

JURNAL **S**osialita

KAJIAN DAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

Volume 18

Nomor 2

November 2023



Jurnal Sosialita	Volume 18	Nomor 2	Pages 221-446	Yogyakarta November 2023	ISSN 2086-5600
------------------	-----------	---------	---------------	-----------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh Ikatan Magister Pendidikan IPS UPY
Bekerjasama dengan
LPPM Universitas PGRI Yogyakarta

Jurnal Sosialita
Kajian dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Volume 18. Nomor 2. November 2023

ISSN 2086-5600

DESKRIPSI

Sosialita mempublikasikan tulisan ilmiah dari hasil penelitian dalam lingkup dan pendidikan Ilmu Sosial yang memberi kontribusi pada pemahaman, pengembangan teori dan konsep keilmuan serta aplikasinya terhadap pendidikan di Indonesia

EDITOR

Dr. Salamah, M.Pd.

PENYUNTING

Dr. Sunarti, M.Pd.
Dr. Gunawan Sridiyatmiko, M.Pd.
Dr. Drs. Sukadari, SE., SH., M.M.
Dr. Esti Setiawati, M.Pd.
Dr. Drs. Tarto, ST., M.Pd.
Dr. Victor Novianto, M.Hum.

MITRA BESTARI

Prof. Dr. Burhan Nurgiyantoro (UNY)
Prof. Dr. Djoko Suryo (UGM)
Prof. Dr. Syamsi Haryanto, M.Pd. (UNS)
Prof. Dr. Kodiran, MA. (UGM)
Dr. Much. Amien (UNES)

LAYOUT EDITOR

Sumardi, S.Pd.

PENERBIT

Program Studi IPS UPY
Bekerja sama dengan
LPPM Universitas PGRI Yogyakarta

ALAMAT

Jl. PGRI 1 Sonosewu No. 117
Yogyakarta 55182
Telp./Fax. (0274) 376808
e-mail: pascaupy.ac.id



Jurnal Sosialita
Kajian dan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Volume 18, Nomor 2, November 2023

Daftar Isi

PENINGKATAN MOTIVASI, AKTIVITAS, DAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN MELALUI MODEL <i>PROBLEM BASED LEARNING</i> (PBL) <i>Clementine Kristiani Dewi, Tarto</i>	221
PENINGKATAN MINAT, KREATIVITAS, DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL <i>PROJECT BASED LEARNING</i> <i>Puji Astuti dan Salamah</i>	237
PENINGKATAN KOMPETENSI PEDAGOGIK DALAM MENYUSUN RPP MELALUI SUPERVISI AKADEMIK <i>Ninik Puji Rahayu, S.Pd, M.M.Pd.</i>	259
PENINGKATAN MINAT BELAJAR, KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF, DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN <i>Fitri Mahmudhah dan Sunarti</i>	275
UPAYA GURU MATA PELAJARAN IPS DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SANTRI KELAS VIII PESANTREN SALAFIYAH ALKHAIRAT SASA <i>Fahrun Yamin, Yusri Juma, dan Asmin Lukman</i>	299
PENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN SOSIODRAMA PADA MUATAN PELAJARAN PPKN MELALUI <i>WORKSHOP</i> <i>Siti Fathiyah Sunati</i>	313
PENINGKATAN MINAT BELAJAR, KEAKTIFAN BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SEJARAH MELALUI KONSEP MERDEKA BELAJAR MODEL <i>WINDOWS SHOPING</i> <i>Nur Laely Purnamawati dan Sukadari</i>	333
DISIPLIN BELAJAR, LINGKUNGAN KELAS SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN IPS <i>Solikhin dan Esti Setiawati</i>	359
ANALISIS PEMANFAATAN <i>VIRTUAL TOUR</i> MUSEUM BENTENG VREDEBURG SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH <i>Ayu Triastuti dan Gunawan Sridiyatmiko</i>	367

PEMANFAATAN BUKU SEKOLAH ELEKTRONIK (BSE) IPS KELAS IX REVISI 2018 SEBAGAI SUMBER BELAJAR PADA PROSES PEMBELAJARAN IPS <i>Eni Rahayu Widyawati dan Sukadari</i>	389
PENGARUH PERHATIAN ORANG TUA, KEMANDIRIAN, DAN MOTIVASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR IPS PESERTA DIDIK <i>Sugiyanta dan Esti Setiawati</i>	409
PEMANFAATAN APLIKASI <i>GOOGLE CLASSROOM</i> TEPAT MENINGKATKAN MINAT, KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR IPS PESERTA DIDIK <i>Suratman dan Sukadari</i>	431

PENINGKATAN MINAT, KREATIVITAS, DAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

Puji Astuti dan Salamah*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat, kreativitas dan hasil belajar IPS SDN Melikan, Rongkop, Gunungkidul, Yogyakarta tahun pelajaran 2021/2022. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV di SDN Melikan yang berjumlah 11 peserta didik terdiri dari laki-laki 5 peserta didik dan perempuan 6 peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan meningkatnya minat, kreativitas dan hasil belajar IPS SDN Melikan, Rongkop, Gunungkidul, Yogyakarta tahun pelajaran 2021/2022 yang ditandai dengan meningkatnya hasil observasi dan angket. Hasil penelitian menunjukkan (1) minat belajar pada pra siklus 33,71 %, siklus I meningkat menjadi 54,54%, dan pada siklus II meningkat menjadi 78,48%, (2) kreativitas pada pra siklus 27,27 % meningkat menjadi 45,45% pada siklus I dan meningkat menjadi 90,90% pada siklus II, (3) pada hasil belajar pra siklus 45,45% meningkat menjadi 63,64% pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 90,91 % pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Project Based Learning* dapat meningkatkan minat, kreativitas, dan hasil belajar IPS.

Kata Kunci: *minat, kreativitas, hasil belajar IPS, model project based learning*

This study aims to determine the increase in interest, creativity and social studies learning outcomes at SDN Melikan, Rongkop, Gunungkidul, Yogyakarta for the academic year 2021/2022. This type of research is Classroom Action Research (CAR) with two cycles, each cycle consists of planning, implementing, observing, and reflecting. The research subjects are fourth grade students at SDN Melikan, totaling 11 students consisting of 5 male students and 6 female students. The data collection technique in this study used descriptive quantitative data analysis techniques with the percentage. The results showed an increase in interest, creativity and social studies learning outcomes at SDN Melikan, Rongkop, Gunungkidul, Yogyakarta for the academic year 2021/2022, which was marked by an increase in the results of observations and questionnaires. The results showed (1) interest in learning in the pre-cycle was 33.71%, the first cycle increased to 54.54%, and in the second cycle increased to 78.48%, (2) creativity in the pre-cycle 27.27% increased to 45.45% in the first cycle and

* Puji Astuti adalah Mahasiswa Program Studi Magister PIPS. Salamah adalah Dosen Program Studi Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas PGRI Yogyakarta.

increased to 90.90% in the second cycle, (3) in the pre-cycle learning outcomes 45.45% increased to 63.64% in the first cycle and increased again to 90.91% in the second cycle. It can be concluded that the application of the Project Based Learning model can increase interest, creativity, and social studies learning outcomes.

Keywords: *interest, creativity, social studies learning outcomes, project based learning model*

PENDAHULUAN

Era point 4.0 menciptakan dunia baru yang memaksa adanya perubahan. Pada bidang pendidikan sendiri terjadi proses pembaharuan dan modernisasi yang ditujukan untuk mengejar perkembangan zaman. Pemerintah bahkan menetapkan kurikulum baru dalam menyesuaikan kebutuhan baru yang perlu dicapai saat ini. Di tengah perpindahan ini diharapkan tidak terlalu terasa *culture shock* bagi peserta didik maupun pendidik.

Desentralisasi pendidikan yang terjadi saat ini merupakan bentuk perwujudan dari penerapan kurikulum baru. Pendidikan yang awalnya berpusat pada guru sebagai sumber utama berubah menjadi guru sebagai fasilitator semata. Peserta didik dituntut untuk mencari sumber dimanapun, kapanpun, dan darimanapun sehingga mereka bebas untuk mengeksplorasi dari berbagai sumber. Akan tetapi, dalam penerapannya terjadi beberapa kendala. Para peserta didik menjadi kehilangan arah dan cenderung kehilangan minat dan kreativitas dalam belajar. Pendidikan harus diarahkan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, teknologi, atau seni, dan bagaimana menggunakannya guna memecahkan masalah kehidupan dengan arif, kreatif, dan bertanggung jawab atas kesejahteraan umat manusia (Sukadari, 2018: 102).

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pokok di Sekolah Dasar, Materi pembelajaran muatan IPS ialah untuk mengkaji manusia dalam semua aspek kehidupan dan interaksinya dalam masyarakat (Susanto, 2013: 143) Sedangkan tujuan pembelajarannya diajarkan secara sistematis. Dengan

melihat kajian IPS tersebut tentunya sangatlah diperlukan seorang profesional untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan demi menjadi warga masyarakat dan warga negara yang baik. Karakteristik pembelajaran IPS cenderung hafalan. Kesulitan guru dirasakan dalam menyampaikan materi pelajaran muatan IPS yang membutuhkan tingkat kognisi tinggi. Materi yang bersifat hafalan, bagi peserta didik yang memiliki kesulitan menghafal tentu menjadi merasa kurang nyaman dalam mempelajarinya. Guru dalam menyampaikan materi pelajaran masih menerapkan model pembelajaran secara konvensional. Peserta didik menjadi merasa jenuh mengikuti pembelajaran.

Minat ialah ketertarikan seseorang pada sesuatu kegiatan pembelajaran. Seseorang akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pembelajaran ditunjukkan dengan rajin belajar dan rasa ingin tahunya terhadap pelajaran tersebut. Perhatian dalam belajar diartikan dimana peserta didik dapat fokus terhadap apa yang dipelajarinya (Rosalina dan Junaidi, 2020: 175-181). Minat belajar merupakan faktor pendorong peserta didik dalam belajar yang didasari atas ketertarikan atau rasa senang dan keinginan peserta didik untuk belajar. Minat belajar juga merupakan aspek pembangun minat, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar (Ricardo, Meilani, 2017: 190). Minat belajar dapat tercipta bukan hanya dari faktor internal tapi juga dari faktor eksternal. Faktor eksternal berupa lingkungan dan pembelajaran itu sendiri sehingga diperlukan solusi dalam pembelajaran agar lebih menarik peserta didik. Kreativitas pendidik diperlukan dalam merancang pembelajaran agar dapat menarik atensi peserta didik. Penggunaan metodologi pembelajaran modern dalam pemberian materi dapat merangsang minat belajar yang lebih baik.

Kreativitas pendidik diperlukan dalam merancang pembelajaran agar dapat menarik atensi dan minat peserta didik. Penggunaan metodologi pembelajaran modern dalam pemberian materi dapat merangsang kreativitas. Kreativitas peserta didik yang dikembangkan mencakup aspek kognitif atau

kemampuan berfikir kreatif/*divergen* maupun sikap afektif atau sikap kreatif (Yesi, 2015: 72). Kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki individu untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru agar dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Seseorang yang dapat berfikir kreatiflah yang memungkinkan untuk dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Orang yang kreatif selalu muncul ide-ide baru (Pristinah dan Salamah, 2018: 6).

Kurikulum 2013 berorientasi penuh pada pencapaian *kompetensi* peserta didik secara utuh. Hal ini juga berlaku untuk pelajaran IPS yang dalam rangka mencapai kompetensi berpedoman pada standar kompetensi lulusan atau SKL. Dalam pembelajaran kurikulum 13 guru diharapkan menggunakan metode saintifik atau menggunakan langkah-langkah ilmiah, yaitu mulai dengan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi dan mengkomunikasikan.

The different school condition, different students' proficiencies, different students' health conditions, different implementation of the curriculum will give different impacts on students' learning achievement. Besides, the teachers implementation of the same learning model will have possibly different results Invalid source specified. Peneliti mengartikan “Kondisi sekolah yang berbeda, kemampuan peserta didik yang berbeda, kondisi kesehatan peserta didik yang berbeda, penerapan kurikulum yang berbeda akan memberikan dampak yang berbeda pula terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, penerapan model pembelajaran yang sama oleh guru mungkin akan menghasilkan hasil yang berbeda.” Dalam hal ini guru sangat berpengaruh terhadap iklim pembelajaran di sekolah. Salah satu model pembelajaran patut dicoba oleh guru IPS adalah *Project Based Learning* atau PjBL (Pembelajaran Berbasis Proyek). *Project Based Learning* atau PjBL adalah pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media, peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Hasil belajar

ialah suatu perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik yang menyangkut aspek *kognitif, afektif, dan psikomotorik* (Susanto: 2014: 5).

Berdasarkan dari hasil observasi awal di SDN Melikan yang dilakukan oleh peneliti kepada 11 peserta didik kelas IV ialah tingkat minat sebanyak 6 peserta didik atau 54,54%, termasuk kategori rendah, kreativitas sebanyak 5 peserta didik 45,45% termasuk kategori rendah serta hasil belajar yang dicapai peserta didik rata-rata 65 atau kurang dari KKM yang ditetapkan yaitu 75. Adapun hasil pengamatan terhadap guru pada pembelajaran yaitu: (1) pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga peserta didik cenderung pasif, jenuh dan kurang tertarik dalam menerima materi pelajaran; (2) Kegiatan menyampaikan dalam pembelajaran IPS kurang dikembangkan sehingga peserta didik kurang memiliki kebebasan untuk berinteraksi dengan lingkungan, bahan ajar dan sesama peserta didik lainnya; (3) keberanian peserta didik dalam mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, dan menanggapi pendapat orang lain masih rendah; (4) inovasi model pembelajaran muatan pelajaran IPS kurang (5) Inisiatif peserta didik dalam mengembangkan ide atau gagasan serta menciptakan hal-hal yang baru masih kurang.

Bertolak dari permasalahan di atas yang mendorong peneliti untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan sesuai dengan masa kini. *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, jangka waktu panjang, berfokus pada masalah yang akan diselesaikan dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan nyata bagi peserta didik (Rohana, 2017: 235-243) Model *Project Based Learning* mempunyai karakteristik yg sesuai harapan pembelajaran di saat ini. Untuk itu peneliti merasa perlu mengangkatnya dalam sebuah penelitian dengan judul “Peningkatan Minat, Kreativitas dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Melalui Model *Project Based Learning* pada Peserta Didik kelas IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul Yogyakarta Tahun Pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan selama 3 bulan yaitu pada bulan Januari sampai dengan bulan Maret 2022, yang terdiri dari dua siklus tindakan dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan. Tempat penelitian di SD Negeri Melikan kelas IV, Kapanewon Rongkop, Kabupaten Gunungkidul IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul Yogyakarta tahun pelajaran 2021/2022.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan II. Pada setiap siklus dilakukan 2 tindakan kegiatan pembelajaran. Jika siklus I tidak tuntas maka akan dilanjutkan siklus II. Antara kegiatan belajar pada siklus pertama mendasari penentuan kegiatan belajar kedua dan seterusnya. Demikian pula siklus pertama mendasari penentuan dan pengembangan siklus kedua bila siklus kedua diperlukan. Pada akhir kegiatan belajar dalam siklus pertama dilakukan evaluasi dan refleksi dengan teman sejawat (sebagai kolaborator) untuk mengetahui efektifitas pembelajaran, peningkatan hasil belajar peserta didik, dan kemungkinan berbagai kesulitan atau kendala yang dijumpai.

Penelitian tindakan kelas ialah penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan kolaborasi guru kelas IV Erna Utami Sulistyowati S.Pd.SD, melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar peserta didik jadi meningkat. Ada empat tahapan yang lazim dilalui dalam Penelitian Tindakan Kelas (Sani, Prayitno, Hodriani, 2020: 29-38), yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul Yogyakarta tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 11 peserta didik, terdiri dari 3 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Objek penelitian ini adalah Penggunaan Model *Project Based Learning* pada Peningkatan Minat, Kreativitas, dan Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPS Peserta Didik Kelas IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul Yogyakarta Tahun pelajaran 2021/2022.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Data yang diperoleh dan dianalisis pada penelitian ini

adalah data kuantitatif dari hasil angket minat belajar, observasi kreativitas belajar dan tes hasil belajar IPS kelas IV SDN Melikan Rongkop Gunungkidul Yogyakarta tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil perolehan data akan di analisis pada setiap siklus untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan minat belajar, kreativitas belajar, dan hasil belajar muatan pelajaran IPS dengan diterapkannya model pembelajaran *Project Based Learning*.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Pra Siklus

Hasil angket prasiklus minat belajar

Tabel 1. Angket minat belajar sebelum penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada Pra siklus

Resp	Item	Opsi Jawaban					Skor					Jumlah	Total	Persentase	Kategori
		SS	S	C	TS	STS	5	4	3	2	1				
							1	2	3	4	5				
1	+	0	0	0	1	15	0	0	0	2	15	17	27	23%	R
	-	6	2	0	0	0	6	4	0	0	0	10			
2	+	0	0	0	1	15	0	0	0	2	15	17	27	23%	R
	-	6	2	0	0	0	6	4	0	0	0	10			
3	+	0	0	0	3	13	0	0	0	6	13	19	29	24%	R
	-	6	2	0	0	0	6	4	0	0	0	10			
4	+	0	0	4	9	3	0	0	12	18	3	33	49	41%	C
	-	2	4	2	0	0	2	8	6	0	0	16			
5	+	0	0	0	0	16	0	0	0	0	16	16	24	20%	SR
	-	8	0	0	0	0	8	0	0	0	0	8			
6	+	1	15	0	0	0	5	60	0	0	0	65	97	81%	ST
	-	0	0	0	8	0	0	0	0	32	0	32			
7	+	0	0	0	4	12	0	0	0	8	12	20	30	25%	R
	-	6	2	0	0	0	6	4	0	0	0	10			
8	+	0	1	3	10	2	0	4	9	20	5	35	50	42%	C
	-	1	7	0	0	0	1	14	0	0	0	15			
9	+	0	0	0	6	10	0	0	0	12	10	22	31	26%	R
	-	7	1	0	0	0	7	2	0	0	0	9			
10	+	0	0	0	4	12	0	0	0	8	12	20	31	26%	R
	-	5	3	0	0	0	5	6	0	0	0	11			
11	+	0	0	4	11	1	0	0	12	22	1	35	50	42%	C
	-	1	7	0	0	0	1	14	0	0	0	15			
Jumlah/ Rata-rata												445	33,71%	R	

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; C = Cukup; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

Pada minat belajar sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan 1 atau 9,09% peserta didik memperoleh kategori sangat rendah, 6 atau 54,54%

peserta didik memperoleh kategori rendah, 3 atau 27,27% peserta didik memperoleh kategori cukup dan 1 atau 9,09% peserta didik memperoleh kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan perolehan rata-rata presentase sebanyak 33.71% atau dalam kategori rendah.

Hasil observasi kreativitas pada pra siklus

Selanjutnya untuk observasi pada kompetensi mengajar dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. Hasil Observasi Kreativitas sebelum Penerapan Model *Project Based Learning* pada Pra Siklus

No	Interval Keaktifan	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Rendah	1% – 20%		
2	Rendah	21% – 40%	7	63,64%
3	Cukup	41% – 60%	3	27,27%
4	Tinggi	61% – 80%	1	9,09%
5	Sangat Tinggi	81% – 100%		

Pada kreativitas peserta didik sebelum dilaksanakan tindakan menunjukkan 7 peserta didik memperoleh kategori rendah sebanyak 63,64%, 3 peserta didik memperoleh kategori cukup sebanyak 27,27% dan 1 peserta didik atau 9,09 % memperoleh kategori tinggi. Hal ini menunjukkan perolehan pada interval terbanyak antara 21% – 40% atau rendah.

Hasil observasi hasil belajar pada pra siklus.

Selanjutnya untuk hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. Observasi hasil belajar pada Pra siklus

No	Nama	Penilaian Harian 1 Tema 6 St 1 Pb 3			Rata-rata	Ket
		BI 3.6	PPKN 3.3	IPS 3.1		
1.	Aa	40	35	40	38	TT
2.	Ab	40	50	38	43	TT
3.	Ac	35	35	37	37	TT
4.	Ad	75	80	80	78	T
5.	Ae	50	45	60	52	TT
6.	Af	80	75	80	78	T
7.	Ag	40	55	40	45	TT
8.	Ah	70	30	80	53	T
9.	Ai	55	70	43	57	TT
10.	Aj	60	35	78	50	T
11.	Ak	80	75	76	77	T
Rata-rata				59,27		

Pada observasi hasil pembelajaran menunjukkan bahwa terdapat 6 peserta didik atau 45,45% yang tidak Tuntas serta 5 peserta didik atau sebanyak 54,55% peserta didik yang mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas 59,27. Dengan demikian akan dilanjutkan Tindakan siklus 1 agar tujuan penelitian ini dapat tercapai.

2. Tahap Siklus I

Penelitian yang dilakukan dengan menerapkan model tahap *Project Based Learning* ini dilaksanakan selama 3 kali pertemuan @ (2x35 menit) yakni pada hari Selasa, 24 Januari 2022, tanggal 8 Februari 2022, dan 15 Februari 2022. Penelitian siklus ini adalah tentang minat, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Melikan.

Deskripsi Pelaksanaan minat belajar dengan model *project based learning*

Data pelaksanaan minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan didapat dari hasil observasi yang dilakukan oleh kolaborator. Dari data yang diperoleh melalui observasi dan angket dari siklus I dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* siklus I

No	Interval minat	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Rendah	1% – 20%		-
2	Rendah	21% – 40%	5	45,45 %
3	Cukup	41% – 60%	2	18,18%
4	Tinggi	61% – 80%	2	18,18%
5	Sangat Tinggi	81% – 100%	2	18,18%

Dari tabel tersebut terlihat bahwa pada siklus I ini terdapat sebanyak 5 peserta didik dengan kategori rendah, 2 peserta didik dengan kategori cukup, 2 peserta didik dengan kategori tinggi, dan 2 peserta didik dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki rata-rata 54,54% atau masuk dalam kategori cukup.

Deskripsi pelaksanaan kreativitas belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Data pelaksanaan kreativitas belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan didapat dari hasil observasi yang dilakukan oleh kolaborator. Dari data yang diperoleh melalui observasi dan angket dari siklus I dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 5. Skor kreativitas dalam kegiatan *Project Based Learning* pada siklus I

No	Interval Kreativitas	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Rendah	1% – 20%		
2	Rendah	21% – 40%	5	45,45 %
3	Cukup	41% – 60%	2	18,18%
4	Tinggi	61% – 80%	2	18,18%
5	Sangat Tinggi	81% – 100%	2	18,18%

Dari tabel tersebut terlihat bahwa pada siklus I ini tingkat kreativitas dengan 5 peserta didik masuk dalam kategori rendah dengan persentase 45,45% serta 2 anak masing-masing dengan persentase 18,18% dalam kategori cukup, tinggi dan sangat tinggi.

Deskripsi pelaksanaan hasil belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Data hasil belajar didapat dari penilaian harian tema 6 subtema 1 pembelajaran 3 yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan bantuan kolaborator dan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus I

No	Nama	Penilaian Harian 1 Tema 6 St 1 Pb 3			Rata-rata	Ket
		BI 3.6	PPKN 3.3	IPS 3.1		
1.	Aa	55	50	65	50.00	TT
2.	Ab	55	65	60	55.00	TT
3.	Ac	80	85	80	81.67	T
4.	Ad	90	95	85	90.00	T
5.	Af	65	60	80	63.33	T
6.	Ag	95	90	85	90.00	T
7.	Ah	55	70	45	56.67	TT
8.	Ai	85	45	80	65.00	T
9.	Aj	70	85	50	68.33	TT
10.	Ak	75	50	80	61.67	T
11.	Ae	95	90	80	88.33	T
Rata-rata				71,81	70.00	

Selanjutnya dari tabel tersebut di atas, terlihat bahwa pada siklus I ini, hasil pembelajaran terdapat peningkatan rata-rata nilai dan jumlah ketuntasan peserta didik dalam pelaksanaan penilaian harian yaitu sebanyak 7 peserta didik atau 63,63% dinyatakan tuntas serta 4 peserta didik atau 36,37 tidak tuntas dengan rata-rata nilai 71,81

3. Siklus II

Deskripsi Pelaksanaan minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Data Pelaksanaan kegiatan *Project Based Learning* didapat dari hasil penilaian yang dilakukan oleh peserta. Dari data yang diperoleh melalui pengisian angket dari peserta pada siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 7. Minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* Siklus II

Resp	Item	Opsi Jawaban					Skor					Jumlah	Total	Persentase	Kategori
		SS	S	C	TS	STS	5	4	3	2	1				
							1	2	3	4	5				
1	+	4	9	2	1	0	20	36	6	2	0	64	90	75%	T
	-	0	1	4	3	0	0	2	12	12	0	26			
2	+	4	8	1	3	0	20	32	3	6	0	61	93	78%	T
	-	0	0	2	4	2	0	0	6	16	10	32			
3	+	6	5	2	3	0	30	20	6	6	0	62	100	83%	ST
	-	0	0	0	2	6	0	0	0	8	30	38			
4	+	5	6	2	3	0	25	24	6	6	0	61	96	80%	T
	-	0	0	1	3	4	0	0	3	12	20	35			
5	+	5	8	1	2	0	25	32	3	4	0	64	95	79%	T
	-	0	0	4	1	3	0	0	12	4	15	31			
6	+	5	9	2	0	0	25	36	6	0	0	67	101	84%	ST
	-	0	0	2	2	4	0	0	6	8	20	34			
7	+	4	4	5	3	0	20	16	15	6	0	57	92	77%	T
	-	0	0	1	3	4	0	0	3	12	20	35			
8	+	3	12	1	0	0	15	48	3	0	0	66	97	81%	ST
	-	0	0	3	3	2	0	0	9	12	10	31			
9	+	6	8	1	1	0	30	32	3	2	0	67	102	85%	ST
	-	0	0	1	3	4	0	0	3	12	20	35			
10	+	0	3	5	8	0	0	12	15	16	0	43	70	58%	C
	-	0	0	6	1	1	0	0	18	4	5	27			
11	+	6	8	0	0	0	30	32	0	0	0	62	100	83%	ST
	-	0	0	4	1	3	0	0	12	4	15	31			
Jumlah/ Rata-rata												1036	78,48%	T	

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; C = Cukup; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

Dari tabel tersebut terlihat bahwa pada siklus II ini terdapat 1 peserta didik dengan kategori cukup, 5 peserta didik dengan kategori tinggi, dan 5 peserta didik dengan kategori sangat tinggi. Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* memiliki rata-rata 78,84 % atau masuk dalam kategori Tinggi.

Deskripsi pelaksanaan kreativitas belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Data pelaksanaan kreativitas belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan didapat dari hasil observasi yang dilakukan oleh kolaborator. Dari data yang diperoleh melalui observasi dan angket dari siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Skor kreativitas dalam kegiatan *Project Based Learning* pada siklus II

No	Interval Keaktifan	Keterangan	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	Sangat Rendah	1% – 20%	-	-
2	Rendah	21% – 40%	-	-
3	Cukup	41% – 60%	1	9,09 %
4	Tinggi	61% – 80%	5	45,45%
5	Sangat Tinggi	81% – 100%	5	45,45%

Dari tabel tersebut terlihat bahwa pada siklus II ini tingkat kreativitas dengan 1 peserta didik masuk dalam kategori cukup dengan persentase 9,09 % serta 5 anak masing-masing dengan persentase 45,45 % dalam kategori tinggi dan sangat tinggi.

Deskripsi pelaksanaan hasil belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Data hasil belajar didapat dari penilaian harian tema 6 subtema 3 pembelajaran 4 yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan bantuan kolaborator dan disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siklus II

No	Nama	Penilaian Harian 1 Tema 6 St 1 Pb 3			Rata-rata	Ket
		BI 3.6	PPKN 3.3	IPS 3.1		
1.	Aa	75	85	80	80.00	T
2.	Ab	75	80	80	78.33	T
3.	Ac	80	85	80	81.67	T
4.	Ad	95	90	90	91.67	T
5.	Af	80	75	80	78.33	T
6.	Ag	100	100	90	96.67	T
7.	Ah	80	85	80	81.67	T
8.	Ai	100	80	80	86.67	T
9.	Aj	85	100	90	91.67	T
10.	Ak	70	65	60	65.00	TT
11.	Al	100	90	85	91.67	T
Rata-rata				81,36		

Selanjutnya dari tabel tersebut diatas, terlihat bahwa pada siklus II ini, hasil pembelajaran terdapat peningkatan rata-rata nilai dan jumlah ketuntasan peserta didik dalam pelaksanaan penilaian harian yaitu sebanyak 1 peserta didik atau 9,09 % dinyatakan tidak tuntas serta 10 peserta didik atau 90,91% tuntas dengan rata-rata nilai 81,36

Pembahasan

1. Minat belajar pada penerapan model *Problem Based Learning*

Peningkatan minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari observasi yang dilakukan oleh kolaborator terhadap partisipasi guru dalam pembelajaran. Di bawah ini disampaikan tabel dan grafik perkembangan minat belajar pada penerapan model *Problem Based Learning* pada siklus I dan siklus II.

Tabel 10. Minat belajar peserta didik.

Resp	Item	Siklus I				Siklus II			
		Jumlah	Total	Persen tase	Kateg ori	Jumlah	Total	Persen tase	Kateg ori
1	+	24	41	34%	R	64	90	75%	T
	-	17				26			
2	+	24	41	34%	R	61	93	78%	T
	-	17				32			
3	+	60	91	76%	T	62	100	83%	ST
	-	31				38			

Resp	Item	Siklus I				Siklus II			
		Jumlah	Total	Persen tase	Kateg ori	Jumlah	Total	Persen tase	Kateg ori
4	+	61	96	80%	T	61	96	80%	T
	-	35				35			
5	+	31	47	39%	R	64	95	79%	T
	-	16				31			
6	+	70	98	82%	ST	67	101	84%	ST
	-	28				34			
7	+	42	59	49%	C	57	92	77%	T
	-	17				35			
8	+	36	55	46%	C	66	97	81%	ST
	-	19				31			
9	+	29	45	38%	R	67	102	85%	ST
	-	16				35			
10	+	27	45	38%	R	43	70	58%	C
	-	18				27			
11	+	68	99	83%	ST	62	100	83%	ST
	-	31				31			
			717	54,54%	C		1036	78,48%	T



Gambar 1. Diagram Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* siklus I memiliki rata-rata 54,54% atau masuk dalam kategori cukup, sedangkan minat belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* siklus II memiliki rata-rata 78,48% atau masuk dalam kategori tinggi. Terjadi peningkatan sebesar 23.74% daripada siklus

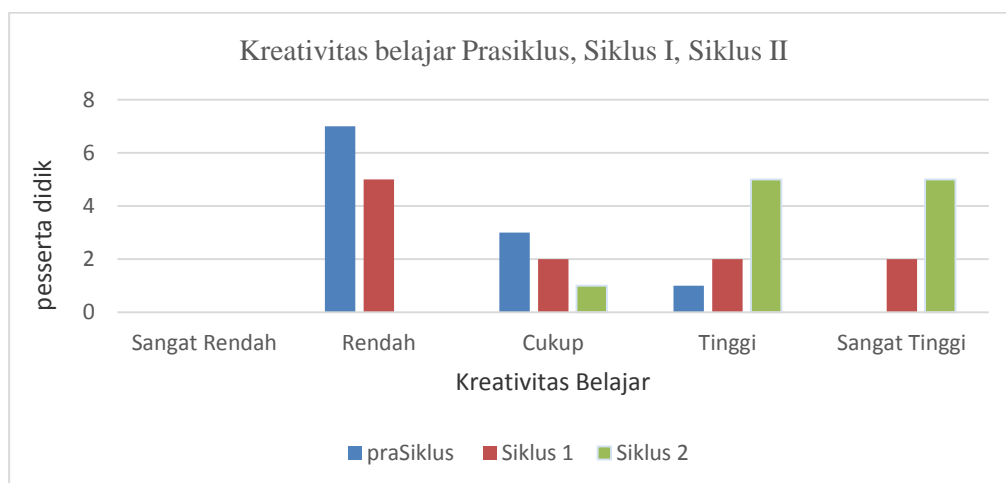
sebelumnya. Hal ini sangat signifikan dikarenakan terjadi dalam kelas dengan jumlah peserta didik yang kecil.

2. Kreativitas belajar pada penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning*

Hasil observasi kretivitas siklus I memiliki tingkat kreativitas yaitu 5 peserta didik masuk dalam kategori rendah dengan persentase 45,45% serta 2 anak masing-masing dengan persentase 18,18% dalam kategori cukup, tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada siklus II, tingkat kreativitas dengan 1 peserta didik masuk dalam kategori cukup dengan persentase 9,09 % serta 5 anak masing-masing dengan persentase 45,45% dalam kategori tinggi dan sangat tinggi.

Tabel 11. Kreativitas belajar Pada Siklus I dan Siklus II

No	Interval Keaktifan	Keterangan	PRASIKLUS		SIKLUS I		SIKLUS II	
			Jumlah Peserta Didik	Persen tase	Jumlah peserta didik	Persen tase	Jumlah Peserta Didik	Persen tase
1	Sangat Rendah	1% – 20%	0	0	0	0	0	0
2	Rendah	21% – 40%	7	63,64%	5	45,45%	0	0
3	Cukup	41% – 60%	3	27,27%	2	18,18%	1	9,09 %
4	Tinggi	61% – 80%	1	9,09%	2	18,18%	5	45,45%
5	Sangat Tinggi	81% – 100%	0	0	2	18,18%	5	45,45%



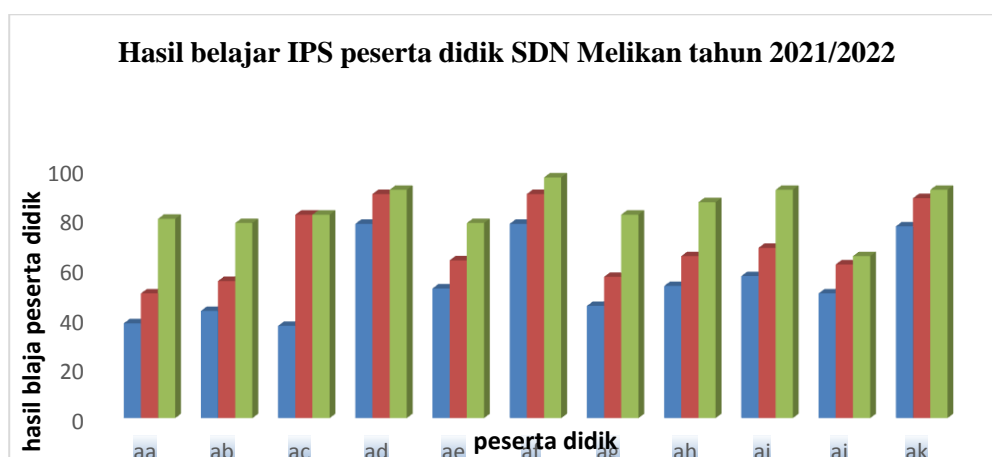
Gambar 2. Diagram Kreativitas Belajar

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan model *project based learning* dari siklus I dan siklus II dapat dilihat dari observasi terhadap pelaksanaan kegiatan yang dijelaskan di bawah ini. Jika dilihat dari capaian skor dengan kriteria baik pada pelaksanaan pembelajaran siklus I, ketuntasan peserta didik baru terdapat 7 dari 11 peserta didik atau 63,63% saja sedangkan pada siklus II meningkat capain ketuntasan peserta didik dengan 10 dari 11 peserta didik dengan presentase ketuntasan 90,90% dengan nilai rata-rata 81,36.

Tabel 12. Perbandingan Hasil Belajar IPS Siklus I dan II

No	Nama	Siklus I		Siklus II	
		Nikai	Ket	Nilai	Ket
1.	Aa	65	TT	80	T
2.	Ab	60	TT	80	T
3.	Ac	80	T	80	T
4.	Ad	85	T	90	T
5.	Ae	80	T	80	T
6.	Af	85	T	90	T
7.	Ag	45	TT	80	T
8.	Ah	80	T	80	T
9.	Ai	50	TT	90	T
10.	Aj	80	T	60	TT
11.	Ak	80	T	85	T
Rata-rata		71,81		81,36	

Perbandingan skor perolehan hasil belajar apabila dinyatakan dalam grafik adalah sebagai berikut:



Sumber SDN Melikan 2022

Gambar 3. Diagram hasil belajar IPS Prasiklus, Siklus I dan siklus II

SIMPULAN

Bahwa minat belajar pada penerapan model *Project Based Learning* siklus I memiliki rata-rata 54,54% atau masuk dalam kategori cukup, sedangkan minat belajar pada penerapan model *Project Based Learning* siklus II memiliki rata-rata 78,48% atau masuk dalam kategori tinggi. Terjadi peningkatan sebesar 23.74% daripada siklus sebelumnya. Hal ini sangat signifikan dikarenakan terjadi dalam kelas dengan jumlah peserta didik yang kecil.

Hasil observasi kreativitas siklus I memiliki tingkat kreativitas yaitu 5 peserta didik masuk dalam kategori rendah dengan persentase 45,45% serta 2 anak masing-masing dengan persentase 18,18% dalam kategori cukup, tinggi dan sangat tinggi. Sedangkan pada siklus II, tingkat kreativitas dengan 1 peserta didik masuk dalam kategori cukup dengan persentase 9,09 % serta 5 anak masing-masing dengan persentase 45,45% dalam kategori tinggi dan sangat tinggi.

Hasil pembelajaran siklus I terdapat peningkatan rata-rata nilai dan jumlah ketuntasan peserta didik dalam pelaksanaan penilaian harian yaitu sebanyak 4 atau 36,36% peserta didik dinyatakan tuntas serta 7 atau 63,63% peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata nilai 71,81. Berbeda dengan siklus II yang hasil pembelajaran terdapat peningkatan rata-rata nilai dan jumlah ketuntasan peserta didik dalam pelaksanaan penilaian harian yaitu sebanyak 10 atau 90,90% peserta didik dinyatakan tuntas serta 1 atau 9,09% peserta didik tidak tuntas dengan rata-rata nilai 81,36

Berdasarkan uraian singkat peningkatan pada setiap variabel di atas mulai dari sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan semua mengalami peningkatan dan sudah mencapai indikator keberhasilan, oleh sebab itu penelitian ini sudah dapat dikatakan berhasil.

Saran

1. Bagi Peserta Didik diharapkan untuk mempunyai pengalaman belajar yang nyata dan bermakna melalui pembelajaran berbasis proyek, lebih

cepat berpikir dalam mengungkapkan ide atau gagasan, kreatif, aktif, dan responsif pada saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

2. Bagi Pendidik diharapkan memilih metode, media dan model pembelajaran yang menjadikan peserta didik menjadi lebih berminat dalam kegiatan belajar mengajar dan mempunyai kreativitas belajar yang tinggi baik secara individu maupun kelompok, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih komunikatif antara pendidik dan peserta didik sehingga hasil belajar pada pelajaran IPS meningkat.
3. Bagi Sekolah dan seluruh warga sekolah hendaknya memberikan sumbangan dan dukungan dalam rangka peningkatan proses pembelajaran untuk semua mata pelajaran dengan model *project based learning* dan model pembelajaran yang lain. Kegiatan penelitian yang bersifat kolaboratif juga akan menciptakan iklim kolaborasi di antara guru-guru. Demikian juga, kebiasaan reflektif dalam penelitian tindakan kelas akan meningkatkan keterampilan guru dalam melakukan refleksi terhadap kegiatan profesionalnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Achru, Andi. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Iddarah*. DOI: <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012> diakses 20 Oktober 2021
- Ariati; dkk. 2020. Students'critical Thinking Ability, Creative And Learning Style In Bahasa Indonesia Learning For Grade IV SD Negeri 112238 Sepadan Jaya. *Jurnal Ilmiah Teunuleh*. Dikutip pada tanggal 3 November 2021 pukul 20.00 WIB
- Arifin Zainal, 2015. *Evaluasi Pembelajaran* Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- Boro, Devita. 2018. Creative Thinking Ability of Tribal Elementary School Students of West Kameng, Arunachal Pradesh: A Comparative Study.

International Journal Of Information And Computing Science. Volume 5, Issue 2, february 2018 diakses 15 Oktober 2021.

Chomaidi dan Salamah, 2018. *Pendidikan dan Pengajaran Strategi Pembelajaran Sekolah*. Jakarta: Pt Grasindo.

Dikdasmen. 2013. *Kurikulum IPS 2013*. Jakarta: Dikdasmen

Dimiyati dan Mudjiono. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Edy, Syahputra. 2020. *Snowball Throwing Tingkatan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

Gultom, Morris. 2020. Efforts To Increase Student Learning Interest By Using Cooperative Learning Model Bamboo Dance Type On Basic Competencies Of Pancasila As The Basis Of Pkn Subjects In Grade VII SMP Negeri 1 Simangumban T.A 2017/2018. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kependidikan: Sabilarrasyad Vol 5, No 1. diakses 11 Oktober 2021*

Hamalik, Oemar. 2017. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Harackiewicz, etc. 2016. Interest Matters: The Importance of Promoting Interest in Education. *Policy.Insights.Behav.BrainSci*.

Hartini, A. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar, 1(2a)*.

Haudi, 2020. *Dasar-dasar Pendidikan*. Sumatera Barat: CV Insan Cendikia Mandiri

Jihad, dkk. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo

Kemendikbud. 2013. *Kurikulum 2013 SD/MI Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud

Khodijah, Nyayu. 2014. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Kpolovie, P.J., Joe, A. I., & Okota, T. 2014. Academic Achievemeny Prediction: role of Interestin Learning and Attitude Towards School. *International Journal of Humanities Social Sciences and Education, 11 (11)*

- Kusuma, Deden C. 2013. *Analisis Komponen-Komponen Pengembangan Kurikulum 2013 pada Bahan Uji*. Bandung: Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Pendidikan Indonesia
- Marwanto, Agung. 2021. Pembelajaran pada Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1128>
- Melinda, V., & Zainil, M. (2020). Penerapan Model Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1526-1539.
- Menge, R., & Awe, E. Y. (2022). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Penerapan Model Project Based Learning Tema Daerah Tempat Tinggalku Pada Peserta Didik Kelas IV SDI Waeia Kecamatan Golewa Kabupaten Ngada. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(1), 23-30.
- Mesra, P. & Kuntarto, E. (2021). Faktor–Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.5037881>
- Natty, R. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Peningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Peserta didik Melalui Model Project Based Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 1082-1092.
- Ngalimun, S. M. (2017). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama II
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. 2016. Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*. DOI: <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Pudjiastuti, Sri Rahayu. 2018. Implementation of The Mind Mapping Model With Scattergories Game in Improving Creativity and Learning Outcomes in National Education Materials. *JHSS (Journal Of Humanities and Social Studies)*.
- Ratnawati, E. 2016. Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. Edueksos: *Jurnal Pendidikan Sosial&Ekonomi*, 2(1).
- Ricardo dan Rini Intansari Meilani. 2017. The Impacts Of Students’ Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan ManajemenPerkantoran*.

- Rohartati, Sri. 2019. Influence of Cooperative Learning Model of Bamboo Dancing to Students Learning Outcomes in Social Sciences in Elementary School. *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*.
- Rosalina, L., & Junaidi, J. (2020). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas XII IPS di SMAN 5 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3), 175-181.
- Salamah. 2021. *Bahan Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran IPS*. Pascasarjana Universitas PGRI Yogyakarta
- Salamah dan Giyat. 2019. Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Melalui Kooperatif Model Jigsaw. *Jurnal Studi Sosial*, 4, 115-121. doi:10.25273/gulawentah.v4i2.5558
- Sapriya. 2012. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, dkk. 2017. Development Creativity Students through The Application of Problem Based Learning Model in Physical Education in Reviewed of Adversity Quotient. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.
- Sihotang, dkk. 2020. Improvement of Student Learning Outcomes through Use Google Classroom Media in Class VIII-4 Students MTsN 1 Kota Subulussalam. *BirLe-Journal*.
- Sinaga, Dearlina. 2016. Penerapan model student teams achievement division untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas belajar ekonomi. *Cakrawala Pendidikan*. DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v35i3.10518>
- Siregar, M. D., & Yunitasari, D. 2018. Penerapan Strategi Pembelajaran Inkuiri Dalam Peningkatan Kreativitas Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*. DOI: <https://doi.org/10.29408/edc.v12i1.841>
- Sucipto, H. 2017. Penerapan model project based learning untuk meningkatkan minat dan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*. DOI: https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v1i1.10
- Sudiyana. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Cakra Books dan Bradelvi.
- Sudjana, Nana. 2017. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Sugandi, M., & Wena, M. (2022). Essential Competence as a Determiner of Learning Media Development in Network-Based on 3D Augmented Reality in the Pre-Teacher Civil Engineering Education Study Program. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(5).
- Sugihartono, dkk. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sukadari. 2018. *Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Budaya Sekolah*. (Ismoyo, Ed.) Yogyakarta: Kanwa Publisher. Retrieved Februari 12, 2022
- Sulastri, S., & Tarto, T. (2022). Peningkatan Minat, Kreativitas, dan Prestasi Belajar Melalui Model Project Based Learning. *Jurnal Sosialita*, 17(1)
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. 2017. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publish.
- Wardani, Naniek Sulistya. 2018. The Effectiveness Of Problem Based Learning In Social Study Towards The Enhancement Of Learning Creativity Of Students. *International Conference on Elementary Education Universitas Pendidikan Indonesia*. diakses 1 Desember 2021
- Yarnefi, Sri Kartikowati, Gimin. 2019. Interest and Factors Affecting Student in Choosing Social Departments. *Journal of Educational Sciences Vol. 3 No. 2*.
- Yosar, Y. (2019). Penerapan Model Pjbl (Projeck Based Learning) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Teknik Pemesinan Kelas XI Jurusan Teknik Mesin Smk Negeri 5 Makassar (*Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar*)
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. 2020. Pengaruh Pembelajaran Daring terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa COVID 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. Journ Volume 2 Nomor 3 Tahun 2020 Halm 232 - 243* DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i3.142> diakses 1 Desember 2021