

# PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN MEDIA *POWERPOINT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA

Wahyu Purwanto, Ery Tri Djatmika R.W.W, Hariyono  
Pendidikan Dasar Pascasarjana-Universitas Negeri Malang  
Jalan Semarang 5 Malang. E-mail: wahyu\_purwanto2012@yahoo.co.id

**Abstract:** Problem-based learning is often contrasted with conventional learning. Since it used to reform learning routine educators in the past ten years (See: Cifti, 2015; Nurjanah, 2014; Ananth & Rusiyanto, 2012; Folashade & Akinbobola, 2009; Mergendoller, et al., 2006). Research by Cifti (2015) and Mergendoller (2006) stated that the Problem Based Learning is proven able to increase the attention and interest of students. However, Problem Based Learning becomes ineffective if students were not interested in the problems to be solved. Therefore, it takes the role of instructional media to stimulate student interest. Media which could be integrated in learning are media, photo, video, text, posters and PowerPoint. Based on the alternative media above, PowerPoint is selected to support the model of Problem Based Learning. PowerPoint is assumed as appropriate media to address these issues.

**Keywords:** problem based learning, student interest, PowerPoint Media.

**Abstrak:** Pembelajaran berbasis masalah sering kali ditandingkan dengan pembelajaran konvensional untuk mereformasi rutinitas pembelajaran pendidik pada sepuluh tahun terakhir ini (Lihat: Cifti, 2015; Nurjanah, 2014; Afroni & Rusiyanto, 2012; Folashade & Akinbobola, 2009; Mergendoller, dkk., 2006). Penelitian Cifti (2015) dan Mergendoller (2006) menyatakan bahwa dengan pembelajaran berbasis masalah terbukti dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan siswa. Akan tetapi, pembelajaran berbasis masalah menjadi tidak efektif jika siswa tidak berminat terhadap permasalahan yang akan dipecahkan. Oleh karena itu, dibutuhkan bantuan media pembelajaran untuk merangsang minat belajar siswa. Media yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran antara lain; media foto, video, teks, poster, dan *PowerPoint*. Berdasarkan alternatif media tersebut, *PowerPoint* dipilih untuk mendukung model *Problem Based Learning*. *PowerPoint* merupakan media yang bersifat multimedia yang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan di atas.

**Kata kunci:** *problem based learning*, minat belajar, media *PowerPoint*

Faktor intern dari dimensi psikologis yang berpengaruh penting pada hasil belajar adalah minat belajar. Minat menunjukkan bahwa seseorang terikat dengan apa yang cenderung dilakukannya sesuai dengan harapan atau keinginannya (Dewey, 2001:130; Syah, 2015:152). Lebih lanjut, Slameto (2013:180) mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hilgrad (1962) menyatakan bahwa minat merupakan kecenderungan untuk memerhatikan beberapa kegiatan yang diminati dan diikuti perasaan senang serta rasa kepuasan. Dalam proses untuk mencapai sebuah hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, minat belajar merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, strategi pembelajaran tentunya menjadi hal yang penting dilakukan oleh guru sebagai salah satu solusi jangka panjang. Model pembelajaran yang cocok diterapkan sebagai proses pembiasaan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dinamika serta problematika kehidupan adalah model *Problem Based Learning*. Popper (dalam Marra dkk., 2014:223) berpendapat "*alles leben ist problemlosen (all life is problem solving)*", bahwa semua kehidupan adalah pemecahan masalah. Menurut Dewey (dalam Trianto, 2015:64) belajar berdasarkan *Problem Based Learning* adalah "interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan". Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Piaget (dalam Slavin, 2008:43) bahwa semua anak dilahirkan dengan kecenderungan bawaan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan memahaminya.

*Problem Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir kritis menjawab problematika dan mencari solusi sebagai jalan keluar problematika tersebut. Menurut Hmelo-Silver (dalam Eggen dan Kauchak, 2012:307) *Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Inti dari *Problem Based Learning* adalah

penyajian permasalahan yang autentik dan bermakna kepada siswa (Santrock, 2008:31; Arends, 2013:100; Marra, dkk., 2014:221).

Belajar dengan pengalaman akan membawa pada perubahan diri dan cara merespon lingkungan. Dewey (2001:146) berpendapat sebagai berikut.

*Learn from experience is to make a backward and forward connection between what we do to things and what we enjoy or suffer from things in consequence. Under such conditions, doing becomes a trying; an experiment with the world to find out what it is like; the undergoing becomes instruction-discovery of the connection of things.*

Belajar melalui pengalaman dapat membuat koneksi sebagai jawaban dari kemungkinan sebuah problematika kehidupan yang terjadi di masa depan.

Penerapan pembelajaran model *Problem Based Learning* selain terdapat berbagai keunggulan, juga masih terdapat beberapa kritikan terhadap kelemahan model *Problem Based Learning*. Salah satu kelemahan dalam penerapan model *Problem Based Learning* menurut Sanjaya (2014:221) adalah manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran.

Oleh karena itu, inovasi untuk meminimalkan kelemahan tersebut sangat perlu dilakukan. Salah satu pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint*. Media ini dipilih dikarenakan bersifat multimedia. Media bersifat multimedia adalah gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video (Rusman, dkk., 2013:295). Sifat multimedia sebagaimana dijelaskan di atas terdapat pada media *PowerPoint*.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Peneliti berusaha membahas secara kritis dan mendalam berbagai bahan pustaka untuk mendukung gagasan. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari anggapan-anggapan dasar atau fakta-fakta yang dipandang benar tanpa adanya verifikasi dan keterbatasan. Selanjutnya dilakukan analisis dari permasalahan dan variabel dalam penelitian ini secara mendalam untuk mendukung gagasan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Problem Based Learning dan Kehidupan Mendatang*

Mewujudkan *mindset* siswa tentang belajar sepanjang hayat dan belajar yang bermakna merupakan keharusan guru pada era sekarang. Cara yang paling tepat yaitu membiasakan melalui sebuah pembelajaran yang bermakna dan sepanjang hayat. Permendiknas No. 81A (2013), menjelaskan tentang prinsip pembelajaran, antara lain (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; serta (4) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna. Pada akhirnya prinsip-prinsip tersebut membawa dampak meningkatnya hasil belajar. Prinsip tersebut sejalan dengan empat pilar pendidikan secara universal. UNESCO (dalam Dantes, 2014:18) merumuskan empat pilar pendidikan universal, yaitu (1) *learning to know*; (2) *learning to do*; (3) *learning to be*; (4) *learning to live together*. Pembiasaan yang cocok sesuai dengan uraian di atas yaitu dengan menerapkan model *Problem Based Learning*, agar pembelajaran menjadi bermakna dan membawa dampak belajar sepanjang hayat.

Senada dengan teori di atas, Freire (2008:63) menyatakan bahwa mereka harus meninggalkan tujuan pendidikan sebagai usaha tabungan dan menggantinya dengan penghadapan pada masalah-masalah manusia dalam hubungannya dengan dunia. Lebih lanjut, konsep tersebut dinamakan konsep pendidikan "hadap masalah (*problem-posing*)". Konsep pendidikan ini sejalan dengan konsep *Problem Based Learning* yang berisi *act of cognition* (sikap memahami), bukan pengalihan-pengalihan informasi saja. Dengan pembelajaran seperti itu, menghindarkan keadaan yang telah menjadi rutinitas aktivitas pembelajaran, yakni guru mengajar—murid diajar, guru berpikir—murid memikirkannya, guru bercerita—murid mendengar cerita, dan guru subjek belajar—murid objek belajar.

*Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang bermuara dari sebuah permasalahan yang nantinya untuk diselesaikan pemecahan permasalahan tersebut oleh siswa. Pembelajaran ini berakar dari pemikiran Dewey (dalam Arends, 2013:104) berpendapat bahwa sekolah merupakan cerminan masyarakat luas yang menjadi laboratorium bagi inkuiri dan pemecahan masalah yang nyata. Menurut Barrows dan Kelson (dalam Barret dan Labhrainn, 2005:14), mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai berikut.

*PBL is both curriculum and a process. The curriculum consist of carefully selected and designed problems that demand from the learner acquisition of critical knowledge, problem-solving proficiency, self-*

*directed learning strategies and team participation skills. The process replicates the common used systemic approach to resolving problems or meeting challenges that are encountered in life and career.*

*Problem Based Learning* diawali dengan aktivitas peserta didik secara individual maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends (2013:114) bahwa tujuan utama pelajaran bukanlah untuk mempelajari banyak informasi baru, melainkan menyelidiki masalah yang penting dan menjadi pembelajar yang mandiri. Manfaat ke depan, proses penyelesaian masalah mempunyai efek terbentuknya keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah dan mampu berpikir kritis sekaligus membentuk pengetahuan baru (Kemdikbud RI, 2014:11). Hasil dari pembiasaan tersebut diharapkan berguna bagi perjalanan hidup siswa pada masa mendatang.

Pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* mempunyai berbagai keunggulan dari pada model pembelajaran lain. Keunggulan dengan penerapan model *Problem Based Learning* bagi siswa, antara lain (1) lebih memahami isi pelajaran; (2) menantang untuk menemukan pengetahuan baru, (3) meningkatkan aktivitas pembelajaran; (4) memahami masalah dalam dunia nyata; (5) lebih menyenangkan; (6) mengembangkan berpikir kritis; (7) mengaplikasikan pengetahuan (Sanjaya, 2014:220—221). Menurut Beringer (2007:446) dengan penerapan *Problem Based Learning* akan memberikan dampak positif bagi siswa, yaitu pembelajaran menjadi menyenangkan, berpikir nalar atau kritis, meningkatkan refleksi hasil belajar, mengurangi metode hafalan, pembelajaran aktif dan menantang, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini senada dengan pendapat Savin-Badin (dalam Newman, 2005:12), bahwa "*PBL approaches is to develop in their students 'criticality' that is, emotional, intellectual, and practical independence*". Secara teoritis dan empiris penerapan model *Problem Based Learning* membawa dampak positif bagi perkembangan siswa baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

Hambatan yang muncul dalam penerapan *Problem Based Learning* menurut Santrock (2009:29—30), antara lain (1) fiksasi atau keterpakuan pada strategi pemecahan masalah tertentu; (2) kurangnya motivasi dan kegigihan; dan (3) kurangnya kontrol emosi. Selain itu, kelemahan model *Problem Based Learning*, yaitu (1) keengganan siswa dalam memecahkan masalah; jika masalah tersebut dirasa sulit; (2) membutuhkan waktu yang relatif lama; (3) tanpa pemahaman tentang permasalahan yang akan dipecahkan, siswa tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari (Sanjaya, 2014:221). Kelemahan yang terjadi dalam pelaksanaan *Problem Based Learning* tentu bukan menjadi alasan untuk tidak mengimplementasikan model ini. Pengembangan model *Problem Based Learning* yang mencari jalan keluar akan kelemahan tersebut, justru harus dilakukan sebagai upaya menyempurnakan model pembelajaran ini.

### **Mengatasi Masalah dengan Masalah (Meningkatkan Siswa dalam Proses *Problem Based Learning*)**

Minat terhadap sesuatu merupakan kunci awal untuk menentukan apakah hal tersebut terus akan dilakukan atau tidak dilakukan oleh seseorang. Hurlock (2009:38) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu pendorong psikologi dan sumber motivasi seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Slameto (2013:180) mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan kecenderungan untuk memerhatikan beberapa kegiatan yang diminati dan diikuti perasaan senang serta rasa kepuasan (Hilgrad, 1962). Sebuah minat menunjukkan bahwa seseorang terikat dengan apa yang cenderung dilakukannya sesuai dengan harapan atau keinginannya (Dewey, 2001:130; Syah, 2014:152).

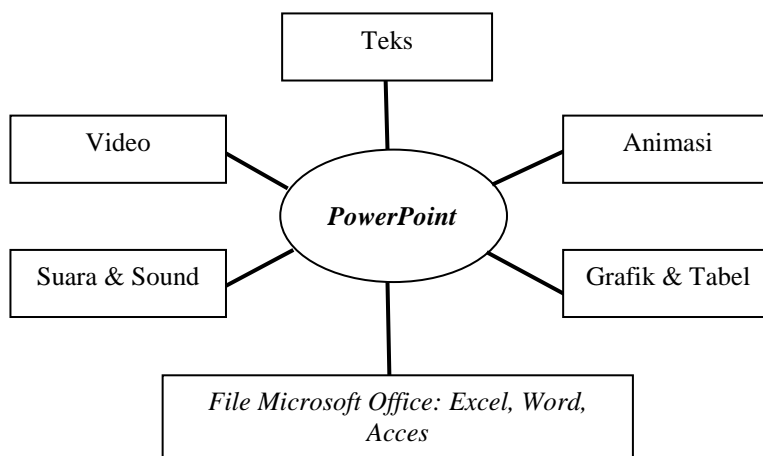
Dalam proses untuk mencapai hasil belajar ke arah perubahan yang positif, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Alasan tersebut didukung oleh pendapat Slameto (2013:57), bahwa minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal itu disebabkan karena apabila siswa tidak berminat pada materi pelajaran maka siswa tidak akan belajar secara maksimal, begitu juga sebaliknya. Suatu proses pembelajaran akan berjalan sesuai rencana apabila disertai minat belajar (Sardiman, 2007:95). Sementara itu, Syah (2015:152) berpendapat bahwa minat juga dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa alasan di atas diperkuat hasil penelitian Trisnantari (2005), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar akan diikuti oleh semakin baik hasil belajar siswa.

Sedemikian penting minat belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah hasil belajar, guru harus senantiasa membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Sardiman (2007:95) minat belajar siswa dapat dibangkitkan melalui beberapa cara, yaitu (1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan; (2) mengonektivitaskan pengalaman masa lampau; (3) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik; (4) menggunakan berbagai bentuk strategi dan model pembelajaran.

Media merupakan salah satu cara untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi. Terkait terminologi media dalam konteks pembelajaran, Smaldino, dkk. (2011:7) berpendapat bahwa media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Makna dari pengertian tersebut bahwa media merujuk pada apa saja yang dapat membawa informasi dan memudahkan menyampaikan pesan dalam proses belajar.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran tentu akan membawa dampak yang sangat positif terhadap proses kegiatan belajar itu sendiri. Pernyataan tersebut berdasar pada argumen dari fungsi yang dimiliki media. Media memiliki fungsi (1) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran; (2) menghindari terjadinya verbalisme; (3) mengaktifkan siswa; (4) membangkitkan minat belajar siswa; (5) dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar (Ibrahim, dkk., 2006:6). Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia. Rusman, dkk. (2013:295) mengartikan media bersifat multimedia merupakan gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video. Salah satu bentuk format media yang mendukung dalam pembelajaran yang bersifat multimedia adalah *PowerPoint*. Keunggulan *PowerPoint* dapat dilihat pada aplikasi yang dapat mengintegrasikan berbagai unsur multimedia. Unsur-unsur multimedia yang dapat diintegrasikan melalui *PowerPoint*, sebagaimana terlihat pada Gambar 1 di bawah ini.



**Gambar 1. Integrasi Multimedia dalam PowerPoint**  
(Sumber: Rusman, dkk., 2013:296)

Salah satu tujuan penggunaan media tersebut selain untuk mempermudah menyampaikan pesan/informasi, tetapi juga untuk menarik minat siswa dalam proses belajar. Sebagaimana pendapat Smaldino, dkk. (2011:194) terkait dengan tingkat ketertarikan dan keterlibatan, *PowerPoint* menyediakan fitur, seperti menyelipkan grafis dan suara, mempersonalisasi latar belakang dan warna yang meningkatkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan para siswa. Keunggulan *PowerPoint* sebagaimana telah dijelaskan di atas, akan lebih bermanfaat jika digunakan dalam sebuah proses pembelajaran.

Penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, sejalan dengan perkembangan teknologi masa kini. Sehingga informasi atau pesan pengetahuan, tidak harus dilakukan secara langsung oleh guru melalui ceramah. *PowerPoint* adalah program aplikasi untuk membuat presentasi berupa teks, tabel, grafik, diagram, dan sebagainya (Gumawang, 2011). *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, maupun lokakarya (Rusman, dkk., 2013:295).

Penggunaan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian Tirtiana (2013) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*, terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* juga berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi dan kreativitas belajar siswa.

Akan tetapi, dalam kenyataan, masih banyak guru di sekolah yang belum memanfaatkannya. Sebagaimana pernyataan dalam penelitian So dan Kim (2009:101), menyatakan bahwa masih banyak guru di sekolah yang enggan menggunakan teknologi, baik untuk belajar maupun proses mengajar. Dengan keunggulan, kemudahan, dan teknologi sederhana *PowerPoint* diharapkan akan membangkitkan semangat guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam suatu proses pembelajaran.

Perpaduan media *PowerPoint* dan model *Problem Based Learning* dapat dilihat dari penggunaan media *PowerPoint* untuk mendukung proses belajar mengajar sebagai berikut.

- (1) Guru mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah melalui tampilan media *PowerPoint*, memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung dalam permasalahan yang dipilih.
- (2) Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut melalui tampilan media *PowerPoint*.

- (3) Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan pengujian temuan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
- (4) Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan temuan yang sesuai dengan laporan temuan dan membantu mereka untuk berbagi tugas. Pelaporan secara kelompok dipresentasikan dengan media *PowerPoint*.
- (5) Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka tempuh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* berbantuan media *PowerPoint* adalah suatu model pembelajaran dengan menghadirkan suatu permasalahan dunia nyata. Permasalahan tersebut dituangkan melalui lembar aktivitas siswa, dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran *Problem Based Learning* meliputi orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan difasilitasi media *PowerPoint*.

Media *PowerPoint* juga dapat menjadi jawaban terkait dengan konten masalah yang kemungkinan kecil untuk dibawa ke ruang kelas. Duch (2001:50) menyatakan "*the generally are not found in traditional texts, so the search for material for a problem-based course takes a certain amount of creativity*". Permasalahan yang sulit untuk ditemukan pada buku sumber belajar, menjadi masalah tersendiri. Integrasi *PowerPoint* yang bersifat multimedia dalam model *Problem Based Learning* diharapkan hal tersebut dapat diatasi. Pada akhirnya akan mampu membawa siswa untuk dapat aktif dalam memecahkan suatu permasalahan. Selain itu, siswa memperoleh pengetahuan konsep dasar dari materi pokok yang diajarkan.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Mewujudkan *mindset* siswa tentang belajar bermakna dan sepanjang hayat merupakan keharusan guru pada era sekarang. Pembiasaan tersebut dapat dilakukan melalui sebuah pembelajaran yang bermuara dari sebuah permasalahan. Cara yang paling tepat yaitu mengimplementasikan model *Problem Based Learning*.

Akan tetapi, salah satu tantangan dalam mengimplementasikan *Problem Based Learning* yaitu masalah minat siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan. Membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran.

Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi sehingga hasil belajar akan meningkat. Integrasi *PowerPoint* yang bersifat multimedia dalam model *Problem Based Learning* diharapkan hal tersebut dapat diatasi. Pada akhirnya akan mampu membawa siswa untuk dapat aktif dalam memecahkan suatu permasalahan.

### Saran

Penelitian ini memfokuskan pada minat siswa dalam memecahkan permasalahan pada model pembelajaran *Problem Based Learning*. Integrasi multimedia dalam bentuk *PowerPoint* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan minat siswa. Pembuktian secara empiris terkait integrasi multimedia *PowerPoint* dalam model *Problem Based Learning* perlu dikaji lebih mendalam. Penelitian tindakan atau eksperimen untuk membuktikan kajian teori dalam penelitian ini sangat perlu untuk dilakukan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afroni, Zaenal, Wijaya, M. Burhan Rubai, & Rusiyanto. 2013. Studi Komparasi antara Model *Problem Based Learning* dengan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Matakuliah Praktik Pemesinan. *Journal of Mechanical Engineering Learning*, 2 (2), (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel>), diakses 20 Juni 2015.
- Arends, R. I. 2013. *Belajar untuk Mengajar (Learning to Teach)*. Terjemahan oleh Made Frida Yulia. 2013. Jakarta: Salemba Humanika.
- Barrett, T. 2005. *Hanbook of Enquiry & Problem Based Learning*. Galway: CELT. (Online), (<http://www.nuigalway.ie/celt/pblbook>), diakses 26 Juni 2015.
- Beringer, J. 2007. Application of Problem Based Learning through Research Investigation. *Journal of Geography in Higher Education*, 31 (3): 445—457.
- Cifti, S. 2015. The Effect of Using Project-Based learning in Social Studies Education to Students' Attitudes towards Social Studies Courses. *Journal Procedia- Social and Behavioral Sciences*, 186: 1019—1124.
- Dantes, N. 2014. *Landasan Pendidikan Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dewey, J. 2001. *Democracy and Education (A Penn State Electronic Classic Series Publication)*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University.
- Duch, B. J., Groh, Susan E., & Allen, Deborah E. 2001. *Why Problem-Based Learning?, in the Power of Problem Based Learning*. Duch, Barbara J., Groh, Susan E., and Allen, Deborah E (Eds). Virginia: Stylus.

- Eggen, Paul, dan Kauchak, Don. 1996. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Terjemahan oleh Satrio Wahono. 2012. Jakarta: PT Indeks.
- Folashade, Afolabi, Akinbobola, A.O. 2009. Constructivist Problem Based Learning Technique and the Academic Achievement of Physics Students with Low Ability Level in Nigerian Secondary Schools. *Eurasian Journal of Physics and Chemistry Education*, 1 (1): 45—51.
- Freire, P. 1972. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Terjemahan oleh Tim Redaksi. 2008. Jakarta: Pustaka LP3ES.
- Gumawang, A. 2011. *Belajar Otodidak Word, Excel, PowerPoint 2010 Plus Internet*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hilgard, E. R. 1962. *Introduction to Psychology*. New York and Burlingame: Harcourt Brace and World Inc.
- Hurlock, E. B. 2009. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo. Tanpa tahun. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan UM.
- Kemdikbud RI. 2014. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemdikbud.
- Marra, R. M., Jonassen, David H., Palmer, Betsy., Luft, Steve. 2014. Why Problem-Based Learning Works: Theoretical Foundations. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25 (3&4): 221—238.
- Mergendoller, J. R., Maxwell, Nan L., & Bellisimo, Yolanda. 2006. The Effectiveness of Problem-Based Instruction: A Comparative Study of Instructional Methods and Student Characteristics. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1 (2): 49—69.
- Newman, M. J. 2005. Problem Based Learning: An Introduction and Overview of the Key Features of the Approach. *Journal JVME*, 32 (1): 12—20.
- Nurjanah, S. 2014. Keefektifan Metode *Problem Based Learning* (PBL) pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 1 Jetis Bantul. *JIPSINDO*, 2 (1): 183—204.
- Permendiknas No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum 2013.
- Rusman, Kurniawan, & Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Santrock, J. W. 2008. *Psikologi Pendidikan (Edisi 3 Buku 2)*. Terjemahan oleh Diana Angelica. 2009. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-faktor yang Memengaruhi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2006. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Terjemahan oleh Marianto Samosir. 2008. Jakarta: PT Indeks.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., & Russel, James D. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Terjemahan oleh Arif Rahman. 2014. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- So, Hyo-Jeong, & Kim, Bosung. 2009. Learning about Problem Based Learning: Student Teachers Integrating Technology, Pedagogy and Content Knowledge. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25 (1): 101—116.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtiana, C. P. 2013. Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint*, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi Belajar Sebagai Variabel Intervening). *Economic Education Analysis Journal (EEAJ)*, 2 (2): 15—23.
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, dan Kontekstual, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Interaktif/KTI)*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Trisnantari, H. E. 2005. *Hubungan Persepsi terhadap Jabatan Guru, Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Iklim Organisasi dengan Prestasi Belajar Mahasiswa PGSD di Universitas Negeri Se-Jawa Timur*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.