

PENGUNAAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH PADA PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR KELAS EMPAT

Bening Sri Palupi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret
beningsip@student.uns.ac.id

Abstrak

Keabstrakan materi pelajaran di sekolah dasar sekaligus karakteristik peserta didiknya menjadi tantangan bagi guru dalam mengemas pembelajaran yang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan video untuk meningkatkan pembelajaran berbasis masalah di kelas empat sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di SDN 4 Kutosari, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan wawancara yang dianalisis secara interaktif berdasarkan *Milles* dan *Huberman*. Triangulasi teknik dan sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data. Penelitian ini dilakukan pada pembelajaran IPS tentang masalah lingkungan akibat kegiatan ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video mampu memberikan gambaran nyata bagi peserta didik dalam memahami masalah yang akan mereka pecahkan. Hal ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam keterampilan memecahkan masalah.

Kata kunci: Media Video, *Problem Solving*, Sekolah Dasar

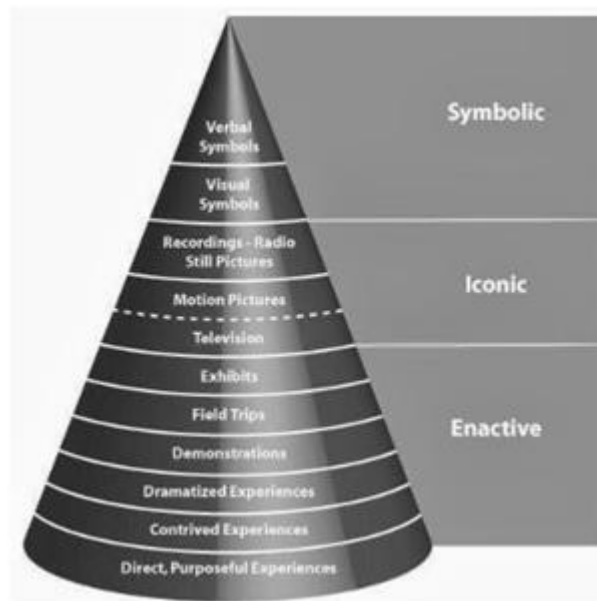
PENDAHULUAN

Pemilihan media ataupun model pembelajaran menentukan keberhasilan peserta didik dalam mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan dalam kurikulum. Disinilah kualitas pembelajaran bergantung pada kreativitas guru dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) meletakkan konsep yang berkaitan dengan masyarakat dan lingkungannya (Mahendra & Febriani, 2019, p. 8). Oleh karenanya, muatan IPS mengharuskan peserta didik mampu memahami sekaligus menjawab masalah-masalah yang ada di lingkungan sekitarnya.

Supardan mengungkapkan bahwa salah satu tujuan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yaitu mampu memiliki kepekaan terhadap kehidupan di lingkungan sekitarnya (Supardan, 2015, p. 61). Sejalan dengan hal ini, materi IPS di kelas IV semester genap yaitu kegiatan ekonomi. Adapun materi kegiatan ekonomi yang difokuskan yaitu penangkapan ikan dengan bahan peledak dan pabrik genteng dan batu bata di Kebumen. Letak geografis kota Kebumen yang terdiri dari pantai dan juga gunung menjadi lebih bermakna jika guru mengajak peserta didik mempelajari berbagai macam kegiatan ekonomi di Kabupaten Kebumen. Seperti yang diungkapkan oleh Departemen Pendidikan Nasional yang mengungkapkan salah satu tujuan pembelajaran IPS yaitu memiliki kemampuan sosial di tingkat lokal (Depdiknas, 2006). Dengan demikian, sebelum guru memutuskan untuk menggunakan media atau model pembelajaran tertentu, guru perlu memahami karakteristik mata pelajaran yang akan diajarkan.

Uraian di atas memberikan konsekuensi logis bahwa dalam mengemas

pembelajaran yang bermakna diperlukan pemahaman tentang gaya belajar. Sari mengungkapkan bahwa kerucut pengalaman Edgar Dale perlu menjadi acuan guru dalam memilih dan menghadirkan pembelajaran yang berkualitas (Sari, 2019). Adapun kerucut pengalaman itu dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1. Kerucut Pengalaman
Edgar Dale**

Kerucut pengalaman yang digambarkan di atas menunjukkan gambaran pengalaman dari paling konkret (paling bawah) hingga paling abstrak (paling atas). Berkaitan dengan hal ini, materi IPS yang dikemukakan oleh Supardan terdiri dari konteks peristiwa, fakta, konsel dan generalisasi (Supardan, 2015, p. 17). Sementara itu, materi kegiatan ekonomi merupakan materi yang tidak konkret atau abstrak. Oleh karenanya, guru perlu menghadirkan media agar peserta didik tidak hanya mampu menghafal jenis-jenis kegiatan ekonomi tetapi juga mampu memahami berbagai macam permasalahan yang berkaitan dengan kegiatan ekonomi, khususnya dampak lingkungan yang diakibatkan oleh kegiatan ini.

Penelitian ini mengambil contoh konkret yang ada di sekitar Kebumen sebagai daerah tempat tinggal sekaligus tempat sekolah peserta didik. Proses pembelajaran yang mengaitkan situasi nyata dapat mendorong peserta didik menyusun pendekatan saintifik dalam proses memecahkan masalah (Bustami, Syafruddin, & Afriani, 2018, p. 452). Kegiatan ekonomi di Kebumen yang berupa pembuatan pabrik genteng dan juga peneliti mengambil contoh permasalahan lain jika terdapat penangkapan ikan dengan bahan peledak menjadi materi pokok yang dipelajari. Tentunya peserta didik tidak bisa secara langsung memahami permasalahan yang timbul akibat kegiatan ini. Hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang menurut Piaget berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka mampu berpikir sebab akibat jika mereka dapat menyatukan ingatan, pengalaman, dan objek yang dialami (Budiman, 2006, p. 44).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa peserta didik belum terbiasa memecahkan masalah dan mereka masih kesulitan memahami masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Jauhar dan Nurdin bahwa untuk dapat memecahkan masalah diperlukan kemampuan menganalisis situasi agar mampu mencari informasi terkait pemecahan masalah tersebut (Jauhar & Nurdin, 2017, p. 144). Dengan demikian, ketika guru akan menerapkan pembelajaran berbasis masalah, guru perlu menerapkan teknik yang tepat dalam menghadirkan masalah agar peserta didik mampu memahami masalah sebelum mereka memecahkannya. Salah satu yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menggunakan video untuk menyajikan permasalahan terkait kegiatan ekonomi. Seperti telah

diketahui bahwa salah satu tujuan pembelajaran IPS yaitu mampu mengenal kehidupan di lingkungannya sekaligus mampu memecahkan lingkungan yang berkaitan dengan lingkungannya (Sapriya, 2014, p. 3).

Media video dipilih dalam penelitian ini dengan berbagai pertimbangan, diantaranya yaitu materi kegiatan ekonomi yang tidak mungkin dihadirkan secara konkret dalam kelas. Tayangan yang ada dalam video dalam memberikan situasi yang nyata terkait pabrik genteng dan batu bata di Kebumen dan penangkapan ikan dengan bahan peledak. Dengan demikian, peserta didik dapat merasa seperti berada di situasi yang sama. Media video dapat memanipulasi kondisi waktu dan ruang sehingga peserta didik dapat melihat objek yang tidak mungkin dihadirkan secara nyata di kelas (Gunawan, 2016, pp. 20–21).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Video untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Masalah pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Empat”. Dengan adanya penelitian ini juga diharapkan bahwa peserta didik memiliki keterampilan yang dibutuhkan oleh abad 21 yaitu berpikir kritis dan analitis, keterampilan memecahkan masalah, dan menumbuhkan inovasi serta inisiatif dalam menghadapi tantangan global (O’Neal, Gibson, & Cotten, 2017).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan di SDN 4 Kutosari, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah. Subjek penelitian terdiri dari 45 peserta didik kelas IV. Pengumpulan data dilakukan dengan tes, observasi, dan wawancara yang dianalisis secara interaktif

berdasarkan *Milles* dan *Huberman*. Instrumen tes berupa soal uraian pemecahan masalah yang fokus permasalahannya yaitu pabrik genteng dan batu bata di Kebumen dan penangkapan ikan dengan bahan peledak. Peserta didik menguraikan dampak positif dan dampak negatif serta cara melestarikan sumber daya alam tersebut ke dalam lembar kerja peserta didik.

Peneliti menggabungkan data hasil tes, observasi, dan wawancara untuk menguji keabsahan data. Hal ini biasa disebut dengan triangulasi teknik dan sumber. Menurut Sugiyono, triangulasi teknik dan sumber dilakukan dengan menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang ada guna menguji keabsahan atau kredibilitas data (Sugiyono, 2015, p. 330).

DISKUSI

Berdasarkan observasi, wawancara, dan tes yang dilakukan, menunjukkan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan pembelajaran berbasis masalah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diterapkan yaitu skor ≥ 70 . Adapun, rincian hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan video yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Ulangan Harian Materi Kegiatan Ekonomi Sebelum Penerapan Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Video.

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase (%)	Ket.
1	10-19	1	2,2	Belum tuntas
2	20-29	5	11,1	Belum tuntas
3	30-39	1	2,2	Belum tuntas
4	40-49	5	11,1	Belum tuntas
5	50-59	9	20	Belum tuntas
6	60-69	12	26,67	Belum tuntas
7	70-79	7	15,5	Tuntas
8	80-89	5	11,1	Tuntas
Jumlah		45	100	
< KKM (70)		33	73,33%	
$\geq$ KKM (70)		12	26,67%	
Nilai Rata-rata			53,3	
Nilai Tertinggi			80	
Nilai Terendah			10	

Tabel 1 menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik kelas empat tentang kegiatan ekonomi masih rendah. Hal ini juga mengindikasikan bahwa keterampilan pemecahannya juga masih rendah. Padahal, tantangan global, terlebih pembelajaran abad 21 menuntut pembelajar memiliki keterampilan pemecahan masalah yang bagus. Hasil wawancara terhadap peserta didik juga menunjukkan bahwa mereka kesulitan memahami permasalahan yang disajikan di kelas. Hal ini tidak lain karena materi pelajaran yang bersifat abstrak dan mereka tidak menyaksikan secara konkret di kelas karena media yang disajikan juga tidak menghadirkan situasi nyata yang ada dalam permasalahan.

Berikut ini merupakan hasil belajar setelah guru menerapkan pembelajaran berbasis masalah dengan menggunakan video sebagai media yang menghadirkan permasalahan tersebut.

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Menerapkan Pembelajaran Berbasis Masalah Menggunakan Video.

No.	Ket.	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Nilai terendah	30	55
2.	Nilai tertinggi	85	95
3.	Rata-rata	69,2	72,4
4.	Tuntas	32 siswa/ 71%	38 siswa/ 84,4%
5.	Belum tuntas	13 siswa/ 28,8%	7 siswa/ 15,5%

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik mampu mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, yang artinya mereka memiliki keterampilan pemecahan masalah yang bagus. Hasil wawancara menunjukkan bahwa peserta didik merasa berada pada situasi yang sama seperti yang ditayangkan pada video. Hal ini menunjukkan bahwa video membantu mereka dalam memahami masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Rahayu, dkk bahwa sebelum pada tahap penyelesaian masalah, hal pertama yang harus diperhatikan yaitu pembelajar perlu memahami konsep masalah yang akan dipecahkan (Rahayu, Nuryani, & Hermawan, 2019, p. 97). Hal ini juga sejalan dengan penelitian Herlina yang menemukan bahwa penggunaan film dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Herlina, 2020).

Dalam penelitian ini, peserta didik diajak memahami persoalan lingkungan akibat kegiatan ekonomi yang ada di Kebumen yaitu pabrik genteng dan batu bata yang ada di kecamatan Pejagoan. Selain itu, peserta didik juga diajak memahami persoalan lain yang diberikan guru yaitu penangkapan ikan dengan bahan peledak. Disini, peserta didik diajak untuk

menggali dampak positif dan negatif akibat kegiatan ekonomi ini. Hampir seluruh peserta didik memberikan gagasan yang seimbang antara dampak positif dan negatif. Mereka menyebut bahwa dengan adanya pabrik genteng yang menggunakan tanah liat sebagai bahan bakunya, masyarakat sekitar Kebumen dapat memenuhi kebutuhannya. Meskipun hal ini berakibat buruk terhadap lingkungan, tayangan video tentang pengambilan tanah yang dilakukan terus menerus yang dapat berakibat pada berkurangnya lahan vegetasi, menurunnya kualitas tanah, serta pembakaran genteng yang menimbulkan asap berbahaya bagi saluran pernapasan membuat peserta didik sadar akan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Berdasarkan lembar kerja peserta didik dan hasil wawancara yang dilakukan, mereka menyebutkan bahwa salah satu upaya melestarikan sumber daya alam adalah dengan tidak menjadi penerus usaha pabrik genteng dan batu bata dari tanah liat. Sebagian besar peserta didik tidak mau meneruskan usaha tersebut jika kelak dewasa, dan mereka memilih memulainya dari diri mereka sendiri seperti lingkungan halaman rumah yang ditanami berbagai jenis pohon. Hal ini menunjukkan bahwa media video efektif untuk memberikan gambaran nyata akan bahaya kerusakan lingkungan. Diani, dkk menyebut bahwa peranan media video salah satunya memperjelas makna bahan pelajaran sehingga mudah dipahami peserta didik (Diani, Yuberti, & Syafitri, 2016, p. 268)

Kemampuan memecahkan masalah menjadi salah satu kunci komponen pendidikan abad 21. Oleh karenanya, guru perlu membiasakan pembelajaran berbasis masalah. Seperti yang diungkapkan oleh Susiani, dkk bahwa individu pada masa sekarang perlu memiliki lima kompetensi

utama yaitu kemampuan adaptasi, keterampilan komunikasi, keterampilan pemecahan masalah, keterampilan mengatur diri, dan sistem berpikir (Susiani, Suhartono, Hidayah, & Salimi, 2019, p. 411). Dengan adanya pembelajaran seperti pada penelitian ini, selain peserta didik menjadi diajak berpikir kritis terhadap lingkungan akibat kegiatan ekonomi, mereka juga dapat memiliki sikap peduli lingkungan yang dibuktikan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa mereka lebih memilih profesi lain selain pengusaha batu bata dan genteng yang menggunakan tanah liat.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengalaman belajar yang diberikan guru di kelas mampu mengonstruksi pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Agustian dan Bernadetta bahwa pengalaman yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran dapat membangun pemahamannya sehingga mereka mampu mengembangkan konsep yang telah dipahaminya (Agustian & Bernadetta, 2019, p. 4). Penggunaan video sebagai media juga sejalan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale bahwa media video berada di tengah pada kerucut pengalaman sehingga lebih baik daripada media gambar dan media audio. Hal inilah yang mampu memberikan pengalaman pada peserta didik dalam menggunakan semua panca inderanya sehingga mereka mampu merasakan situasi yang disajikan oleh video. Jadi, semakin banyak panca indera yang digunakan dalam proses pembelajaran, maka peserta didik juga semakin mudah menyerap bahan materi (Hadi, 2017, p. 98).

Media pembelajaran yang dipilih menentukan lingkungan belajar. Oleh

karenanya, memilih media pembelajaran merupakan tahap yang penting dalam menyajikan pembelajaran yang berkualitas. Guru perlu mempertimbangkan kualitas media baik dari sisi karakteristik media, pengguna, peserta didik, maupun guru yang merupakan subjek dalam proses pembelajaran (Sari, 2019). Hal ini tidak terlepas dari fungsi pokok media pembelajaran yang merupakan alat yang dapat membantu menyampaikan pesan bahkan kenyataan yang tidak sulit untuk dihadirkan kepada peserta didik. Tanpa keberadaan media, materi pelajaran yang abstrak sulit dicerna dan dipahami oleh peserta didik (Portanata, Lisa, & Awang, 2017, p. 340).

Media pembelajaran memberikan sumbangsih kemampuan peserta didik dalam mengakses materi pelajaran. Media video selain dapat diputar dengan mudah dan dapat diulang juga dapat menampilkan pertunjukkan yang sulit diperagakan oleh guru (Hidayati, Adi, & Praherdhiono, 2019). Oleh karena itu, media video dapat merangsang indera penglihatan dan pendengaran yang memudahkan peserta didik memahami materi.

Materi pelajaran IPS dalam penelitian ini berupa sumber daya alam yang digunakan kegiatan ekonomi memberi pengetahuan lebih dalam lagi kepada peserta didik tentang lingkungan kabupaten Kebumen yang memiliki dampak buruk terhadap lingkungan dengan adanya pabrik genteng dan batu bata dari tanah liat. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran IPS tercapai dengan adanya pengenalan lingkungan tingkat lokal (Depdiknas, 2006). Selain itu, keterampilan pemecahan masalah yang diajarkan mampu membekali peserta didik dalam menghadapi berbagai masalah kehidupan sehingga

mereka dapat berpikir secara kreatif tentang penyelesaian masalahnya (Sekali, 2018).

Peningkatan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa keterampilan pemecahannya juga meningkat. Hal ini tidak terlepas dari instrumen tes yang digunakan oleh peneliti dengan memberikan gambaran singkat mengenai kasus atau masalah yang berkaitan dengan pabrik genteng dan batu bata di kabupaten Kebumen serta masalah penangkapan ikan dengan bahan peledak. Respon peserta didik ketika menonton video menunjukkan antusiasme dan tidak sedikit yang merasakan takut. Hal ini dikarenakan video menayangkan hal-hal yang terjadi jika perbuatan-perbuatan yang merugikan lingkungan terus dilakukan. Respon-respon seperti ini diakui oleh peserta didik memberikan rangsangan bagi mereka untuk mencari informasi dan membangun pengetahuan guna pemecahan masalahnya. Seperti yang dikemukakan oleh Jauhar dan Nurdin bahwa pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dapat membuat peserta didik lebih menghayati kehidupan sehari-hari (Jauhar & Nurdin, 2017, p. 143).

Peningkatan hasil belajar ini tidak serta merta karena media video tetapi oleh banyak aspek yang turut mendukung terjadinya peningkatan hasil belajar. Seperti yang diungkapkan oleh Tumini bahwa terdapat faktor internal dan eksternal individu yang mempengaruhi prestasi belajarnya. Namun demikian, guru yang memegang kunci keberhasilan pembelajaran (Tumini, 2019, p. 94). Oleh karena sangat penting bagi guru dalam memahami karakteristik materi pelajaran sebelum guru memilih media ataupun model pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa penggunaan video dapat meningkatkan pembelajaran berbasis masalah. Selain itu, dengan adanya media video, pembelajaran yang berlangsung menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Hal ini dikarenakan esensi yang ada pada video membawa mereka seolah-olah berada pada situasi yang sama dengan tayangan video.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, M., & Bernadetta. (2019). Efektivitas Pengalaman Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *KEGURU: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–13.
- Budiman, N. (2006). *Memahami Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Bustami, Y., Syafruddin, D., & Afriani, R. (2018). The Implementation of Contextual Learning to Enhance Biology Students' Critical Thinking Tskills. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(4), 451–457. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i4.11721>.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran IPS Terpadu*. Departemen Pendidikan Nasional: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- Diani, R., Yuberti, & Syafitri, S. (2016). Uji Effect Size Model Pembelajaran Scramble dengan Media Video terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas X MAN 1 Pesisir Barat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 5(2), 265–275. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i2.126>

- Gunawan, A. (2016). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Penggunaan Media Pendidikan dalam Pembelajaran IPS SD. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2), 16–24.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Transformasi Pendidikan Abad 21* (pp. 96–102).
- Herlina, L. (2020). Efektivitas Penggunaan Film dalam Mengajar Pronunciation. *Jurnal BELAINDIKA*, 2(2), 1–9.
- Hidayati, A. S., Adi, E. P., & Praherdhiono, H. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Materi gaya Kelas IV di SDN Sukoiber 1 Jombang. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(1), 45–50.
- 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.
- Mahendra, H. H., & Febriani, W. D. (2019). Pembelajaran Berbasis Pendidikan Humanistik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 7–14.
- O'Neal, L. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary School Teachers' Beliefs about the Role of Technology in 21st-Century Teaching and Learning. *Computers in the Schools*, 1–15.
<https://doi.org/10.1080/07380569.2017.1347443>
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 337–348.
- Rahayu, I., Nuryani, P., & Hermawan, R. (2019). Penerapan Model PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis pada Pelajaran IPS SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 93–101.
- Sapriya. (2014). *Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sari, P. (2019). Analisis terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir:Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 58–78.
- Sekali, P. B. K. (2018). Implementasi Model Pembelajaran Problem Solving dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Globalisasi Kelas VI SD Negeri 047175 Desa Simacem Bekerah Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Curere*, 2(2), 122–132.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, D. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susiani, T. S., Suhartono, Hidayah, R., & Salimi, M. (2019). Research-Based Learning (RBL): How to Improve Problem Solving Skills? In *3rd International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2018)* (Vol. 326, pp. 411–417).
- Tumini. (2019). Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar dengan Multimedia pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Gulawentah:Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 93–101.
<https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5556>