

# Pembelajaran IPS Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dengan Scaffolding untuk Siswa SMP/ MTs

Anindya Fajarini,  
a.fajarini@gmail.com  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Jember

## Abstract

Social science learning should be able to prepare the future generation that has the ability to communicate, clear and critical thinking ability, the ability to consider the moral facet of a problem, the ability to become a citizen responsibility, the ability to try to understand and tolerant of different views, the ability to live in a globalizing society, have an interest in life, to have the readiness to work, have intelligence in accordance with talent /minatnya, and have a sense of responsibility to the environment. The facts on the ground indicate that students are still not accustomed to learn to pour his thoughts, provide the solution of social problems that occur with its factual independently. Problem Based Learning (PBL) becomes an alternative model of learning that can train the students solve problems, however LBC has its disadvantages, namely students difficulties in the process of solving problems. Implementation of PBL should be accompanied by the presence of scaffolding elements tailored to the learning objectives to be accomplished in order for implementation to be effective.

**Keywords:** *social science learning, problem based learning, scaffolding*

## PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menekankan pada pengetahuan tentang bangsanya, semangat kebangsaan, patriotisme, serta aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah NKRI. IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran *integrative social studies*, dari berbagai cabang ilmu sosial seperti sosiologi, antropologi, budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik dan sebagainya. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 58 Tahun 2013 tentang Standard Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pembelajaran IPS di SMP diajarkan secara tematik terpadu. Bentuk kegiatan belajar mengajar dengan struktur dan program satuan pembelajaran dipayungi tema dengan muatan materi yang dibelajarkan dikaji dari empat kajian keilmuan seperti geografi, sosiologi, ekonomi dan sejarah.

Kurikulum 2013 dikembangkan untuk menyiapkan generasi masa depan yang memiliki kemampuan berkomunikasi, kemampuan berpikir jernih

dan kritis, kemampuan mempertimbangkan segi moral suatu permasalahan, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggungjawab, kemampuan mencoba untuk mengerti dan toleran terhadap pandangan yang berbeda, kemampuan hidup dalam masyarakat yang mengglobal, memiliki minat luas dalam kehidupan, memiliki kesiapan untuk bekerja, memiliki kecerdasan sesuai dengan bakat/minatnya, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan.

Untuk memenuhi tujuan Kurikulum 2013 tersebut, perlu ada perubahan proses pembelajaran yang awalnya siswa diberi tahu menjadi siswa yang mencari tahu. Siswa harus diperankan sebagai subjek yang memiliki kemampuan untuk aktif mencari, mengolah, mengkonstruksi, dan menggunakan pengetahuan. Untuk itu pembelajaran harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses kognitifnya. Supaya benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, peserta didik perlu didorong untuk memecahkan permasalahan, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, dan berupaya keras mewujudkan ide-idenya serta mengatur sendiri pola belajar yang disenangi oleh masing-masing individu. Guru sebagai fasilitator harus memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran dengan menciptakan suasana belajar yang memberikan kesempatan peserta didik untuk menemukan, dan menerapkan ide mereka sendiri.

Berdasarkan fakta di lapangan dan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru IPS tingkat SMP/MTs., selama proses pembelajaran guru sudah mencoba mengarah pada pendekatan saintifik yang disarankan oleh kurikulum, namun beberapa siswa belum bisa menjawab ketika ada pertanyaan yang bersifat problematis. Siswa juga masih cenderung bergantung secara penuh kepada guru dalam proses pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa metode yang digunakan sudah berusaha melibatkan siswa secara aktif namun belum maksimal karena siswa tidak terbiasa menghadapi permasalahan yang diberikan guru secara mandiri. Walaupun telah ada buku guru dan buku siswa yang sudah bermuatan saintifik, namun guru masih kebingungan untuk menerapkannya saat pembelajaran karena masih terlalu umum dan isi materinya kadang kurang dekat dengan siswa. Guru juga mengungkapkan bahwa guru memerlukan buku pendamping yang sederhana, membuat siswa tertarik dan bisa belajar lebih mandiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, permasalahan yang diungkapkan guru terkait pembelajaran IPS dikarenakan di dalam proses pembelajaran memang masih belum mencapai pendekatan pembelajaran yang disarankan dalam Kurikulum 2013 yang ingin membiasakan peserta didik untuk belajar kreatif dan berpikir kritis. Dalam hal ini perlu strategi pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa dalam berimajinasi, menuangkan pikirannya, memberikan solusi tentang permasalahan sosial faktual yang terjadi disekitarnya secara mandiri.

PBL adalah pendekatan pembelajaran yang membelajarkan siswa melalui pemberian masalah berdasarkan dunia nyata untuk diselesaikan secara berkelompok (Cheong, 2008). Adanya masalah dalam desain PBL dapat membangkitkan kreativitas dan kemampuan kognitif siswa untuk memecahkan masalah yang disajikan (Hegde & Meera, 2012). Hasil studi lain juga menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis masalah dapat memberikan dampak pada peningkatan hasil belajar siswa (Gonen & Basaran, 2008).

Pelaksanaan PBL dalam kegiatan pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan PBL yaitu siswa kesulitan dalam proses penyelesaian masalah (Yadav dkk., 2011). PBL berpotensi membebani siswa, dimana siswa hanya memiliki sedikit waktu untuk belajar mandiri (Cheong, 2008; Sahin, 2009). Pelaksanaan PBL harus disertai dengan adanya unsur *scaffolding* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar pelaksanaannya menjadi efektif (Jonassen, 2011; Masek dan Yamin, 2011).

Salah satu manfaat penggunaan *scaffolding* dalam PBL adalah penyediaan lingkungan belajar yang mendukung, dimana siswa bebas mengajukan pertanyaan, memberikan umpan balik dan memiliki rekan yang bisa mendukung dalam menghadapi materi yang baru. Dalam hal ini siswa mengambil peran lebih aktif dalam pembelajaran mereka sendiri, dan belajar dengan *scaffolding* mengarahkan mereka untuk bergerak melampaui keterampilan dan tingkat pengetahuan mereka saat ini.

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemukan dalam kegiatan observasi dan wawancara serta tuntutan kurikulum saat ini, peneliti mengusulkan alternatif model pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar secara mandiri dan berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan yang problematis. Di dalam makalah ini dirumuskan tentang 'Bagaimana proses pembelajaran IPS berbasis *Problem Based Learning* (PBL) dipadu dengan *Scaffolding* untuk siswa SMP/MTs.'. Pembahasan ini dirasa penting karena adanya manfaat yang terkandung yaitu dapat memberikan alternatif pembelajaran inovatif dan kreatif dalam pembelajaran IPS khususnya di tingkat SMP/MTs.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Pembelajaran IPS**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dengan tujuan utama adalah membentuk warga negara yang baik. Hal tersebut sesuai dengan penjelasan dari *National Council for Social Studies NCSS* yang mendefinisikan *social studies* sebagai berikut:

*"Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the shcool*

*program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law, philosophy, political sciences, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences”*

Dari definisi di atas, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dapat diartikan sebagai kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan untuk mengembangkan potensi kewarganegaraan. Di dalam program persekolahan Ilmu Pengetahuan Sosial dikoordinasikan sebagai bahan sistematis dan dibangun di atas beberapa disiplin ilmu antara lain antropologi, ilmu politik, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat psikologi, agama, sosiologi, dan juga mencakup materi yang sesuai dari humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.

Somantri (2001:44) menyatakan bahwa Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah itu sebagai suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara, dan agama yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan seperangkat fakta, peristiwa, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk membangun dirinya, masyarakat, bangsa, lingkungan berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

Berdasar pada dua perspektif mengenai pengertian IPS di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian ilmu-ilmu sosial secara terpadu yang disederhanakan untuk pembelajaran di sekolah dan mempunyai tujuan agar peserta didik dapat mengamalkan nilai-nilai (*values*) sehingga dapat menjadi warga negara yang baik berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini, dan diantisipasi untuk masa yang akan datang.

## **B. Pembelajaran Berbasis Masalah**

Terdapat beberapa pengertian mengenai *Problem Based Learning*. Beberapa pengertian tersebut yaitu: 1) PBL adalah pendekatan *student centered* yang yang mengembangkan pembelajaran aktif, kemampuan pemecahan masalah, dan pengetahuan yang berbasis pada pemahaman (Akinoglu dan Tandogan, 2007); 2) PBL adalah suatu cara pembelajaran yang mendorong pada pemahaman mendalam melalui orientasi masalah berbasis dunia nyata (Bilgin, 2009); dan 3) PBL adalah pendekatan pembelajaran yang membelajarkan siswa melalui pemberian masalah berdasarkan dunia nyata untuk diselesaikan secara berkelompok (Cheong, 2008); 4) PBL adalah metode pembelajaran yang menggunakan permasalahan berdasarkan dunia

nyata yang harus diselesaikan secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa (Bowe, 2003).

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa PBL adalah suatu strategi pembelajaran kontekstual yang diawali dengan memunculkan masalah. Guru sebagai fasilitator, sedangkan siswa aktif dan bertanggung jawab untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial. Siswa merumuskan masalah dan memecahkan masalah dengan menggunakan metode ilmiah serta bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil atau berkolaborasi untuk mencapai tujuan belajar. Pada akhirnya siswa akan menghasilkan karya dan dikomunikasikan kepada pihak lain. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik PBL (Arends, 2008:42-43) yaitu: a) adanya pertanyaan atau masalah perangsang seputar situasi-situasi kehidupan nyata yang bermakna bagi siswa dan merangsang siswa untuk memberikan berbagai solusi yang bervariasi; b) investigasi autentik yang mengharuskan siswa untuk melakukan investigasi autentik untuk menentukan solusi dari permasalahan; c) produksi artefak dan pameran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksikan produk dalam bentuk artefak dan memamerkan atau mempresentasikan solusi mereka; dan d) kolaborasi yaitu adanya kerjasama siswa baik secara berpasangan maupun dalam kelompok-kelompok kecil.

Penerapan PBL terdiri dari lima langkah yaitu orientasi permasalahan, organisasi penelitian, investigasi mandiri dan kelompok, pengembangan artefak dan presentasi, analisis dan evaluasi (Arends, 2008:57). Kelima langkah tersebut tertera dalam Tabel 2.1.

**Tabel 1. Sintaks *Problem Based Learning* (PBL)**

Fase	Kegiatan
1) Oientasi permasalahan	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan logistik penting, dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
2) Organisasi penelitian	Siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
3) Investigasi mandiri dan kelompok	Siswa mencari informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi
4) Presentasi solusi permasalahan	Siswa merencanakan dan menyiapkan artefak untuk dipresentasikan
5) Evaluasi dan refleksi	Guru membantu siswa untuk melakukan evaluasi dan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan

(Sumber: Arends, 2008:57)

## **C. Scaffolding**

### **1. Zone of Proximal Development (ZPD)**

*Zone of Proximal Development* (ZPD) merupakan konsep yang terkenal dalam psikologi sosiokultural Vygotsky. Vygotsky (1978) mendefinisikan konsep zona perkembangan proksimal (ZPD = *Zone of Proximal Development*) sebagai jarak antara tingkat perkembangan aktual yang ditentukan oleh kemampuan pemecahan masalah mandiri dan tingkat perkembangan potensial yang ditentukan melalui pemecahan masalah dengan bantuan orang lain yang lebih mampu. Jadi, ZPD adalah jarak antara apa yang seseorang dapat kerjakan dengan dan tanpa bantuan.

Konsep ZPD dapat dipahami secara penuh hanya dalam konteks dan sebagai bagian dari teori keseluruhan Vygotsky. Vygotsky menyatakan bahwa kesadaran dikonstruksi melalui intraksi sosial. Perkembangan tidak dapat dipisahkan dari konteks sosial dan kulturalnya. Hal ini mengarah pada gagasan bahwa kita hanya dapat memahami proses mental jika kita memahami interaksi sosial dan alat-alat serta sinyal-sinyal yang menjadi mediana. Selain itu, Vygotsky juga menekankan bahwa interaksi-interaksi sosial penting bagi kehidupan anak.

### **2. Scaffolding**

ZPD merupakan konsep yang harus dipertimbangkan ketika menyediakan *scaffolding*. *Scaffolding* mempengaruhi siswa baik secara kognitif maupun emosional, berdampak tidak hanya pada pengetahuan dan keterampilan siswa, tetapi juga motivasi juga kepercayaan diri siswa saat menghadapi tugas. Baik secara kognitif maupun emosional, keberhasilan tersebut bergantung pada *scaffolding* yang diarahkan secara tepat pada tingkat kemampuan siswa saat itu. Dengan kata lain, *scaffolding* harus terjadi dalam ZPD siswa.

Terdapat beberapa pengertian tentang *scaffolding*. Beberapa pengertian tersebut yaitu: 1) *scaffolding* adalah pendekatan pembelajaran yang dirancang untuk mempromosikan pemahaman yang lebih dalam, dukungan yang diberikan selama proses pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan tujuan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, termasuk sumber daya, tugas menarik, template dan panduan, dan bimbingan pada pengembangan keterampilan kognitif dan sosial (Tiantong & Teemuang sai, 2013); 2) *scaffolding* adalah mekanisme untuk mengamati proses belajar dimana siswa dibantu untuk mencapai potensinya (Amiripour dkk, 2012); 3) *scaffolding* didefinisikan sebagai proses atau produk yang memungkinkan siswa untuk mencapai suatu tujuan, memecahkan masalah, atau menyelesaikan tugas individu yang tidak akan mampu melakukannya tanpa bantuan dari manusia lain atau alat (Deyu, 2006); dan 4) *scaffolding* merupakan dukungan yang diberikan selama proses pembelajaran yang dibuat untuk kebutuhan siswa dengan maksud membantu siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Dukungan ini secara bertahap dihilangkan saat siswa bisa

mengembangkan strategi pembelajaran secara mandiri (Pea, 2004). Jadi, peran *scaffolding* adalah membantu memastikan keberhasilan anak, memperluas kompetensi anak ke dalam aarea baru dan *scaffolding* dapat ditarik atau dihilangkan saat anak sudah bisa mengambil tanggung jawab atas kemamdirian belajarnya.

Adapun ciri-ciri utama teori *scaffolding* ada tiga yaitu : (1) *scaffolding* yang diberikan harus sesuai dengan ZPD anak, (2) *scaffolding* digunakan berdasarkan diagnosis kemampuan anak, (3) pudarnya dukungan yang diberikan kepada siswa agar siswa dapat mengambil keputusan dan tanggungjawab secara mandiri (Puntambekar, 2005). Guru mempunyai beberapa cara dalam membantu siswa dengan alat yang dibutuhkan agar siswa belajar. Agar berhasil menerapkan *scaffolding*, pertama-tama guru harus menentukan perbedaan antara apa yang dapat dicapai siswa secara mandiri dan apa yang dapat dicapai siswa dengan bantuan. Pembuatan *scaffolding* timbul saat siswa tidak dapat melakukan pembelajaran secara independen. *Scaffolding* yang diberikan oleh guru tidak mengubah tingkat kesulitan tugas, tetapi *scaffolding* yang diberikan membuat siswa berhasil menyelesaikan tugas.

Menurut Hannafin,dkk (1999) *scaffolding* diklasifikasikan menjadi empat kategori berdasarkan fungsinya: *conceptual scaffolding*, *metacognitive scaffolding*, *procedural scaffolding*, dan *strategic scaffolding*. *Conceptual scaffolding* membantu peserta didik untuk membangun konsep tentang apa yang telah mereka pelajari dan mengenal konsep yang berkaitan dengan masalah. *Metacognitive scaffolding* menunjukkan bagaimana menangani cara berpikir siswa selama pembelajaran. *Procedural scaffolding* membantu peserta didik tentang bagaimana cara menggunakan sumber daya dan alat yang disediakan oleh lingkungan belajar. *Strategic scaffolding* mempromosikan analisis, perencanaan, pengambilan keputusan selama pembelajaran, metode pemisahan dan pemilihan informasi yang digunakan untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dan pengetahuan baru.

Konsep *scaffolding* sebagai sebuah metafora untuk dukungan kepada siswa muncul dalam model belajar konstruktivis. Belajar terjadi dalam konteks interaksi sosial kemudian mengarah kepada pemahaman. Siswa mengalami aktivitas pemecahan masalah pertama kali dengan teman sebayanga, dibimbing oleh fasilitator yang menyediakan *scaffolding*, dan secara bertahap mereka menjadi pemecah masalah yang mandiri. *Scaffolding* adalah pengurangan bantuan secara bertahap begitu siswa berkembang menjadi percaya diri. Bantuan yang disediakan dalam *scaffolding* memiliki empat karakteristik yang berbeda: (a) berfokus pada perhatian kesulitan siswa, (b) ketersediaan bantuan yang segera, (c) tingkat optimum kekhususan yang sesuai dengan kompetensi siswa, dan (d) penstrukturan bantuan. *Scaffolding* dapat membantu siswa memahami materi dan menerapkan prinsip dasar yang sesuai dalam pemecahan masalah (Ding dkk, 2011).

#### **D. Pembelajaran IPS Berbasis Masalah dengan *Scaffolding***

Salah satu model pembelajaran yang memberi kesempatan siswa dalam memecahkan masalah adalah model *Problem Based Learning* (PBL). Smith, Erickson dan Lubenski (dalam Roh, 2003) menyatakan bahwa PBL ini sangat dekat dengan pemecahan masalah karena dimulai dengan suatu masalah yang harus dipecahkan dan siswa yang bekerja di lingkungan PBL harus menjadi terampil dan berfikir kreatif dan kritis. Menjadi suatu masalah saat ada beberapa kondisi yang juga menjadi suatu kelemahan dari PBL, dimana menurut Sanjaya (2007), kelemahan tersebut antara lain:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencobanya.
2. Sebagian siswa menganggap bahwa tanpa pemahaman mengenai materi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah mengapa mereka harus berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Oleh karena itu, pelaksanaan PBL harus disertai dengan adanya unsur *scaffolding* yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai agar pelaksanaannya menjadi efektif (Jonassen, 2011; Masek dan Yamin, 2011). *Scaffolding* sering diartikan sebagai upaya pelatihan siswa untuk dapat melakukan tugas tertentu. Siswa belajar secara aktif dalam lingkungan belajarnya dimana siswa tersebut berkolaborasi dengan seorang ahli atau guru (Pahl dalam Tiantong, 2013). Namun demikian posisi seorang guru dapat digantikan oleh agen yang dapat mengontrol aktivitas belajar.

Contoh penggunaan *scaffolding* dalam pembelajaran IPS berbasis PBL ini dapat dilakukan dengan penggunaan sebuah modul. Dimana kelemahan dari PBL dilengkapi dengan adanya empat jenis *scaffolding* yaitu, *conceptual scaffolding*, *strategic scaffolding*, *procedural scaffolding* dan *metacognitive scaffolding*. Keempat *scaffolding* tersebut diinterpretasikan melalui modul yang di dalamnya terdapat empat tokoh kartun yang akan membimbing siswa selama proses pemecahan masalah di dalam modul. Sehingga siswa merasa percaya diri melakukan proses belajar karena keberadaan empat ahli tersebut sebagai *scaffolding* sebelum mereka akhirnya benar-benar bisa secara mandiri menyelesaikan suatu permasalahan.

Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan modul IPS berbasis PBL dengan *scaffolding* adalah sebagai berikut.

##### **1) Kegiatan Awal**

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan berdoa dan melakukan presensi siswa. Guru menjelaskan tentang pembelajaran menggunakan modul. Selanjutnya guru melakukan kegiatan apersepsi untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang topik yang akan dipelajari. Apersepsi dilakukan dengan mengajak siswa membuka bagian kegiatan awal pada modul. Guru kemudian menugaskan siswa untuk mengikuti petunjuk yang ada pada modul untuk

memudahkan siswa dalam belajar menggunakan modul IPS berbasis PBL dengan *scaffolding*.

## 2) **Kegiatan Inti**

Pada kegiatan ini tokoh *conceptual scaffolding* yaitu Dr. Edi menyajikan konsep yang harus diingat dan dipahami siswa terlebih dahulu. Siswa juga diarahkan untuk mengerjakan beberapa 'Kegiatan Mandiri'. Ketika mengerjakan siswa dibantu oleh tokoh *procedural scaffolding* Pak Abdul yang mengarahkan siswa untuk menggunakan beberapa sumber untuk mengerjakan kegiatan mandiri tersebut. Setelah siswa melakukan kegiatan mandiri tersebut, siswa diarahkan untuk mereview hasil pemahamannya melalui bagian 'Uji Pemahaman' yang ada di setiap bagian akhir kegiatan mandiri.

Kegiatan selanjutnya adalah melakukan 'Kegiatan Kelompok', yang dibantu oleh 3 tokoh *scaffolding* yaitu Prof. Joko (*strategic scaffolding*), Pak Abdul (*procedural scaffolding*) dan Bu Reni (*metacognitive scaffolding*). Dalam kegiatan kelompok siswa membaca sebuah artikel atau berita di dalam modul yang memuat sebuah masalah kontekstual berkaitan dengan materi. Siswa diarahkan untuk kembali membaca dan memahami masalah, menuliskan apa yang diketahui di dalam masalah, menuliskan apa yang ditanyakan di dalam masalah. Siswa juga diarahkan berdiskusi untuk memunculkan ide-ide untuk menemukan strategi pemecahan masalah dan melakukan pemecahan masalah secara berkelompok, menuliskan langkah-langkah dan hasil pemecahan masalah.

Selanjutnya siswa diminta mempresentasikan dan memberi kesempatan kepada siswa lainnya untuk bertanya atau berbagi hasil dari pemecahan masalah. Kemudian guru memeriksa dan memberikan umpan balik atas hasil pemecahan masalah siswa membantu siswa melakukan refleksi atas proses dan hasil pemecahan masalah.

## 3) **Kegiatan Akhir**

Pada kegiatan akhir siswa menuliskan kesimpulan dari apa yang telah dipelajari serta mengerjakan bagian 'Ayo Berfikir Kritis' sebagai evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari. Khusus setelah melewati satu bagian modul siswa juga mengerjakan bagian 'Ayo Berlatih' dan melakukan penilaian diri dan penilaian teman sebaya. Penilaian diri dan penilaian teman sebaya akan dimasukkan dalam penilaian sikap. Selama proses pembelajaran guru melakukan penilaian sikap dan keterampilan berdasarkan observasi dan penilaian proses kegiatan siswa selama pembelajaran seperti diskusi dan presentasi.

## **SIMPULAN**

*Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS. PBL sangat dekat dengan pemecahan masalah karena dimulai dengan suatu masalah yang harus dipecahkan. Adapun langkah-langkah pembelajaran IPS berbasis PBL adalah orientasi permasalahan, organisasi penelitian, investigasi mandiri

dan kelompok, pengembangan artefak dan presentasi, analisis dan evaluasi. Kelemahan penggunaan pendekatan PBL dalam pembelajaran dapat diminimalisir dengan menggunakan *scaffolding*. Empat jenis *scaffolding* yaitu, *conceptual*, *procedural*, *strategic* dan *metacognitive scaffolding*. Pembelajaran IPS berbasis PBL dengan *scaffolding* dapat menggunakan sebuah modul dengan peran empat *scaffolding* yang diinterpretasikan dalam bentuk empat tokoh *scaffolding*. Siswa berlatih menemukan solusi pemecahan yang relevan sesuai sumber baik secara mandiri maupun berkelompok, menuliskannya dalam bentuk laporan sederhana serta mempresentasikan hasil temuannya. Secara tidak langsung akan tumbuh sikap ingin tahu, disiplin, kerjasama dan peduli lingkungan saat siswa mengetahui dan berusaha menemukan solusi untuk permasalahan sosial di sekitarnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akinoglu, O., & Tandogan, R.. 2007. The Effect of Problem Based Active Learning in Science Education on Students' Academic Achievement, Attitude and Concept Learning. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, (Online), 3(1): 71-81. (<http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED495669.pdf>), diakses 20 Agustus 2014
- Amiripour, P., Mofidi, S.A., & Shahvarani, A.. 2012. Scaffolding as Effective Method for Mathematical Learning. *Indian Journal of Science and Technology*, (Online), 5( 9): 3328-3331. (<http://www.indjst.org/index.php/indjst/article/view/30681>), diakses 20 Agustus 2014
- Arends, R. I.. 2008. *Learning to Teach (Belajar untuk Mengajar)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bilgin, I., Senocak, E., & Sozibilir, M.. 2009. The Effects of Problem-Based Learning Instruction on University Students' Performance of Conceptual and Quantitative Problems in Gas Concepts. *Eurasian Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, (Online), 5(2): 153-164. ([http://ejmste.com/v5n2/EURASIA\\_v5n2\\_Bilgin\\_et al.pdf](http://ejmste.com/v5n2/EURASIA_v5n2_Bilgin_et al.pdf)), diakses 20 Agustus 2014
- Bowe, Brian, Flynn, C., Howard, R., & Daly, S.. 2003. Teaching Physics to Engineering Students Using Problem Based Learning. *International Journal of Engineering Education*, (Online), 19(5): 742-746 (<http://www.ijee.ie/covers/covandabs19-5.pdf>), diakses 25 Agustus 2014
- Cheong, F.. 2008. Using a Problem-Based Learning Approach to Teach an Intelligent Systems Course. *Journal of Information Technology Education*, (Online), 7: 141-152. <http://www.jite.org/documents/Vol7/JITEv7p047-060Cheong.pdf>. diakses 20 Agustus 2014

- Gonen, S. & Basaran, B.. 2008. The New Method of Problem Solving in Physics Education by Using Scorm-Compliant Content Package. *Turkish Online Journal of Distance Education (TOJDE)*, (Online), 9(3): 112-120. ([https://tojde.anadolu.edu.tr/tojde31/articles/article\\_9.htm](https://tojde.anadolu.edu.tr/tojde31/articles/article_9.htm)), diakses 25 Agustus 2014
- Hannafin, M., Land, S., & Oliver, K. 1999. Open Learning Environments: Foundations, Methods, and Models. In *M. R. Charles (Ed.), Instructional-Design Theories and Models: A New Paradigm of Instructional Theory (Vol. 2, pp. 115-140)*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum
- Jonassen, D.. 2011. Supporting Problem Solving in PBL. *Interdisciplinary Journal of Problem-based Learning*, (Online), 5(2), 96-112. (<http://docs.lib.purdue.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1256&context=ijpbl>), diakses 25 Agustus 2014
- Masek, A., & Yamin, S.. 2011. The Effect of Problem Based Learning on Critical Thinking Ability: A Theoretical and Empirical Review. *International Review of Social Sciences and Humanities*, (Online), 2(1), 215-221. ([http://irssh.com/yahoo\\_site\\_admin/assets/docs/19\\_IRSSH-126-V2N1.51195951.pdf](http://irssh.com/yahoo_site_admin/assets/docs/19_IRSSH-126-V2N1.51195951.pdf)), diakses 3 September 2014
- Pea, R.D.. 2004. The Social and Technological Dimensions of Scaffolding and Related Theoretical Concepts For Learning, Education, and Human Activity. *Journal of the Learning Science*, (Online), 13(3), 423-451. (<http://cognitn.psych.indiana.edu/rgoldsto/courses/cogscilearning/peascaffolding.pdf>), diakses 25 Agustus 2014
- Permendikbud No. 58 Tahun 2014 tentang Standard Proses Pendidikan Dasar dan Menengah Pembelajaran IPS
- Puntambekar, S., & Hübscher, R.. 2005. Tools for Scaffolding Students in a Complex Learning Environment: What Have We Gained and What Have We Missed?. *Educational Psychologist*, (Online), 40(1), 1–12. (<http://reforma.fen.uchile.cl/Papers/Tools%20for%20Scaffolding%20Students%20in%20a%20Complex%20Learning%20Environment%20-%20Puntambekar.pdf>), diakses 6 September 2014
- Roh, K. H.. 2003. Problem Based Learning in Mathematics. *Educational Resources Information Center*, (Online), (<http://ericse.org>), diakses 14 Oktober 2014
- Sahin, M.. 2009. Exploring University Students' Expectations and Beliefs about Physics and Physics Learning in a Problem-Based Learning Context. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*, (Online), 2009, 5(4), 321-333. ([http://www.ejmste.com/v5n4/eurasia\\_v5n4\\_sahin.pdf](http://www.ejmste.com/v5n4/eurasia_v5n4_sahin.pdf)), diakses 6 September 2014
- Somantri, M. N.. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja Rosda Karya

- Tiantong, M., & Teemuangsai, S.. 2013. The Four Scaffolding Modules for Collaborative Problem-Based Learning Through the Computer Network on Moodle LMS for the Computer Programming Course. *International Education Studies*, (Online), 6(5), 47-55. (<http://www.ccsenet.org/journal/index.php/ies/article/viewFile/26912/16414>), diakses 20 Agustus 2014
- Vygotsky, L.S..1978. *Mind of Society: The Development of Higher Mental Processes*, eds. & trans. M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman. Cambridge, MA: Harvard University Press
- Yadav, A., Subedi, D., Lundeberg, M.A., & Bunting, C.F.. 2011. Problem Based Learning: Influence on Students Learning in an Electrical Engineering Course. *Journal of Engineering Education*, (Online), 100(2): 253-280. ([http://www.edst.purdue.edu/faculty\\_profiles/yadav/index.html](http://www.edst.purdue.edu/faculty_profiles/yadav/index.html)), diakses 20 Agustus 2014