

Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Ips - Ips Materi Aku Dan Kebutuhanku Pada Siswa Kelas Iv Sdn 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo

Ery Dwi Hasnawati ✉, Universitas PGRI Madiun

✉ Hasnaery0@gmail.com

Abstract: *The activity and learning outcomes in IPAS-IPS for fourth-grade students at SDN 2 Tugurejo, Slahung District, Ponorogo Regency are still low. During the learning process, students appear passive, less interactive with their peers, bored, and quickly forget the material taught. The low social skills and learning outcomes are due to the learning process being teacher-centered, conventional in nature, and lacking in student-to-student interaction. To address this issue, the Problem-Based Learning model was applied as it can make learning less boring for students and allow them to interact with their peers. The purpose of this research is to improve social skills and learning outcomes through the Problem-Based Learning model. The subjects of this research were 15 fourth-grade students at SDN 2 Tugurejo, Slahung District, Ponorogo Regency. This research is Classroom Action Research consisting of two cycles. Each cycle consists of four stages: planning, implementation, observation, and reflection. The types of data collected include students' learning outcomes obtained using evaluation sheets and activity data obtained using checklists. The data obtained before applying the Problem-Based Learning model showed that only 40% of students had good and excellent learning outcomes. After applying the Problem-Based Learning model, there was an improvement. Students' social skills in cycle I were 60% and increased by 20% to 80% in cycle II. Students' learning outcomes in cycle I were 65% and increased by 15% to 80% in cycle II. The results of the research indicate that the use of the Problem-Based Learning model on the "Myself and My Needs" material can improve social skills and learning outcomes in IPAS-IPS for fourth-grade students at SDN 2 Tugurejo, Slahung District, Ponorogo Regency.*

Keywords: *Problem-Based Learning, Social Skills and Learning Outcomes, IPAS-IPS Learning.*

Abstrak: Pembelajaran IPAS-IPS di kelas IV SDN 2 Tugurejo, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo awalnya menghadapi tantangan serius dalam keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa menunjukkan kecenderungan pasif dan kurang berinteraksi selama proses pembelajaran, yang menyebabkan kebosanan dan kesulitan memahami materi pelajaran. Masalah ini terkait dengan pendekatan pembelajaran yang masih terpusat pada guru dan minimnya interaksi antar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diterapkan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Penelitian dilakukan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas dengan melibatkan 15 siswa kelas IV. Penelitian ini terdiri dari dua siklus yang mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasilnya menunjukkan bahwa setelah menerapkan PBL, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Keterampilan sosial meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II, sedangkan hasil belajar meningkat dari 65% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Dengan demikian, penggunaan PBL dalam pembelajaran IPAS-IPS terbukti efektif meningkatkan interaksi siswa, keterampilan sosial, dan hasil belajar di SDN 2 Tugurejo, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Hasil Belajar, Keterampilan sosial, Pembelajaran IPAS-IPS.*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, sebagaimana diamanatkan oleh UUD 1945 dan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Salah satu tujuan utama pendidikan adalah agar siswa mampu memahami konsep-konsep pembelajaran dengan baik, karena pemahaman ini menjadi landasan untuk memahami materi berikutnya. Namun, dalam praktiknya, masih terdapat tantangan dalam pembelajaran, terutama terkait dengan keterlibatan siswa dan pengembangan keterampilan sosial mereka.

Salah satu tujuan utama pendidikan adalah agar siswa mampu memahami konsep-konsep pembelajaran dengan baik. Pemahaman ini tidak hanya berperan sebagai fondasi untuk memahami materi yang lebih kompleks di masa depan, tetapi juga sebagai kunci untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Namun, dalam realitasnya, masih banyak tantangan yang menghambat proses pembelajaran efektif di sekolah-sekolah, terutama terkait dengan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.

Metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan cenderung mengutamakan pendekatan ceramah yang tidak merangsang keterlibatan aktif siswa. Siswa lebih banyak menjadi objek penerima informasi daripada subjek yang aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri. Dampaknya, keterampilan sosial siswa dalam hal berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah sering kali tidak tergarap dengan optimal. Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa juga menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya keterampilan sosial dan hasil belajar siswa.

Penggunaan metode pembelajaran konvensional yang masih dominan seringkali tidak mampu merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, keterampilan sosial siswa dalam hal berkolaborasi, berkomunikasi, berpikir kritis, dan menyelesaikan masalah sering tidak tergarap dengan baik. Kondisi ini mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS-IPS di kelas IV SDN 2 Tugurejo, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo. Kondisi ini secara langsung mempengaruhi hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPAS-IPS di kelas IV SDN 2 Tugurejo, Kecamatan Slahung, Kabupaten Ponorogo. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pendekatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa. Salah satu pendekatan yang diusulkan dalam penelitian ini adalah Pengajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*/PBL). PBL menawarkan konteks pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata, memungkinkan siswa untuk aktif dalam memecahkan masalah, dan mendorong pengembangan keterampilan sosial serta kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, penggunaan PBL diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS-IPS di sekolah tersebut.

PBL menawarkan konteks pembelajaran yang relevan dengan dunia nyata, di mana siswa tidak hanya diberi informasi, tetapi diajak untuk aktif dalam memecahkan masalah-masalah nyata dalam kelompok. Pendekatan ini mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, menerapkan pengetahuan dalam konteks yang lebih luas, dan mengembangkan keterampilan sosial seperti kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Melalui PBL, diharapkan siswa tidak hanya menguasai konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam situasi kehidupan nyata.

Dengan demikian, penggunaan PBL diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS-IPS di SDN 2 Tugurejo. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mengembangkan keterampilan sosial mereka, dan pada akhirnya, mencapai hasil belajar yang lebih baik sesuai dengan standar kurikulum saat ini.

Problem Based Learning

Menurut " Widiaworo, (2018;149-150) dalam (Ardianti dkk. 2021) pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) merupakan proses pembelajaran yang menyajikan suatu permasalahan dengan peserta didik dihadapkan pada suatu masalah yang dapat menantang peserta didik untuk belajar dan bekerja keras secara kelompok dalam memecahkan suatu permasalahan sehingga terjadi proses interaksi antara stimulus dan respons. Pandangan dari Widiaworo tentang *Problem Based Learning* (PBL) menekankan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini dapat memberikan kecakapan dan keterampilan dalam mengelola hidup bagi siswa untuk dapat mengatasi kendala yang ada di sekitar lingkungannya.

Pendapat lain mengenai pengertian *Problem Based Learning* (PBL) akan dijelaskan sebagai berikut : Menurut (Ardianti dkk. 2021) mengemukakan bahwa " PBL adalah pembelajaran yang memberikan permasalahan kepada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk dapat menyelesaikan dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut".

Dengan demikian bahwa *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) pada intinya merupakan inovasi strategi pembelajaran yang menggunakan permasalahan dunia nyata sebagai konteks belajar untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah sehingga siswa memperoleh pengetahuan baru dengan caranya sendiri dalam memecahkan permasalahan. Selain itu siswa juga akan mendapatkan berbagai keterampilan dalam proses pembelajaran.

Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2010:22) dalam (Setyawati dkk. 2019), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku kearah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar. Indikator hasil belajar yaitu pencapaian nilai di atas KKM.

Hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan. Menurut M. Ngalim Purwanto (2002:82) dalam (RAVIRA SYAHRI 2023) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Dengan demikian hasil belajar menjadi tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar yang telah dilakukan.

Keterampilan Sosial Siswa

Pengertian Keterampilan Sosial Belajar menurut para ahli bahwa Keterampilan sosial adalah salah satu kunci untuk dapat menjalani hidup yang bahagia dan sukses. Keterampilan sosial memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungan di sekitar mereka, dan menjalin hubungan dengan teman, rekan, dan teman sebaya. Keterampilan sosial yang buruk dapat menyebabkan rendahnya kompetensi sosial masa kecil, masalah kesehatan mental, penyalahgunaan zat, dan kesepian di kemudian hari, Gumpel dalam (Sarnelle: 2018) (PUSTAKA Kajian Teori dan Sosial Pengertian Keterampilan Sosial t.t.).

Dalam proses belajar, Keterampilan Sosial mempunyai peranan yang sangat penting untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Dan agar kegiatan belajar mengajar itu memberikan hasil yang efektif, maka perlu adanya usaha untuk membangkitkan Keterampilan Sosial belajar para siswa. Dengan begitu, akan terjadinya percepatan dalam mencapai tujuan pendidikan dan pembelajaran secara khusus. Maka dari itulah, dalam hal ini seorang guru dituntut mampu menciptakan situasi belajar yang dapat merangsang dan mendorong siswa untuk aktif dan kreatif dalam belajar.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. Sekolah tersebut menggunakan Kurikulum Merdeka. Waktu penelitian mulai dari pengajuan judul pada bulan Desember 2023 sampai penyusunan laporan pada bulan Mei 2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*action research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru, dapat secara individu maupun kelompok, yang dilaksanakan di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif, yaitu peneliti tidak melakukan penelitian sendiri, melainkan berkolaborasi (bekerjasama) dengan salah seorang guru kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo, dengan jumlah 15 siswa terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Dalam pengumpulan data Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data menjadi studi kepustakaan, pengamatan dan observasi, dokumen, dan tes. Prosedur penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*) ini mengacu pada rancangan John Elliot yang terdiri dari dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari 4 tahap kegiatan yaitu (1) tahap penyusunan rencana tindakan; (2) tahap pelaksanaan tindakan; (3) tahap pengamatan atau observasi; dan (4) tahap perefleksian.

Hasil Penelitian

Penelitian ini didasarkan hasil observasi dikelas IV SD Negeri 2 Tugurejo, diketahui bahwa saat mengajar pembelajaran IPAS-IPS khususnya pada materi Aku dan Kebutuhanku guru kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo belum menggunakan media pembelajaran yang menarik, saat proses pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan gambar sehingga siswa merasa bosan dan lebih aktif bermain sendiri. Dari hasil prasiklus pelajaran IPAS-IPS siswa belum memenuhi standar presentase minimal. Dalam penelitian ini, penulis memperoleh data dari guru kelas IV pada mata pelajaran IPAS-IPS tentang hasil belajar siswa yaitu berdasarkan hasil persentase rata-rata hasil belajar peserta didik yaitu 20%, dapat dilihat bahwa tingkat antusias peserta didik termasuk dalam kategori kurang. Untuk hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

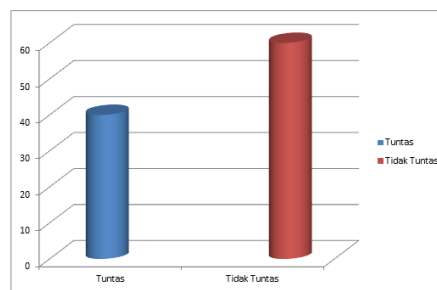
Tabel 1. Hasil belajar siswa pra siklus

SKBM	Frekuensi	Prosentase %	Keterangan
≥ 70	3	20	Tuntas
< 70	12	80	Tidak Tunas
Jumlah	15	100	
Indikator Pencapaian secara klasikal adalah 80 %			
Ketuntasan belajar individu jika mencapai ≥ 70			

Sebagaimana ditunjukkan pada tabel 1 bahwa hasil belajar siswa masih sangat rendah. Dimana siswa yang tuntas dalam belajar hanya terdapat 3 siswa atau 20% sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas dalam belajar berjumlah 12 siswa atau 80%. Selain itu diketahui nilai KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas IV adalah ≥ 70,00 maka dapat dikatakan tingkat ketuntasan dalam belajar siswa masih rendah dari yang sebenarnya yaitu ≥ 70,00. Dari hasil diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan cara penggunaan model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa kelas IV pada materi Aku dan Kebutuhanku.

Siklus I

Siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 28 Februari 2024. Tindakan siklus I dilakukan selama 2 jam pertemuan. Pada tahap ini peneliti menggunakan media pembelajaran Video animasi yang menarik dengan dipadukan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pada siklus I kegiatan pembelajaran siswa melihat tayangan video kemudian siswa diajak untuk mengorientasi masalah yang ada di video. Selama proses pembelajaran siswa dibagi menjadi 3 kelompok belajar. Setelah tayangan video siswa diminta untuk memberikan tanggapan dari hasil kelompok lain, dan kemudian peneliti memberi saran dan masukan hasil kegiatan tersebut. Untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan peneliti, peneliti membagi lembar kerja yang harus dikerjakan secara mandiri. Dalam proses pembelajaran peneliti juga membimbing dan melakukan observasi untuk mengetahui aktivitas siswa. Peneliti meminta siswa untuk menyajikan hasil kegiatan tiap kelompok kemudian peneliti menganalisis kemudian mengevaluasi hasil pemecahan masalah. Dari hasil Observasi dan tes dapat dilihat ketuntasan belajar atau KKM IPAS-IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo ditetapkan 75 maka siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 6 siswa atau 40% (perolehan nilai <KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 siswa atau 60% (perolehan nilai > KKM). Seperti pada diagram berikut:

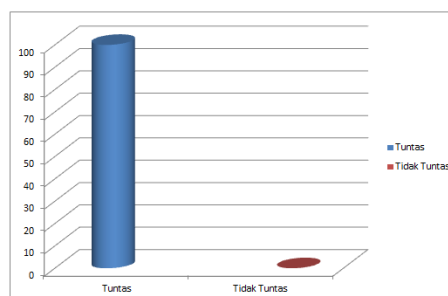


Tabel 4.4 Hasil Belajar Keterampilan siswa pada siklus I

Sebagian besar siswa (65%) memperoleh nilai di atas atau setidaknya sama dengan nilai KKM yaitu 70.00, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Namun masih terdapat sejumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah rata-rata, seperti yang diperlihatkan oleh beberapa nilai di bawah KKM 70.00.

Siklus II

Siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 2 Maret 2024 dengan alokasi waktu 2 x 45 menit, sebagai tindak lanjut kegiatan siklus I. Pada siklus II Guru menjelaskan kembali materi Aku dan Kebutuhanku. Masing-masing kelompok menyaksikan video animasi kemudian memperbaiki kekurangan yang terjadi pada pertemuan sebelumnya. Pada akhir pembelajaran guru melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat perkembangan hasil belajar IPAS dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dipadukan dengan media video. Dari hasil observasi diperoleh data seperti dalam diagram berikut:



Tabel 4.9 Hasil Keterampilan Peserta Didik Siklus II

Sebagian besar siswa (80%) memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimum. atau lebih tinggi dari rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Sebagian siswa mendapatkan nilai di atas rata-rata kelas, yang mengindikasikan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penggunaan model *Problem Based Learning* telah memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Model *Problem Based Learning* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga keterampilan sosial dan hasil belajar siswa meningkat.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II, dapat diuraikan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* dalam Pembelajaran IPAS-IPS Pada Kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo mulai dari prasiklus, siklus I dan siklus II selalu mengalami peningkatan yang signifikan.

TABEL 2. *Data Peningkatan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran*

Skor	Data Awal		Siklus I		Siklus II		Peningkatan %	Ket
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%		
85-100	4	20	4	20	4	20	-	Sangat Aktif
70-84	6	30	8	40	12	60	20	Aktif
Jumlah	10	50	12	60	16	80	20	
Indikator ketuntasan belajar minimal (klasikal) adalah 80%								

Berdasarkan tabel 4.6 tersebut dapat dikatakan bahwa keaktifan siswa dalam pembelajaran selalu meningkatkan karena dalam kegiatan pra siklus mendapat nilai 50%, siklus I 60% dan siklus II 80%.

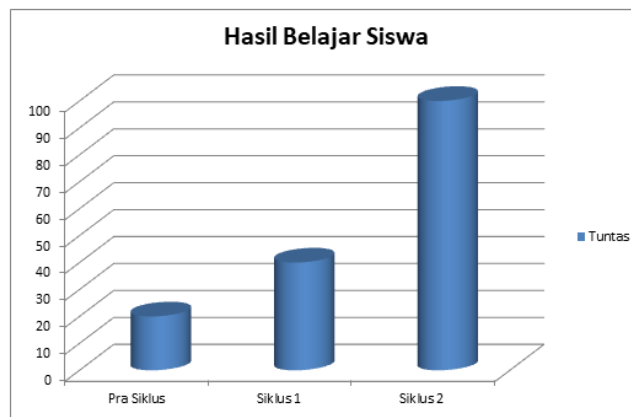
Tingkat keaktifan siswa mengalami kenaikan yang signifikan setelah dilakukan pembelajaran dengan permainan kartu kejar tangkap.

Berdasarkan hasil belajar dalam pra siklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dalam tabel perbandingan tingkat ketuntasan siswa dalam pembelajaran pra siklus, siklus I, dan siklus II serta tabel sebagai berikut:

TABEL 2. *Rekap Tingkat Hasil Belajar Siswa pada pra siklus, Siklus I dan Siklus II*

SKBM	Data Awal		Siklus I		Siklus II		Peningkatan %	Ket
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%		
≥ 70	3	20	6	40	15	100	15	Tuntas
< 70	12	80	9	60	-	20	-	Tidak Tuntas
Jumlah	15	100	15	100	15	100		
Indikator ketuntasan belajar minimal (klasikal) adalah 80%								

Dalam bentuk grafik sebagai berikut :



Grafik Hasil Belajar Keterampilan Peserta Didik

GRAFIK 3. Hasil Belajar Siswa

Perbandingan Ketuntasan Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Dilihat dari ketuntasan dan rekap hasil belajar pada pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagaimana tabel 4.3 apabila KKM ditetapkan 75 maka dapat dikatakan :

- Pada pra siklus siswa yang belum tuntas sebanyak 12 orang atau 80%, (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas adalah sebanyak 3 orang atau 20% (perolehan nilai > KKM),
- Pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 9 siswa atau 60% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 6 orang atau 40% (perolehan nilai > KKM),
- Pada siklus II siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak tidak ada atau 0% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 15 orang atau 100% (perolehan nilai > KKM),

Keadaan ini berarti dengan model *Problem Based Learning* dalam materi Aku dan Kebutuhanku terjadi kenaikan ketuntasan sebesar 80%. Dengan penggunaan model *Problem Based Learning* memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa baik dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut dapat dikatakan bahwa dengan penggunaan model *Problem Based Learning* yang digunakan dalam pembelajaran akan terjadi peningkatan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo.

SIMPULAN

Atas dasar pembahasan pada siklus I dan II dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

- Penggunaan permainan kartu kejar tangkap pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo dilakukan dengan baik, hal ini dapat mendorong; (a) Penerapan model *Problem Based Learning* bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS di kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo. Dari hasil evaluasi, penerapan model *Problem Based Learning* dilakukan dengan baik. (b) Penggunaan model *Problem Based Learning* mampu memberikan dorongan yang signifikan terhadap keterampilan sosial dan hasil belajar siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa; (c) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS-IPS juga meningkat setelah penerapan model *Problem Based Learning*. Hal ini menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi pelajaran; (d) Secara keseluruhan, penggunaan permainan kartu kejar tangkap dalam pembelajaran di kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo memberikan dampak positif baik dari segi keterampilan sosial dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS-IPS di kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo maupun hasil belajar siswa. Hal ini

mengindikasikan potensi model *Problem Based Learning* sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam konteks pendidikan.

2. Sedangkan berdasarkan tes yang telah dilakukan diperoleh data, dilakukan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* apabila KKM ditetapkan 75 maka pada siklus I siswa yang belum tuntas dalam belajarnya sebanyak 9 siswa atau 60% (perolehan nilai < KKM), sedangkan siswa yang tuntas belajar sebanyak 6 orang atau 40% (perolehan nilai > KKM). Sedangkan pada siklus II siswa yang tuntas semua atau 100% (perolehan nilai < KKM), hal ini berarti dengan model *Problem Based Learning*, dalam pembelajaran IPAS-IPS pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Tugurejo Kecamatan Slahung Kabupaten Ponorogo mengalami kenaikan ketuntasan sebesar 40%.

SARAN

Penggunaan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan sosial dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS-IPS, oleh sebab itu model *Problem Based Learning* ini sebaiknya digunakan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dan mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Guru harus menjadi motor penggerak utama dalam membangun kekativan dalam pembelajaran IPAS-IPS sehingga mampu merubah keterampilan sosial dan hasil belajar siswa baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik. Guru harus mampu memberikan kesempatan pada kondisi yang menyenangkan dalam membimbing siswa agar pembelajaran IPAS-IPS dapat dilaksanakan dengan lancar serta mendekati kesempurnaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianti, Resti, Universitas Siliwangi, Jl Siliwangi, Eko Sujarwanto, dan Endang Surahman. 2021. "DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana." 3(1).
- PUSTAKA Kajian Teori, Kajian A., dan Keterampilan Sosial Pengertian Keterampilan Sosial. t.t. *BAB II*.
- RAVIRA SYAHRI, . 2023. "MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SNOWBALL THROWING PELAJARAN IPAS MATERI BERKENALAN DENGAN BUMI KELAS V SD TAHFIZH QURAN KARIMAH TAHUN 2022/2023."
- Setyawati, Suci, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni, Pgsd Fkip, Universitas Kristen, dan Satya Wacana. 2019. *PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 2 SD*. Vol. VI.