

## **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING* BERBANTUAN MEDIA REALIA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA**

Ni Luh Ayu Prihandari<sup>1</sup>, Sukardi<sup>2</sup>, Masyhuri<sup>3</sup>, Ni Made Novi Suryanti<sup>4</sup>,  
Daeng Siti Hurriyah<sup>5</sup>  
Pendidikan Sosiologi FKIP Universitas Mataram  
<sup>1</sup>ayuprihandari23@gmail.com, <sup>2</sup>sukardi@unram.ac.id, <sup>3</sup>masyhuri.fkip@unram.ac.id,  
<sup>4</sup>novifkip@unram.ac.id, <sup>5</sup>Bimbimjustya@gmail.com

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of problem solving model assisted by realia media on student learning outcomes in sociology subjects. This study used a quantitative approach of quasi experiment type with posttest only design with non-equivalent control group design. The population of this study were all students of class XI IS at SMA Negeri 4 Mataram which were distributed in 3 classes, namely class XI IS 1, XI IS 2, and XI IS 3. The sample of this study was class XI IS 1 as the experimental class and XI IS 3 as the control class which was determined by random simple random sampling technique after going through the class matching process. Data collection using multiple choice tests that have met the instrument criteria. This research data was analyzed using parametric test analysis techniques. The results showed that there was an effect of the problem solving model assisted by realia media on student learning outcomes as evidenced by the average value of the experimental class (85.56) higher than the average value of the control class (79.09). The implications of this model and media enrich and prove the theory of constructivism because both emphasize active learning, real experience, and the role of students as builders of their own knowledge.*

**Keywords:** *Problem Solving, Realia, Learning Outcomes.*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *problem solving* berbantuan media realia terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis quasi experiment dengan rancangan *posttest only with non-equivalen control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IS di SMA Negeri 4 Mataram yang disebarkan di 3 kelas yaitu kelas XI IS 1, XI IS 2, dan XI IS 3. Sample penelitian ini adalah kelas XI IS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IS 3 sebagai kelas kontrol yang di tentukan dengan teknik random simple random sampling setelah melalui proses penyepadanan kelas. Pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda yang telah memenuhi kriteria instrumen. Data penelitian ini di analisis menggunakan teknik analisis tes parametrik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model *problem solving* berbantuan media realia terhadap hasil belajar siswa yang dibuktikan dari nilai rata-rata kelas eksperimen (85,56) lebih tinggi dari nilai rata-rata kelas kontrol (79,09). Implikasi dari model dan media ini memperkaya serta membuktikan teori konstruktivistik karena sama sama menekankan pada pembelajaran yang aktif, pengalaman nyata, dan peran siswa sebagai pembangun pengetahuan mereka sendiri.

**Kata Kunci:** *Problem Solving, Realia, Hasil Belajar*

## **A. Pendahuluan**

Setiap proses belajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Tanjung (2016) mengatakan bahwa belajar sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi lebih terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru, serta bermanfaat bagi lingkungan individu itu sendiri. Menurut Djonmiarjo (2020) bahwa salah satu masalah dalam pembelajaran di sekolah adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dibuktikan oleh nilai ulangan harian siswa yang masih rendah di bawah KKM. Hasil kajian Nia, Sendratari, dan Mudana (2019) menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa kelas X IPS 5 memperoleh nilai dibawah KKM yaitu 65. Dari 31 siswa terdapat 30 siswa yang tidak memenuhi KKM. Presentase yang tidak memenuhi KKM sebanyak 99,69% dan presentase yang memenuhi KKM adalah 0,3%. Masalah ini dapat disebabkan oleh baik guru maupun siswa, khususnya pada mata pelajaran sosiologi. Hal tersebut disebabkan oleh isi pembelajaran disekolah yang masih

konseptual, metode pembelajaran cenderung ceramah mengakibatkan hasil belajar siswa rendah (Sukardi, 2017). Belajar tanpa memperhatikan teknik maka hasil belajarnya akan kurang memuaskan (Subudi, Sukardi & Ismail, 2018). Selanjutnya hasil Putri, Juliani, dan Lestari (2017) menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa disebabkan oleh model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi dimana guru hanya menggunakan metode ceramah kemudian siswa ditugaskan untuk mengerjakan soal-soal. Guru masih menjadi pusat dalam pembelajaran (*teacher centered learning*), sedangkan Jagantara, Adyana, dan Widiyanti (2014) menyatakan bahwa model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) harus segala ditinggalkan dan diubah dengan model aktif dan mandiri berdasarkan prinsip kognitif modern, sehingga menumbuhkan peran aktif dan kreatif siswa (*student centered learning*) dan guru bukan lagi sebagai sumber belajar utama yang memiliki kekuasaan dominan terhadap siswa.

Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah menggunakan model pembelajaran

*problem solving*. Beberapa hasil kajian menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem solving* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Purba, Sijabat, & Lumbangaol, 2022; Surat & Sukendra, 2022; dan Surdinata, Sukardi, & Rispawati, 2017). Demikian pula temuan-temuan lain menyatakan bahwa model *problem solving* berpengaruh signifikan terhadap beberapa aspek, seperti kemampuan berpikir kritis (Mirayani, Widana, & Purwati, 2021); kemampuan memecahkan masalah (Saputri & Wardani, 2021); dan kemampuan berpikir kreatif (Dewi & Harjono, 2019).

Selain itu, hasil kajian lain juga menunjukkan bahwa model pembelajaran *problem solving* berpengaruh relevan mengenai motivasi belajar siswa (Sofya, Haromaini, & Fahmi, 2021); dan minat belajar siswa (Zebua, 2019). Lebih lanjut, model pembelajaran *problem solving* juga berpengaruh signifikan terhadap kemampuan HOTS siswa (Rasmuin, & Syah, 2021). Berdasarkan beberapa literatur yang telah dipaparkan di atas maka dapat diketahui bahwa model *problem solving* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi, temuan-temuan tersebut lebih

banyak dilakukan pada kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berpikir kreatif, motivasi belajar, minat belajar, dan kemampuan HOTS pada siswa, sedangkan riset pada hasil belajar masih belum banyak dilakukan.

Dalam kajian-kajian yang dipaparkan diatas belum ada yang melakukan riset menggunakan media realia untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang bisa membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah media realia. Media realia adalah sumber belajar yang berasal dari benda nyata yang dekat dengan peserta didik yang secara tidak langsung dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran Sari (2020). Media realia ini mudah di dapatkan karena terdapat di lingkungan sekitar. Menurut Riyanti (2020) dengan adanya media realia peserta didik akan lebih mudah menyerap materi pembelajaran dari guru sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan membangkitkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan pendapat Sarini (2022) media realia mampu melibatkan seluruh indra siswa, baik penglihatan, pendengaran, gerak dari hati siswa dalam proses pembelajaran

juga sangat mempengaruhi proses pembelajaran yang menarik dan berkesan bagi siswa, hal ini tentunya akan memudahkan siswa untuk hasil belajar yang baik. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Kuswariyanti (2021) bahwa penggunaan media realia dapat membantu pendidik dalam rangka meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **B. Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan berupa kuantitatif jenis *quasi experiment* dengan *posttest with non-equivalent control group design*. Sampel yang terpilih berada pada dua kelas di SMA 4 Mataram yaitu XI IS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IS 3 sebagai kelas kontrol dan diambil dengan teknik simple random sampling setelah melakukan penyepadanan kelas yang telah memenuhi kriteria yaitu jumlah siswa yang hampir sama, guru yang mengajar sama, materi yang diajarkan sama, prestasi belajar yang hampir sama, dan jam belajar yang sama. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes pilihan ganda yang sudah memenuhi persyaratan. Tahap eksperimen meliputi; 1) menyusun RPP

(rancangan pelaksanaan pembelajaran); 2) menyusun instrumen penelitian yang berbentuk soal pilihan ganda; 3) uji validitas instrumen dengan uji ahli dan uji coba lapangan; 4) uji realibilitas; 5) revisi instrumen soal pilihan ganda; 6) penerapan instrumen di kelas; 7) pengolahan dan analisis data; 8) membuat kesimpulan.

Keseluruhan data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Penerapan tersebut ditujukan untuk pengujian hipotesis yang dijadikan sebagai pembanding capaian hasil belajar terhadap penelitian di kedua kelas. Selanjutnya, dua sampel berbeda kemudian di uji dengan *T two independent sample test* yang sebelumnya dilakukan uji normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*) sebagai uji persyaratan analisis dengan dan semua rangkaian pengujian dalam penelitian melibatkan penggunaan SPSS 25. *for windows*.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil *posttest* di kelas yang menerapkan model *problem solving* berbantuan media realia serta kelas kontrol yang menerapkan model konvensional saat mata pelajaran

sosiologi. Berikut dijelaskan pada tabel 1 hasil *posttest*.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Penelitian**

Kelas	N	Min	Max	Mean	Std. Dev
Kontrol	33	70	90	79,09	6.307
Eksperimen	36	75	100	85,56	6.843

Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa siswa di kelas kontrol (XI IS 3) berjumlah 33 orang siswa dan di kelas eksperimen (XI IS 1) berjumlah 36 orang siswa. Kelas kontrol memiliki nilai rata-rata sebesar 79.09 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 90, sedangkan kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 85.56 dengan nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100. Selanjutnya, kelas kontrol memiliki standar deviasi 6.307 dan kelas eksperimen memiliki standar deviasi 6.843.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

Kelas	Asymp. Sig (2-tailed)	Keterangan
Kontrol		
Eksperimen	0.242	Berdistribusi Normal

Sumber: Pengolahan Data Primer(2023)

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa perolehan nilai signifikansi

0,242 > 0,05. Hasil ini menandakan bahwa data *posttest* kedua kelas berdistribusi dengan normal.

Hasil uji persyaratan analisis dapat disimpulkan bahwa data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol terpenuhi. Oleh sebab itu, uji hipotesis digunakan *T Two Independent Sample Test* menggunakan SPSS 25.0 for Windows.

**Tabel 3. Hipotesis Penelitian**

Kelas	Mean	Std. Dev	Min	Max	T	Sig	Ket
Kontrol	79,09	6,307	70	90		0,000	Ho Ditolak
Eksperimen	85,56	6,843	75	100	4,069		

Sumber: Pengolahan Data Primer (2023)

Dari hasil pengujian hipotesis pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig. 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media realia lebih tinggi di bandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh nilai sig. 0,000 < 0,05 dan mean kelas eksperimen (85,56 > mean kelas kontrol (79,09). Hal ini menunjukkan terdapat peningkatan rata – rata pada kedua kelas setelah diberikan perlakuan. Dapat dilihat dari

nilai yang lebih tinggi di kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media realia dibandingkan kelas yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Terdapat pengaruh model pembelajaran *problem solving* yang dimana dapat melatih keterampilan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan masalah selain itu juga model ini dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam bertanya dan menjawab sehingga siswa bisa aktif dalam pembelajaran. Selain itu peneliti juga mengolaborasi model *problem solving* dengan media realia yang dapat mendorong proses pembelajaran menjadi lebih berpikir aktif dan kreatif.

Hasil penelitian ini memperkuat penelitian dari Sani, (2013) yang mengemukakan bahwa model *problem solving* sangat potensial untuk melatih siswa berpikir kreatif dalam menghadapi berbagai masalah baik itu masalah pribadi maupun masalah kelompok untuk di pecahkan sendiri atau secara bersama-sama. Hal ini serupa dengan kajian Sanjaya, (2012) bahwa model *problem solving* dapat meningkatkan keterampilan

peserta didik seperti kemampuan bertanya dan menjawab, sehingga peserta didik terlibat aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, dan menyimpulkan. Adapun hasil penelitian Kiranawati, (2007) bahwa model *problem solving* dapat merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat. Menurut Pudjawan dan Ganesha, (2017) *problem solving* adalah cara yang digunakan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan pemahaman atau kemampuan para siswa dengan keaktifan berpikir guna menemukan jalan keluar atau penyelesaian suatu persoalan. *Problem solving* bukan sekedar metode mengajar, melainkan metode berpikir (Lestari, 2020). Karena melalui pemecahan masalah siswa mencoba belajar berpikir dengan cara lain, dimulai dengan cara mengidentifikasi masalah, memecahkannya, dan menarik kesimpulan (Sutarmi & Suarjana, 2017). Meski cara tersebut tidaklah gampang namun siswa harus dilatih agar selalu berpikir kreatif. Model *problem solving* dapat diberikan secara individu atau kelompok dan

dirancang untuk menumbuhkan pemikiran kreatif pada siswa (Pramestika dkk., 2020). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *problem solving* dapat membantu siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran karena siswa dapat bertukar pikiran dengan anggota kelompok lain dalam menyelesaikan permasalahan sehingga kemampuan berpikir siswa menjadi lebih meningkat dibandingkan belajar hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Selain itu siswa – siswi di SMA 4 MATARAM lebih memahami pelajaran karena adanya pengulangan setiap kali pembelajaran berlangsung.

Penerapan model pembelajaran *problem solving* memiliki kelebihan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sesuai dengan pendapat Shoimin, (2014) kelebihannya adalah (1) dapat membuat siswa lebih menghayati kehidupan sehari-hari, (2) dapat melatih dan membiasakan peserta didik secara kreatif, (3) dapat mengembangkan kemampuan siswa secara kreatif, (4) peserta didik sudah mulai dilatih untuk memecahkan masalah, (5) melatih siswa untuk mendesain suatu penemuan, (6)

berpikir dan bertindak kreatif, (7) mengidentifikasi dan melakukan penyelidikan, (8) merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan tepat, (9) dapat membuat pendidikan sekolah lebih relevan dengan kehidupan khususnya dunia kerja. Selanjutnya menurut Lubis & Widada, (2020) kelebihan model *problem solving* antara lain: (1) melatih peserta didik guna berpikir kritis, (2) peserta didik mampu mencari berbagai cara guna memecahkan suatu masalah, (3) peserta didik dilatih guna belajar mandiri, (4) peserta didik bisa mengetahui perkembangan sosial, (5) melatih peserta didik guna mendesain suatu penemuan dan membuat peserta didik menjadi kreatif.

Model pembelajaran *problem solving* sejalan dengan teori konstruktivisme . Teori ini dapat membangun pengetahuan siswa secara berkala melalui interaksi sosial. Pada saat pembelajaran dimulai, siswa sudah memiliki pengetahuan tertentu. Kemudian dalam proses pembelajaran, pemahaman, dan pengetahuan tersebut terjadi proses konstruksi, siswa merevisi dan

memodifikasi pengetahuan yang pada akhirnya terbentuk pengetahuan yang baru. Dengan demikian menurut teori ini, pengetahuan dibangun oleh siswa melalui keaktifannya sendiri (Ritongga, 2021). Menurut Sukardi, Ismail, dan Suryanti (2014) bahwa konstruktivisme menekankan pada konstruksi sosial sebagai proses utama dalam penemuan pengetahuan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu Sari, Sukardi, dan Mashyuri (2022) mengemukakan bahwa dalam teori konstruktivisme, penekanan diberikan pada proses penemuan pengetahuan oleh siswa untuk peningkatan hasil belajar pada siswa. Dengan demikian model pembelajaran *problem Solving* dapat meningkatkan hasil belajar.

Hasil penelitian yang dilakukan Raehanah dkk., (2014) mengatakan bahwa penerapan model *problem solving* mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi larutan penyangga. Hasil penelitian oleh Nurliana dkk., (2012) membuktikan bahwa model *problem solving* berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian Nababan, (2019) menunjukkan bahwa penerapan model

*problem solving* mampu meningkatkan hasil belajar pada siswa mata pelajaran matematika di SD Negeri Aceh Barat. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa model *problem solving* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Akan tetapi pada penelitian tersebut lebih banyak dilakukan menggunakan media yang monoton seperti lembar tugas, LKS, dan power point lebih dominan. Untuk mengatasi hal tersebut, penggunaan media realia dapat menjadi alternatif untuk meminimalisir kejenuhan siswa. Dengan menggunakan media realia siswa mendapatkan pengalaman belajar di luar kelas.

Hasil penelitian Huwaida, Magdalena, dan Huliatusunisa (2023) mengemukakan bahwa media realia dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selanjutnya hasil penelitian Kuswariyanti (2021) selain meningkatkan hasil belajar media realia juga membumbuhkan semangat dan motivasi belajar siswa serta melatih kemandirian siswa untuk bernalar dengan baik dalam menemukan sendiri algoritma pembagian tradisional. Hasil penelitian lain juga menunjukkan

bahwa penggunaan media realia dapat meningkatkan minat dan kreativitas (Nukak, 2021). Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa media realia dalam meningkatkan hasil belajar siswa menjadi media pendukung dalam penerapan model *problem solving*. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menggunakan model pembelajaran *problem solving* pembelajaran akan menjadi lebih aktif dan kreatif serta hasil belajar siswa akan lebih meningkat. Model pembelajaran *problem solving* berbantuan media realia menjadi lebih menarik karena siswa mendapatkan pengalaman belajarnya secara langsung sehingga siswa tidak menjadi bosan dan jenuh dalam proses kegiatan belajar mengajar.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media Realia. Penelitian ini telah membuktikan hasil belajar kelas eksperimen (XI IS 1) yang menerapkan model pembelajaran *problem solving* berbantuan media

realia lebih tinggi dibandingkan hasil belajar sosiologi siswa kelas kontrol (XI IS 3) yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Sehingga apabila ingin meningkatkan hasil belajar siswa, maka guru dapat menerapkan model *problem solving* berbantuan media realia dalam pembelajaran

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39. <https://doi.org/10.37905/aksara.5.1.39-46.2019>
- Huwaida, A. N., Magdalena, I., & Huilatunisa, Y. (2023). Pengaruh Media Realia terhadap Hasil Belajar IPAS. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(04), 32-42.
- Jagantara, I. M. W., Adnyana, P. B., & Widiyanti, N. L. P. M. (2014). Pengaruh model pembelajaran berbasis proyek (Project Based Learning) terhadap hasil belajar biologi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 4(1).
- Kiranawati. 2007. *Penilaian Pencapaian Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kuswariyanti, N. (2021). Pengembangan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.

- Prismatika: *Jurnal Pendidikan Dan Riset Matematika*, 3(2), 172–179.
- Lestari, L. D. (2020). Pentingnya mendidik problem solving pada anak melalui bermain. *Jurnal Pendidikan Anak*, 9(2), 100–108.  
<https://doi.org/10.21831/jpa.v9i2.32034>
- Lubis, A. N. M. T., & Widada, W. (2020). Kemampuan Problem Solving Siswa melalui Model Pembelajaran Matematika Realistik Berorientasi Etnomatematika Bengkulu. *Jurnal Pendidikan*
- Mirayani, P., Widana, I. W., & Purwati, N. K. R. (2021). Pengaruh model pembelajaran problem solving dan kemampuan berpikir kritis terhadap hasil belajar matematika siswa kelas XI SMA Negeri 7 Denpasar tahun pelajaran 2020/2021. *Widyadari*, 22(2), 429-438.
- Nababan, S. A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Siswa SD Negeri Aceh Barat. *Maju*, 6(1), 503516.
- Nia, A., Sendratari, L. P., & Mudana, I. W. (2019). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE SCRIPT DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X IIS 5 SMA NEGERI 2 BANJAR SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2017/2018. *Jurnal Pendidikan*
- Sosiologi Undiksha*, 1(2), 126-136.
- Nukak, S. K., Rayer, D. J. J., & Maramis, A. A. (2021, July). Project Based Learning (PjBL) integrated with realia media towards learning outcomes on students' creativity and learning interest in classification of living things at SMA Negeri 3 Tondano. *In Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1968, No. 1, p. 012005). IOP Publishing.
- Nurliana, H. R.; Santoso, N. B.; & Siadi, K. 2012. Pengaruh Penerapan Metode Predict-Observe-Explain dengan Pendekatan Creative Problem Solving. *Chemistry in Education*. 1(2):88-94.
- Pramestika, R. A., Suwignyo, H., & Utaya, S. (2020). Model Pembelajaran Creative Problem Solving pada Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Tematik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 361–366.  
<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i3.13263>
- Pudjawan, K., & Ganesha, U. P. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving. 4(22), 132– 140.
- Purba, U. M. B., Sijabat, A., & Lumbangaol, S. T. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Solving terhadap Hasil Belajar Kognitif Fisika Siswa di SMA Negeri 5 Pematang Siantar. *Jurnal Pendidikan dan*

- Konseling (JPDK)*, 4(6), 4149-4162.
- Putri, Ildi Shabrina, Rita Juliani, and Ilan Nia Lestari. "Pengaruh model pembelajaran discovery learning terhadap hasil belajar siswa dan aktivitas siswa." *Jurnal Pendidikan Fisika* 6.2 (2017): 91-94.
- Raehanah, A., Mulyan, S. dan Saputro, S. 2014. Pembelajaran kimia menggunakan model problem solving tipe search solve Create and Share (SSCS) ditinjau dari kemampuan berpikir kritis dan kemampuan matematis, *Jurnal Inkuiri*, 3(1): 19-27. Matematika Raflesia, 5(1), 127–133.
- Ritonga, N., Mone, J. L. T., Yunip, M., & Zega, Y. K. (2021). Implementasi Metode Problem Solving Dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sekolah. *Jurnal Shanan*, 5(1), 29-42.
- Riyanti, F. Pentingnya Penggunaan Media Realia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 3, No. 4, pp. 1024-1029).
- Sani, R. A. (2013). *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. 2012. *Strategi pembelajaran teori dan praktek pengembangan Kurikulum Tingkat Kesatuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Saputri, Y., & Wardani, K. W. (2021). Meta Analisis: Efektivitas Model Pembelajaran Problem Solving dan Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 935-948.
- Sarini, W. (2022). Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Cendekia Sambas*, 1(1).
- Sari, A. I. Y., Sukardi, S., & Masyhuri, M. (2022). Aplikasi Hybrid Learning berbantuan Edmodo terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 414-423.
- Shoimin A. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subudi, Sukardi & Ismail. (2018). Pengaruh Penerapan Discovery Learning Berbantuan Media Slide Program Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*.
- Sukardi, S. (2017). Efektivitas model prakarya dan kewirausahaan berbasis ekonomi kreatif berdimensi industri keunggulan lokal terhadap keinovatifan siswa. *Cakrawala Pendidikan*, (2), 96061.
- Sukardi, Ismail, M., & Suryanti, N. M. N. (2014). A Local-Skill-Based Entrepreneurship Education Model. *Cakrawala Pendidikan*, 402–412

Sutarmi, K., & Suarjana, I. M. (2017). Peningkatan hasil belajar siswa menggunakan metode problem solving dalam pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2), 75–82.

Surdinata, Sukardi, & Rispawati. (2017). Pengaruh Model Problem Solving dan Problem Posing Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar PPKN. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*.

Sofya, D. R., Haromaini, A., & Al Fahmi, F. F. (2022). PENGARUH METODE PROBLEM SOLVING TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS XI DI SMK AL HIKMAH CURUG KABUPATEN TANGERANG. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran dan Pencerahan*, 18(1).

Tanjung, Darinda Sofia. 2016. “Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Di Kelas V Sdn 200111 Padang Sidempuan.” *Juril Amik Mbp Iv* (1): 68–79.

Zebua, N. S. A. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Menyelesaikan Masalah Segi Empat dan Segitiga. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1-16.