pasif. Hal ini mengakibatkan skor rata-rata tes harian hanya 70,78 dan tingkat ketuntasan belajar klasikal sebesar 43,48% pada awal semester ganjil tahun ajaran 2024/2025. Beberapa faktor internal dan eksternal yang melibatkan siswa maupun guru berkontribusi pada keterbatasan kemampuan memecahkan masalah ini. Faktor yang disebabkan oleh guru biasanya muncul karena penggunaan model pembelajaran yang tidak tepat, yang menyebabkan ketidakefektifan dalam proses pembelajaran IPS, yang membuat siswa lebih pasif dalam menerima materi pelajaran. Dari sisi siswa, terdapat kurangnya motivasi belajar untuk mempelajari IPS, karena dianggap sebagai materi hafalan yang membosankan. Aspek yang selalu ditekankan dalam pembelajaran IPS adalah pengetahuan, fakta, dan konsep. Hal ini diidentifikasi sebagai kelemahan yang menyebabkan “kegagalan” IPS di sekolah-sekolah di Indonesia (Kaulan & Ramadhani, 2019).

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Widyastuti & Airlanda (2021) mengungkapkan bahwa PBL berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa di kelas. Penelitian lebih lanjut juga dilakukan oleh Naswa, et al. (2023) yang melakukan studi literatur tentang pengaruh PBL dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa pada pembelajaran IPS. Hasilnya mengungkapkan bahwa model pembelajaran *problem based learning* efektif untuk dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa terutama dalam pembelajaran IPS. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam tentang pengaruh model *problem based learning* ini terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa. Peneliti juga menambahkan faktor motivasi belajar sebagai moderator dalam penelitian ini. Penelitian ini dibangun di atas fondasi studi terdahulu yang telah membuktikan dampak positif PBL, namun melangkah lebih jauh dengan mengidentifikasi celah penelitian yang telah ada. Kebaruan utama studi ini terletak pada pengujian peran motivasi belajar sebagai variabel moderator. Tujuannya adalah untuk mengungkap secara empiris bagaimana interaksi antara model pembelajaran (PBL) dan kondisi internal siswa (motivasi belajar) secara

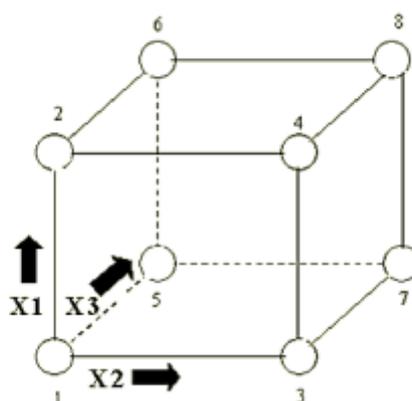
bersama-sama menentukan keberhasilan dalam peningkatan kemampuan memecahkan masalah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mereplikasi temuan yang ada, tetapi memperluasnya untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif dan bernuansa.

Berdasarkan penjelasan yang diberikan, peneliti akan menganalisis tingkat kemampuan memecahkan masalah siswa melalui efektivitas Pembelajaran Berbasis Masalah dalam pendidikan IPS, dengan fokus pada materi yang dianggap mampu meningkatkan kemampuan memecahkan masalah yang sudah dipraktikkan oleh siswa di SMPN 8 Cimahi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat kemampuan memecahkan masalah dalam pembelajaran berbasis masalah yang dimoderatori oleh motivasi belajar. Sehingga, dapat ditemukan pengaruh interaksi motivasi belajar dalam penerapan model pembelajaran *problem based learning* di kelas dalam pembelajaran IPS. Tentunya, penelitian ini mendorong agar menjadi bahan pertimbangan dan pengembangan kegiatan pembelajaran khususnya dalam rangka meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa dalam pembelajaran IPS.

Metode

Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan eksperimen. Model penelitian eksperimen merupakan model penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *treatment* dalam hal ini adalah model pembelajaran tertentu terhadap yang lain dalam hal ini adalah hasil belajar dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini berfokus pada siswa yang mengikuti pembelajaran IPS di SMPN 8 Cimahi, dengan membagi mereka menjadi kelompok eksperimen dan kontrol. Total 60 siswa berpartisipasi, dengan 30 siswa di kelompok eksperimen dan 30 siswa di kelompok kontrol, yang dipilih secara acak dari populasi. Penelitian akan berlangsung selama satu semester akademik pada tahun ajaran 2024/2025 untuk memastikan konsistensi dan kontrol terhadap faktor eksternal, memberikan waktu yang cukup untuk intervensi, pengumpulan data, dan analisis. Analisis data akan melibatkan teknik statistik, termasuk statistik deskriptif seperti rata-rata dan standar deviasi untuk meringkas karakteristik sampel, serta statistik inferensial seperti uji-t atau analisis varians (ANOVA) untuk menilai perbedaan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Prosedur penelitian meliputi pemilihan kelompok secara acak, *pretest* untuk menilai keterampilan memecahkan masalah dasar, intervensi dengan *Problem Based Learning* untuk kelompok eksperimen dan *Inquiry Learning* untuk kelompok kontrol, *posttest* untuk mengevaluasi efektivitas pengajaran, serta pengumpulan dan analisis data untuk menentukan dampak pendekatan pengajaran terhadap keterampilan memecahkan masalah, dengan mempertimbangkan potensi interaksi dengan motivasi belajar. Secara khusus, penelitian ini menggunakan desain faktorial penuh dengan dua level untuk tiga faktor, menghasilkan desain faktorial 2^3 dan terdiri dari delapan percobaan eksperimen. Setiap percobaan mewakili kombinasi unik dari level tinggi dan rendah dari ketiga faktor. Desain ini dapat direpresentasikan secara visual dengan kubus (lihat Gambar 1), di mana setiap sudut menunjukkan kombinasi level tinggi, sedang, dan rendah dari ketiga faktor, diberi nomor 1 hingga 8 untuk menunjukkan urutan standar eksperimen. Selain itu, panah menunjukkan arah peningkatan untuk setiap faktor.



Gambar 1. Factorial Design
 Sumber: pharमतutor.org

Menurut Sugiyono (2013), desain faktorial adalah suatu bentuk modifikasi dari desain *true experimental*. Desain ini secara khusus mempertimbangkan potensi adanya variabel moderator, yaitu variabel yang dapat mengubah atau memengaruhi kekuatan dampak dari variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil). Dalam penelitian ini, desain faktorial penuh 2^3 digunakan untuk mengeksplorasi interaksi antara motivasi belajar dan keterampilan memecahkan masalah, dengan mempertimbangkan faktor dan level berikut: (1) motivasi belajar dengan level rendah, sedang, tinggi; (2) keterampilan memecahkan masalah awal siswa dengan level rendah, sedang, tinggi; dan (3) jenis perlakuan yang digunakan mencakup *Problem Based Learning* untuk kelompok eksperimen dan *Inquiry Learning* untuk kelompok kontrol. Dengan menggabungkan ketiga faktor ini, terdapat delapan kondisi eksperimen yang berbeda.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Indikator memecahkan masalah yang diadopsi dari (Rosy & Pahlevi, 2015) dalam penelitian ini menjadi tolak ukur penting untuk menilai kemampuan memecahkan masalah siswa. Indikator-indikator ini mencakup pendekatan sistematis dalam memecahkan masalah, mulai dari identifikasi dan perumusan masalah hingga analisis data yang relevan, penarikan kesimpulan, mencari solusi, dan akhirnya mengevaluasi serta menerapkan solusi yang dipilih. Dengan memanfaatkan indikator-indikator ini, peneliti dapat mengukur kemahiran siswa dalam menangani masalah yang kompleks, sehingga mendorong pemahaman yang lebih komprehensif tentang keterampilan memecahkan masalah mereka. Kerangka kerja terstruktur ini tidak hanya membantu dalam mengevaluasi kemampuan memecahkan masalah siswa, tetapi juga memberikan wawasan tentang area yang perlu diperbaiki dalam konteks pendidikan. Informasi mengenai kemampuan peserta di kelas eksperimen dan kelas kontrol, termasuk skor maksimum (X_{max}) dan skor minimum (X_{min}), skor rata-rata (\bar{x}), serta standar deviasi (S), dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Aspek Kemampuan	Proses	Skor Ideal	Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
			X _{max}	X _{min}	\bar{x}	S	X _{max}	X _{min}	\bar{x}	S
Memecahkan Masalah	<i>Pretest</i>	50	18	10	13,47	2,255	18	10	13,67	2,006
	<i>Posttest</i>	50	47	41	44,23	1,924	43	36	39,67	2,073

Sumber: Data penelitian, 2025

Perbandingan skor rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan. Pada tahap *pretest*, skor rata-rata kemampuan memecahkan masalah di kelas eksperimen adalah 13,42 (SD = 2,233), sedangkan di kelas kontrol adalah 13,59 (SD = 1,965). Standar deviasi yang serupa menunjukkan bahwa distribusi data *pretest* di kedua kelas sebanding. Namun, pada tahap *posttest*, skor rata-rata kemampuan memecahkan masalah di kelas eksperimen meningkat menjadi 44,23 (SD = 1,892), sedangkan di kelas kontrol meningkat menjadi 39,44 (SD = 2,199). Secara khusus, nilai standar deviasi di kelas eksperimen dan kontrol menunjukkan adanya variasi dalam penyebaran data *posttest* antara kedua kelompok. Selain itu, tabel 3 menyajikan hasil uji perbedaan skor gain ternormalisasi rata-rata, yang mencerminkan peningkatan kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen dan kontrol. Skor gain ternormalisasi ini menyesuaikan perbedaan awal dalam kemampuan antara kedua kelompok, memungkinkan penilaian peningkatan yang lebih akurat.

Tabel 2. Test perbedaan rata-rata (t-test) kelas kontrol dan kelas eksperimen

Aspect of Ability	Experimental Class			Control Class			t-value	Sig. (2-tailed)	H ₀ Acceptance
	\bar{x}	S	N	\bar{x}	S	N			
Problem Solving	,8424	,05109	30	,7147	,05855	30	9,004	,000	Reject H ₀

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan data tabel, hasil uji-t untuk skor N-gain pada peningkatan kemampuan memecahkan masalah menunjukkan nilai signifikansi asimtotik (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai ini lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak. Hal ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kemampuan memecahkan masalah antara siswa yang belajar menggunakan model Problem Based Learning (PBL) dan siswa yang menggunakan *Inquiry Learning*. Lebih lanjut, rata-rata skor N-gain untuk kemampuan memecahkan masalah pada kelas eksperimen (yang menerapkan PBL) adalah 0,8424, lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol (yang menerapkan *Inquiry Learning*) dengan skor rata-rata 0,7147. Temuan ini menunjukkan bahwa setelah intervensi pembelajaran, siswa di kelas eksperimen yang menggunakan PBL menunjukkan peningkatan kemampuan memecahkan masalah yang lebih baik daripada siswa di kelas kontrol yang menggunakan *Inquiry Learning*.

Untuk mengukur motivasi belajar siswa di kelas eksperimen dan kontrol, penelitian ini memanfaatkan kuesioner yang disusun berdasarkan indikator-indikator motivasi belajar. Kuesioner tersebut terdiri dari 40 item pernyataan dengan

lima pilihan jawaban: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Sistem penilaiannya adalah sebagai berikut:

- a. Untuk pernyataan yang bersifat positif, skor yang diberikan adalah: Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Netral (N) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.
- b. Sebaliknya, untuk pernyataan yang bersifat negatif, skor yang diberikan adalah: Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) = 2, Netral (N) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 5.

Skor motivasi belajar yang diperoleh dari pengisian kuesioner ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Kategori Skor Motivasi Belajar

Kategori	Kelas Eksperimen			Kelas Kontrol		
	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Interval	Frekuensi	Persentase (%)
Tinggi	$M > 138$	18	60%	$M > 109$	14	46%
Sedang	$118 \leq M \leq 138$	9	30%	$87 \leq M \leq 109$	8	26,7%
Rendah	$M < 118$	3	10%	$M < 87$	8	26,7%
Total		30	100%		30	100%

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan data yang disajikan pada tabel di atas, terlihat bahwa distribusi tingkat motivasi belajar berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Di kelas eksperimen, yang terdiri dari 30 siswa, mayoritas siswa, yaitu 18 orang, dikategorikan memiliki motivasi belajar tinggi. Selain itu, 9 siswa termasuk dalam kategori motivasi belajar sedang, sementara hanya 3 siswa yang diklasifikasikan memiliki motivasi belajar rendah. Distribusi ini menunjukkan dominasi motivasi belajar tinggi di kalangan siswa kelas eksperimen.

Sebaliknya, kelas kontrol terdiri dari 30 siswa, dengan 14 siswa menunjukkan motivasi belajar tinggi, 8 siswa menunjukkan motivasi belajar sedang, dan 8 siswa menunjukkan motivasi belajar rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol ditandai dengan dominasi siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi. Secara ringkas, meskipun kelas eksperimen sebagian besar terdiri dari siswa dengan motivasi belajar tinggi, kelas kontrol juga didominasi oleh individu yang menunjukkan tingkat motivasi tinggi.

Penyelesaian Memecahkan Masalah dalam Setiap Kategori Motivasi Belajar

Kemampuan siswa dalam memecahkan masalah, ketika dikaitkan dengan berbagai tingkat motivasi belajar mereka, dapat dievaluasi melalui skor *posttest* pada setiap kategori motivasi. Motivasi belajar itu sendiri diukur berdasarkan beberapa aspek, yaitu ketekunan, kegigihan menghadapi tantangan, minat dan ketajaman belajar, pencapaian pembelajaran, serta kemandirian dalam belajar. Kategorisasi motivasi belajar rendah, sedang, dan tinggi ditentukan berdasarkan skor yang diperoleh dari kuesioner yang disesuaikan dengan indikator motivasi belajar. Siswa yang diklasifikasikan memiliki motivasi belajar tinggi menunjukkan tekad dan ketekunan yang kuat dalam belajar, disertai dengan minat dan ketajaman yang tinggi dalam memahami konsep baru. Selain itu, mereka menunjukkan tingkat pencapaian yang tinggi dalam upaya akademik mereka dan menampilkan kemandirian dalam

proses belajar. Sebaliknya, siswa yang dikategorikan dengan motivasi belajar sedang menunjukkan tingkat ketekunan dan kegigihan yang cukup dalam perjalanan belajar mereka, meskipun kadang-kadang menghadapi tantangan. Mereka mempertahankan tingkat minat dan ketajaman yang sedang dalam belajar dan mencapai hasil yang memuaskan dalam upaya akademik mereka, meskipun dengan beberapa ketergantungan pada dukungan eksternal. Sementara itu, siswa yang dikategorikan dengan motivasi belajar rendah menunjukkan ketekunan dan kegigihan yang minimal dalam upaya belajar mereka, sering kali mudah menyerah pada tantangan. Mereka mungkin kurang minat dan ketajaman dalam belajar, yang mengakibatkan pencapaian akademik yang terbatas, dan mungkin sangat bergantung pada bimbingan eksternal dalam proses belajar mereka. Melalui analisis skor *posttest* dalam setiap kategori motivasi belajar, efektivitas peningkatan keterampilan memecahkan masalah dapat dievaluasi, memberikan wawasan tentang dampak tingkat motivasi terhadap kemampuan siswa untuk menangani dan menyelesaikan masalah yang kompleks. Tabel berikut menyajikan data tentang penyelesaian memecahkan masalah dalam setiap kategori motivasi belajar:

Tabel 4. Penyelesaian Memecahkan Masalah dalam Setiap Kategori Motivasi Belajar

Motivasi Untuk Belajar	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Maksimum	Minimum	Maksimum	Minimum
Tinggi	157	143	129	113
Sedang	138	119	107	87
Rendah	113	99	86	66

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan data yang diberikan, terlihat jelas bahwa siswa dengan tingkat motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah mencapai skor memecahkan masalah yang secara signifikan lebih tinggi di kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Secara spesifik, skor maksimum memecahkan masalah siswa dengan motivasi belajar tinggi di kelas eksperimen lebih tinggi 28 poin, siswa dengan motivasi belajar sedang lebih tinggi 31 poin, dan siswa dengan motivasi belajar rendah lebih tinggi 27 poin. Demikian pula, skor minimum memecahkan masalah siswa dengan motivasi belajar tinggi di kelas eksperimen lebih tinggi 30 poin, siswa dengan motivasi belajar sedang lebih tinggi 32 poin, dan siswa dengan motivasi belajar rendah lebih tinggi 33 poin di kelas eksperimen.

Pengujian Hipotesis: One Way ANOVA

Penelitian ini menerapkan uji One-Way ANOVA untuk menyelidiki pengaruh Problem Based Learning terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa, khususnya ketika siswa dikelompokkan berdasarkan berbagai tingkat motivasi belajar mereka. Uji ini sendiri merupakan metode untuk menganalisis perbedaan varians di antara beberapa kelompok yang dipengaruhi oleh satu faktor. Hasil uji One-Way ANOVA untuk *Problem Based Learning* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil uji OneWay ANOVA untuk Problem-Based Learning

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	,058	2	,029	44,220	,000
Within Groups	,018	27	,001		
Total	,076	29			

Sumber: Data penelitian, 2025

Merujuk pada tabel di atas, diperoleh nilai F sebesar 44,220 dengan signifikansi 0,000. Hasil ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan dalam tingkat motivasi belajar di antara siswa yang diajar menggunakan model Problem Based Learning. Selanjutnya, uji One-Way ANOVA dilakukan untuk *Inquiry Learning* guna menilai peningkatan keterampilan memecahkan masalah di kalangan siswa dengan berbagai tingkat motivasi belajar. Berikut adalah hasil uji One-Way ANOVA untuk *Inquiry Learning*:

Tabel 6. Hasil uji OneWay ANOVA untuk Inquiry Learning

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	,026	2	,013	4,866	,016
Within Groups	,073	27	,003		
Total	,099	29			

Sumber: Data penelitian, 2025

Berdasarkan tabel yang disediakan, nilai F yang dihitung adalah 4,866, dengan tingkat signifikansi 0,16. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam tingkat motivasi belajar di kalangan siswa yang terlibat dalam *Inquiry Learning*. Oleh karena itu, uji post hoc Tukey akan dilakukan untuk menilai secara menyeluruh perbedaan dalam keterampilan memecahkan masalah siswa di berbagai tingkat motivasi belajar dalam kerangka *Inquiry Learning*.

Tabel 7. Hasil Tes Post hoc Tukey dari Data *Posttest*

Between Classes	Statistic Test	Sig.	Alpha	Sig.
PBL motivasi belajar tinggi – sedang	Post hoc Tukey	,001	0,05	Berbeda
PBL motivasi belajar tinggi – rendah	Post hoc Tukey	,000	0,05	Berbeda
PBL motivasi belajar sedang – rendah	Post hoc Tukey	,549	0,05	Tidak Berbeda

Sumber: Data penelitian, 2025

Uji post hoc Tukey menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam kemampuan memecahkan masalah di antara siswa yang menggunakan *Problem Based Learning*, tergantung pada tingkat motivasi belajar mereka. Secara spesifik, siswa dengan motivasi tinggi memiliki kemampuan memecahkan masalah yang signifikan lebih baik daripada siswa bermotivasi sedang ($p=0,000$) dan rendah ($p=0,000$). Namun, tidak ada perbedaan signifikan antara kemampuan siswa bermotivasi

sedang dan rendah ($p=0,549$). Meski begitu, temuan ini secara keseluruhan menegaskan bahwa *Problem Based Learning* sangat berpengaruh terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa, terutama ketika variasi tingkat motivasi belajar diperhitungkan.

Pengujian Hipotesis: Efek Interaksi

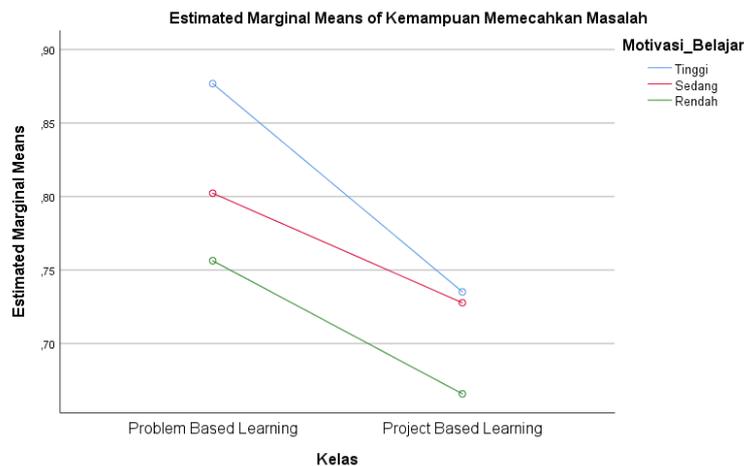
Pengujian hipotesis dilakukan untuk dapat membuktikan hipotesis serta efek interaksi yang terjadi antara motivasi belajar terhadap kelas yang menggunakan *Problem Based Learning* dengan *Inquiry Learning*. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 8. Tests of Between-Subject Effects

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	,329 ^a	5	,066	39,155	,000
Intercept	25,361	1	25,361	15087,553	,000
Motivasi_Belajar	,066	2	,033	19,774	,000
Kelas	,115	1	,115	68,168	,000
Motivasi_Belajar * Kelas	,014	2	,007	4,110	,022
Error	,091	54	,002		
Total	36,789	60			
Corrected Total	,420	59			

Sumber: Data penelitian, 2025

Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $F = 4,110$ dengan nilai signifikansi yakni $0,022$ (lebih kecil dari $0,05$). Hal ini berarti hipotesis ketiga diterima, yang mengindikasikan adanya efek interaksi signifikan antara *Problem Based Learning* dan *Inquiry Learning*, yang dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar, terhadap peningkatan kemampuan memecahkan masalah siswa dalam Ilmu Pengetahuan Sosial.



Gambar 2. Profil Plot Perkiraan Rata-rata Keterampilan Memecahkan Masalah

Ketidaksejajaran garis yang signifikan pada gambar tersebut menyiratkan adanya kemungkinan interaksi antara tingkat motivasi belajar siswa dan bagaimana *Inquiry Learning* memengaruhi mereka. Sebuah pengamatan penting dari visualisasi

ini adalah bahwa siswa yang menggunakan *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar rendah menunjukkan peningkatan keterampilan memecahkan masalah yang hampir sama dengan siswa yang menggunakan *Inquiry Learning* namun memiliki motivasi belajar tinggi, dengan perbedaan hanya 0,0213. Hal ini menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam *Problem Based Learning* dengan motivasi belajar rendah dapat mencapai hasil yang sebanding dengan siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yang menggunakan *Inquiry Learning*. Analisis lebih lanjut mengungkapkan bahwa peningkatan keterampilan memecahkan masalah di kalangan siswa dengan motivasi belajar tinggi yang menggunakan *Problem Based Learning* menghasilkan rata-rata sebesar 0,8768, melebihi rata-rata peningkatan di kalangan siswa dengan tingkat motivasi serupa tetapi menggunakan *Inquiry Learning*, yang sebesar 0,7351. Demikian pula, siswa dengan motivasi belajar sedang mengalami peningkatan keterampilan memecahkan masalah yang lebih besar melalui *Problem Based Learning*, dengan rata-rata 0,8023 dibandingkan dengan 0,7278 untuk siswa yang menggunakan *Inquiry Learning*. Begitu pula, siswa dengan motivasi belajar rendah menunjukkan rata-rata peningkatan keterampilan memecahkan masalah yang lebih tinggi dengan *Problem Based Learning* (0,7564) dibandingkan dengan *Inquiry Learning* (0,6658). Temuan ini mengonfirmasi adanya perbedaan signifikan dalam peningkatan keterampilan memecahkan masalah siswa di kelas eksperimen yang menggunakan *Problem Based Learning*, bergantung pada tingkat motivasi belajar mereka (tinggi, sedang, atau rendah).

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan peningkatan keterampilan memecahkan masalah antara dua model pembelajaran, yaitu *Problem Based Learning* (PBL) dan *Inquiry Learning*, serta mengevaluasi pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan keterampilan memecahkan masalah dalam konteks kedua model pembelajaran tersebut. Hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan dalam skor rata-rata kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen (PBL) dan kelas kontrol (*Inquiry*) pada tahap *pre-test*. Namun, pada tahap *post-test*, terdapat peningkatan signifikan dalam skor rata-rata kemampuan memecahkan masalah di kelas eksperimen (PBL) dibandingkan dengan kelas kontrol (*Inquiry*). Hal ini menunjukkan bahwa PBL memiliki dampak yang lebih baik dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah dibandingkan *Inquiry*.

Pengujian selanjutnya yaitu mengukur hasil perbedaan skor gain. Hasil uji perbedaan skor gain ternormalisasi rata-rata menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam peningkatan kemampuan memecahkan masalah antara kelas eksperimen (PBL) dan kelas kontrol (*Inquiry*). Skor gain ternormalisasi rata-rata untuk kemampuan memecahkan masalah di kelas eksperimen (PBL) lebih tinggi daripada di kelas kontrol (*Inquiry*), yang menunjukkan bahwa PBL secara efektif dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa dibandingkan *Inquiry Learning*.

Setelah dilakukan analisis statistik deskriptif dan hasil perbedaan skor gain, maka langkah berikutnya adalah menganalisis motivasi belajar siswa. Analisis motivasi belajar menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam tingkat motivasi belajar antara kelas eksperimen (PBL) dan kelas kontrol (*Inquiry*). Mayoritas siswa di kelas eksperimen memiliki motivasi belajar tinggi, sementara mayoritas siswa di

kelas kontrol juga memiliki motivasi belajar tinggi. Namun, terdapat variasi dalam distribusi tingkat motivasi belajar antara kedua kelas tersebut. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara tingkat motivasi belajar dan peningkatan keterampilan memecahkan masalah. Siswa dengan motivasi belajar tinggi, sedang, dan rendah di kelas eksperimen (PBL) menunjukkan peningkatan keterampilan memecahkan masalah yang lebih besar dibandingkan siswa di kelas kontrol (*Inquiry*). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, terutama dalam konteks PBL. Berbeda dengan kelas eksperimen, kelas kontrol menunjukkan motivasi belajar yang sedikit lebih rendah. Pembelajaran *Inquiry* pada kelas kontrol tidak menunjukkan perubahan yang signifikan terhadap kemampuan memecahkan masalah siswa. Sehingga dalam hal ini PBL lebih efektif dalam mendorong kemampuan memecahkan masalah siswa.

Lebih lanjut, hasil analisis ANOVA menunjukkan bahwa terdapat interaksi signifikan antara model pembelajaran (PBL dan *Inquiry*) dan tingkat motivasi belajar terhadap peningkatan keterampilan memecahkan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas model pembelajaran dapat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa PBL memiliki dampak yang lebih besar dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah di berbagai tingkat motivasi belajar.

Kesimpulan

Studi ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan eksperimen faktorial untuk menguji pengaruh metode pembelajaran terhadap keterampilan memecahkan masalah pada siswa kelas IPS di SMPN 8 Cimahi. Sebanyak 60 siswa dilibatkan sebagai sampel, yang terbagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan kelompok kontrol yang menggunakan Pembelajaran *Inquiry*. Penelitian yang berlangsung selama satu semester ini mengumpulkan data melalui *pretest* dan *posttest* untuk menganalisis efektivitas kedua metode tersebut, serta melihat interaksinya dengan motivasi belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) secara signifikan lebih unggul daripada metode *Inquiry* dalam meningkatkan keterampilan memecahkan masalah siswa. Meskipun pada awalnya kemampuan kedua kelompok setara (berdasarkan skor *pretest*), kelompok PBL menunjukkan peningkatan skor yang jauh lebih tinggi pada *posttest* yang telah dilakukan. Secara statistik, skor peningkatan rata-rata kelompok PBL mencapai 0,8424, sementara kelompok *Inquiry* hanya 0,7147. Keunggulan PBL ini tetap terlihat di semua tingkat motivasi belajar siswa.

Analisis statistik lebih lanjut mengonfirmasi bahwa metode Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) jauh lebih efektif daripada metode *Inquiry* dalam meningkatkan kemampuan memecahkan masalah. Motivasi belajar siswa juga terbukti menjadi faktor penting yang memengaruhi keberhasilan kedua metode tersebut. Menariknya, efektivitas sebuah metode ternyata dapat dipengaruhi oleh tingkat motivasi belajar siswa. PBL secara konsisten unggul di semua level motivasi, namun manfaat terbesarnya dirasakan oleh siswa dengan motivasi tinggi. Bahkan, siswa dengan motivasi rendah pun tetap menunjukkan kemajuan yang baik dalam kemampuan memecahkan masalah dengan PBL. Artinya, PBL adalah metode yang

efektif dalam upaya meningkatkan kemampuan memecahkan masalah siswa. Namun, untuk hasil yang lebih maksimal, penting juga untuk memperhatikan metode pembelajaran sekaligus motivasi belajar siswa.

Referensi

- Al Mukhtar, S. (2001). *Pendidikan dan Masalah Sosial Budaya*. Gelar Pustaka Mandiri.
- Anderson, A., Barham, N., & Northcote, M. (2013). Using the TPACK framework to unite disciplines in online learning. *Australasian Journal of Educational Technology*, 29(4), 549-565. <https://doi.org/10.14742/ajet.24>.
- Dewi, A. K. R. (2021). Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 80–85. <https://doi.org/10.23887/jear.v5i1.31859>.
- Dewi, H. R., Mayasari, T., & Handhika, J. (2019). Increasing creative thinking skills and understanding of physics concepts through application of stem-based inquiry. *JPPIPA (Jurnal Penelitian Pendidikan IPA)*, 4(1), 25-30. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v4n1.p25-30>.
- Eldy, E. F., Sulaiman, F., Ishak, Mohd. Z., Uden, L., & Netto-Shek, J.-A. (2023). The Effectiveness of Integrated Online Problem-Based Learning (iON-PBL) Physics Module on Pre-university Students' Motivation and Problem-Solving Skills. In D. Uden Lorna and Liberona (Ed.), *Learning Technology for Education Challenges* (pp. 164–175). Springer Nature Switzerland.
- Forsgren, S., Christensen, T., & Hedemalm, A. (2014). Evaluation of the Case Method in Nursing Education. *Nurse Education in Practice*, 14(2), 164–169. <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2013.08.003>
- Gulluhan, N. U. (2021). Social Problem-Solving Activities in The Life Skills Course: Do Primary School Students Have Difficulty Solving Daily Life Problems? *Egitim ve Bilim*, 46(207), 63–84. <https://doi.org/10.15390/EB.2021.9396>
- Jauhar, S., & Nurdin, M. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 1(2), 141-149. <http://dx.doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>.
- Kaulan, M. K., & Ramadhani, R. (2019). Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43-53.
- Mahanal, S., Zubaidah, S., Setiawan, D., Maghfiroh, H., & Muhaimin, F. G. (2022). Empowering College Students' Problem-Solving Skills through RICOSRE. *Education Sciences*, 12(3), 1-17. <https://doi.org/10.3390/educsci12030196>
- Maxim, G. W. (2010). *Dynamic social studies for constructivist classrooms : inspiring tomorrow's social scientists* (9th ed). Allyn & Bacon. <https://cir.nii.ac.jp/crid/1130282269323492992.bib?lang=en>.
- Meriyanti. (2015). *Memahami Karakteristik Peserta Didik*. Fakta Press.
- Mudlofir, A. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktek*. PT Raja Grafindo Persada.

- Muhson, A. (2009). Peningkatan minat belajar dan pemahaman mahasiswa melalui penerapan problem-based learning. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 39(2), 171-182. <https://doi.org/10.21831/jk.v39i2.203>.
- Naswa, N. L., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Genta Mulia*, 14(2), 104-118. <https://doi.org/10.61290/gm.v14i2.368>.
- NCSS. (1994). *Curriculum Standard for Social Studies*. National Commission on Social Studies in the School.
- Priansa, D. J. (2017). *Pengembangan Strategi dan Model Pembelajaran; Inovatif, Kreatif, dan Prestatif dalam Memahami Peserta Didik*. Pustaka Setia.
- Pribadi, B. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. PT Dian Rakyat.
- Rojas, M., Nussbaum, M., Chiuminatto, P., Guerrero, O., Greiff, S., Krieger, F., & Van Der Westhuizen, L. (2021). Assessing collaborative problem-solving skills among elementary school students. *Computers & Education*, 175, 104313. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104313>
- Rosy, B., & Pahlevi, T. (2015). Penerapan problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah. In *Prosiding Seminar Nasional* (Vol. 160, pp. 160-175).
- Sari, S. D. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Taman Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2), 1-8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/31571>
- Sekali, P. B. K. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Globalisasi Kelas VI SD Negeri 047175 Desa Simacem Bekerah tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Curere*, 2(2), 122-132. <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v2i2.155>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supardan, D. (2014). *Pendidikan IPS: Perspektif Filosofi, Kurikulum, dan Pembelajaran*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suryani, I., Maidiyah, E., Salasi, & Mardhiah, M. (2020). Students' mathematics problem-solving skills through the application of Problem-Based Learning model. *Journal of Physics: Conference Series*, 1460(1), 012029. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1460/1/012029>.
- Suyono, H. (2015). *Implementasi Belajar & Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Widyastuti, R. T., & Airlanda, G. S. (2021). Efektivitas Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120-1129. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.896>.