

Model Pembelajaran Kurikulum 13 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS

Wening Rinasari¹, Sriyanto²

^{1,2}Magister Pendidikan IPS Universitas Muhammadiyah Purwokerto

ARTICLE INFO

Article history:

DOI:

[10.30595/pssh.v3i.353](https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.353)

Submitted:

March 1, 2022

Accepted:

April 20, 2022

Published:

June 1, 2022

Keywords:

Learning Models, Project Based Learning, Problem Based Learning, Discovery Learning, Motivation

ABSTRACT

The success of the learning process is strongly influenced by the teacher's role in teaching, the accuracy of using the learning model also affects the learning process so that students are not bored and enthusiastic in participating in learning. According to Udin (in Hermawan, 2006:3) the learning model is a conceptual framework that describes a systematic procedure in organizing learning experiences to achieve certain learning goals. The learning model serves as a guide for learning designers and teachers in planning and implementing learning activities. The three models that are the mainstay of the 2013 curriculum (K13) are the Project Based Learning Model, the Problem Based Learning Model, and the Discovery Learning Model. These three learning models are very effective in increasing motivation in teaching and learning activities because in learning activities students are required to play an active role in learning, and are expected to use higher-order thinking skills, hone cohesiveness, and cooperate in groups. As a social studies teacher, it is necessary to make new breakthroughs/innovations both in terms of models, methods, sources and learning media that contain the values of renewal and differences/changes in the world of education and have certain goals. This is done because social studies subjects are very complex in scope of material that can be implemented in real life. Teachers are always required to update themselves according to the present.

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Corresponding Author:

Sriyanto

Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Email: sriyanto1907@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Guru adalah seorang pendidik yang dituntut untuk bisa merubah peserta didik dari yang belum tahu menjadi tahu (*agent of change*). Menghadapi peserta didik pada generasi milenial ini tentunya guru dapat mengubah pola pembelajaran yang diinginkan peserta didik. Mulai dari pendekatan, strategi, metode, media maupun bahan ajar pada proses pembelajaran. proses pembelajaran waktu yang lalu guru adalah satu-satunya sumber belajar, Pendidikan konvensional memiliki paradigma bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar sehingga dianggap orang yang paling memiliki pengetahuan. Paradigma itu kemudian bergeser menjadi guru lebih dahulu tahu. Namun, sekarang dengan perkembangan ilmu dan teknologi bukan saja pengetahuan guru bisa sama dengan murid bahkan murid bisa lebih dahulu tahu dari gurunya. itu semua terjadi akibat perkembangan media informasi disekitar kita sehingga pada saat ini guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar melainkan guru memiliki fungsi yang lebih luas, yaitu penyedia fasilitas belajar agar siswa mau belajar.

Pada abad 21 ini terjadi perubahan strategi pengajaran yang dilakukan oleh guru dari cara yang tradisional kini mengarah pada pendekatan digital yang dirasa lebih relevan dalam memenuhi kebutuhan siswa. Akan tetapi proses transisi dari lingkungan kelas yang menerapkan cara tradisional ke cara digital sangat bervariasi tergantung pada cara guru dan sekolah yang bersangkutan dalam merespon dan menyikapinya. Prensky mendeskripsikan guru sebagai variabel proses hasil adopsi dan adaptasi teknologi yang bergerak, baik secara cepat atau lambat.

Pembelajaran pada kurikulum 13 ini peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif dan mandiri. Mereka dibiasakan untuk memecahkan masalah sendiri dengan berdiskusi, mencari sumber belajar atau bahkan bertanya pada narasumber yang sesuai dengan tema masalah. Tiga model yang menjadi andalan pada kurikulum 2013 (K13) adalah, Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*). Ketiga model pembelajaran itu tentunya pada setiap mapel atau setiap guru dalam proses pembelajaran memiliki perbedaan dalam penyampaian materi, meskipun menggunakan model pembelajaran yang sama tetapi akan berbeda bila diterapkan pada masing-masing mata pelajaran. Pada kenyataannya ketiga model pembelajaran itu mengalami inovasi-inovasi yang memudahkan guru untuk mengajar. Keberhasilan pembelajaran bukan terdapat pada nilai yang diperoleh pada saat penilaian (*assesmen*) tetapi terletak pada keaktifan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan peserta didik akan terlihat dari betapa antusiasnya mereka mengikuti proses pembelajaran, dengan demikian mereka akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran berikutnya.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru dalam mengajar, ketepatan menggunakan model pembelajaran juga berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak bosan dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Sebagian peserta didik menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran menghafal dan membosankan. Bagi peserta didik pelajaran IPS adalah pelajaran yang dikaitkan dengan pelajaran menghafal tahun, nama tokoh sehingga pelajaran yang membosankan dan tidak menarik, karena dilakukan hanya teori saja, tetapi dengan penanganan yang baik, penggunaan model pembelajaran yang tepat, dan strategi pembelajaran yang sesuai mapel mata pelajaran IPS akan menyenangkan, karena pada dasarnya pelajaran IPS adalah pelajaran yang diharapkan peserta didik dapat mempelajari diri sendiri secara langsung di sekolah maupun di lingkungan sekitarnya yaitu proses mencari tahu dan berbuat dengan sumber belajar lingkungan sekitar.

Pelajaran IPS akan disenangi peserta didik apabila guru sedapat mungkin bisa melakukan hal-hal berikut ini ; jalinlah hubungan baik antara guru dan peserta didik, bersikap empati pada peserta didik, hubungan baik itu akan menjalin rasa kedekatan antara peserta didik dengan guru. Hal itu akan memberikan rasa nyaman tidak takut pada pendidik. Kenyamanan itulah yang akan melahirkan rasa kepercayaan diri pada peserta didik. Kepercayaan diri akan melahirkan sifat kemandirian dan keberanian. Keberanian akan memberi motivasi di antaranya berani bertanya, berani mengemukakan pendapat, bahkan berani menyampaikan ide.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari variabel mandiri yang berjumlah minimal satu variabel tanpa membuat komparasi, atau mengkorelasikan dengan variabel yang lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pembelajaran di kelas akan terasa menyenangkan apabila strategi guru dalam mengajar tepat sehingga peserta didik antusias untuk mengikuti pembelajaran dan akan selalu menanti kehadiran kita. Hal ini terkait dengan pemilihan model pembelajaran yang di pakai yang sesuai dengan materi pelajaran IPS. Peran model pembelajaran yang tepat akan meningkatkan motivasi belajar yang berimbas pada prestasi belajar yang meningkat. Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran di kelas bervariasi. Hingga kini ada puluhan model pembelajaran yang diciptakan oleh para pakar pendidikan digunakan guru dalam mengajar.

Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Miftahul Huda Model pembelajaran didefinisikan sebagai gambaran keseluruhan pembelajaran yang kompleks dengan berbagai teknik dan prosedur yang menjadi bagian pentingnya. Di dalam kompleksitas model pembelajaran, terdapat metode, teknik, dan prosedur yang saling bersinggungan satu dengan lainnya (Miftahul Huda, 2014). Sehingga model pembelajaran adalah satu perangkat pembelajaran yang kompleks yang menaungi metode, teknik, dan prosedur. Model pembelajaran juga dilandasi oleh berbagai prinsip dan teori pengetahuan, diantaranya prinsip-prinsip pembelajaran, teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori lain yang membantu (dalam Rusman, 2014:132). Sehubungan dengan itu, model pembelajaran merupakan

seperangkat materi dan prosedur pembelajaran atas dasar landasan teoretis tertentu untuk tujuan pembelajaran tertentu.[1]

Model pembelajarn ini sangat efektif dalam upaya meningkatkan motivasi dalam kegiatan belajar mengajar karena dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dituntut untuk berperan aktif dalam pembelajaran, serta diharapkan menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi, mengasah kekompakan, dan kerjasama dalam kelompok.

Motivasi Belajar

Pengertian motivasi belajar menurut Sardiman (2018:75) adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Uno (2017:23), mengatakan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk 11 mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Dari beberapa pengertian motivasi belajar menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan dorongan yang timbul baik dari dalam maupun dari luar diri siswa, yang mampu menimbulkan semangat dan kegairahan belajar serta memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. [3]

Model-model Pembelajaran kurikulum 13

a. Model Pembelajaran Berbasis Projek (Project Based Learning)/PjBL

Model pengajaran project based learning seringkali disebut dengan metode pengajaran yang menggunakan persoalan masalah dalam sistemnya dengan tujuan mempermudah siswa dalam proses pemahaman serta penyerapan teori yang diberikan. Model tersebut menggunakan pendekatan kontekstual serta menumbuhkan keahlian siswa dalam berpikir kritis. Sehingga mampu mempertimbangkan keputusan paling baik yang diambil sebagai solusi penyelesaian dalam permasalahan yang diterima. Mempertimbangkan baik buruknya suatu keputusan yang digunakan sebagai solving juga termasuk dalam teori yang diberikan (Wena, 2010:145).Kerja proyek seringkali diartikan sebagai kerja yang tersusun oleh beberapa tugas dan didasarkan dengan pertanyaan serta permasalahan yang menuntut siswa cenderung berpikir kritis dalam pencarian solusinya. Langkah penyelesaian masalah yang dilakukan oleh siswa dapat dijadikan dasar dalam melakukan penilaian (Wena, 2010).[3]

Langkah-langkah dalam model pembelajaran Berbasis Projek /PjBL :

Tahap 1: Penentuan Proyek Penyampaian topik dalam teori oleh pendidik kemudian disusul dengan kegiatan pengajuan pertanyaan oleh siswa mengenai bagaimana memecahkan masalah. Selain mengajukan pertanyaan siswa juga harus mencari langkah yang sesuai dengan dalam pemecahan masalahnya.

Tahap 2: Perencanaan Langkah-langkah Penyelesaian Proyek Pendidik melakukan pengelompokkan terhadap siswa sesuai dengan prosedur pembuatan proyek. Pada kd menerapkan komunikasi efektif kehumasan menunjukkan ketidaktuntasan pada ranah kognitif. Kemudian siswa melakukan pemecahan masalah melalui kegiatan diskusi bahkan terjun langsung dalam lapangan.

Tahap 3: Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek Melakukan penetapan langkah- langkah serta jadwal antara pendidik dan siswa dalam penyelesaian proyek tersebut. Setelah melakukan batas waktu maka siswa dapat melakukan penyusunan langkah serta jadwal dalam realisasinya.

Tahap 4: Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring Guru Pemantauan yang dilakukan oleh pendidik mengenai keaktifan siswa ketika menyelesaikan proyek serta realisasi yang dilakukan dalam penyelesaian pemecahan masalah. Siswa melakukan realisasi sesuai dengan jadwal proyek yang telah ditetapkan.

Tahap 5: Penyusunan Laporan dan Presentasi/Publikasi Hasil Proyek Pendidik melakukan discuss dalam pemantauan realisasi yang dilakukan pada peserta didik. Pembahasan yang dilakukan dijadikan laporan sebagai bahan untuk pemaparan terhadap orang lain.

Tahap 6: Evaluasi Proyek dan Proyek Hasil Proyek Pendidik melakukan pengarahan pada proses pemaparan proyek tersebut, kemudian melakukan refleksi serta menyimpulkan secara garis besar apa yang telah diperoleh melalui melalui lembar pengamatan dari pendidik.[3]

b. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)/ PBL

Menurut Barrow (dalam Huda, 2013, hlm. 271) mendefinisikan Problem Based Learning atau PBL sebagai “Pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman atau resolusi suatu masalah”. Sementara itu menurut Sujana (2014, hlm. 134) “PBL adalah suatu pembelajaran yang menyuguhkan berbagai situasi bermasalah yang autentik dan berfungsi bagi siswa, sehingga masalah tersebut dapat dijadikan batu loncatan untuk melakukan investigasi dan penelitian”. Maka dari itu PBL merupakan sebuah

pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui permasalahan.[2]

Langkah-langkah model pembelajaran problem based learning (PBL)

1. Memberikan orientasi mengenai permasalahan kepada siswa
Guru membahas tujuan pembelajaran, mendeskripsikan berbagai kebutuhan penting, memotivasi siswa agar dapat terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah.
2. Mengorganisasikan siswa agar dapat melakukan penelitian
Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahan yang dihadapi
3. Membantu siswa melakukan investigasi secara mandiri dan kelompok
Mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, serta mencari penjelasan dan solusi.
4. Mengembangkan dan mempresentasikan artefak dan exhibit.
Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan artefak-artefak yang tepat seperti laporan, rekaman video, serta model-model, membantu siswa untuk menyampaikannya kepada orang lain
5. Menganalisis dan mengevaluasi proses-proses dalam mengatasi masalah.
Membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya serta proses-proses yang mereka gunakan.[2]

c. Model Pembelajaran Penemuan (Discovery Learning)

Model pembelajaran penyingkapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*) adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bila individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip. *Discovery* dilakukan melalui observasi, klasifikasi, pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses di atas disebut *cognitive process* sedangkan *discovery* itu sendiri adalah *the mental process of assimilating concepts and principles in the mind*. [5]

Tugas guru dalam model *discovery learning* hanya memberikan sejumlah pertanyaan berkaitan dengan materi. Selanjutnya, peserta didiklah yang harus menemukan, menyelidiki, dan menyimpulkan hasil temuannya sebagai modal untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Langkah-langkah model pembelajaran Penemuan/Discovery Learning :

1. Pemberian rangsangan (*stimulation*)
Pada tahapan *stimulation*, guru memberikan motivasi agar peserta didik bisa lebih fokus dalam mempelajari materi tentang kelistrikan pada saraf. Lalu, guru meminta peserta didik untuk memukulkan sikunya ke meja.
2. Pernyataan/Identifikasi masalah (*problem statement*)
Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi masalah terkait kelistrikan pada saraf sebanyak mungkin, hingga akhirnya timbul pemikiran dan pertanyaan dari peserta didik. Guru bisa bertanya pada peserta didik, misalnya “Apa yang kalian rasakan setelah siku dipukulkan ke meja?”
3. Pengumpulan data (*data collection*)
Pada tahap ini, peserta didik diminta untuk mencari informasi yang relevan guna menjawab pertanyaan yang dirumuskan pada tahap *problem statement*.
4. Pengolahan data (*data processing*)
Pada tahap ini, guru meminta peserta didik untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya untuk memproses informasi yang telah dikumpulkan oleh masing-masing anggota.
5. Pembuktian (*verification*)
Tahap *verification* memuat kegiatan peserta didik untuk membuktikan kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan. Cara untuk membuktikannya adalah dengan melakukan pemeriksaan kembali hipotesisnya dan mencocokkan hipotesis tersebut dengan informasi yang diperoleh dari literatur.
6. Menarik simpulan/generalisasi (*generalization*)
Pada tahap ini, peserta didik menyimpulkan berdasarkan kecocokan antara informasi yang diperoleh dan hipotesis.[5]

d. Pendekatan Saintifik

Dalam kurikulum 2013 meyakini bahwa pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan hanya melalui transfer ilmu dari pendidik ke peserta didik saja. Tetapi melalui serangkaian proses yang sistematis dan peserta didik harus aktif selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik diharapkan mampu untuk menggali informasi lebih dalam bukan hanya sekedar mendengarkan penjelasan dari guru namun juga

dari berbagai sumber. Jadi peranan pendidik hanya sebagai perancang pembelajaran, membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran, memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran, memotivasi peserta didik dan yang utama mampu mengenali tingkat pengetahuan peserta didiknya. Tahapan pembelajaran dalam pendekatan saintifik harus diperhatikan oleh guru, karena tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan pendekatan saintifik secara lengkap. Semua harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang diajarkan. Sebelum melakukan proses pembelajaran guru harus menyiapkan fisik maupun psikis peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai.[6]

Tahapan atau langkah-langkah dalam pendekatan saintifik adalah sebagai berikut :

1) Tahapan mengamati (observasi)

Tahapan mengamati adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dengan bantuan alat panca indra untuk memperoleh informasi. Pada dasarnya observasi ini ada dua macam. Yang pertama yaitu observasi kuantitatif yaitu observasi yang hasilnya dapat dihitung atau berupa angka angka misalnya: bentuk, suhu, volume, berat, dll. Yang kedua yaitu observasi kualitatif yaitu observasi yang hasilnya tidak dapat dihitung melainkan di deskripsikan berupa teks naratif misalnya : respons, pendapat, kebiasaan, sifat, dll.

2) Mengajukan pertanyaan (menanya)

Setelah tahapan mengamati yaitu tahapan menanya. Dalam tahapan ini pendidik memberikan kesempatan untuk bertanya sebanyak banyaknya mengenai apa yang sudah dilihat, dibaca, didengar, dan lain sebagainya. Peserta didik dilatih untuk bisa mengajukan pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang sedang dipelajari. Aktivitas ini guna membentuk peserta didik yang memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Dalam tahapan ini pendidik bisa mengajukan pertanyaan terlebih dahulu kepada peserta didik dalam upaya memotivasi peserta didik untuk mengajukan pertanyaan.

3) Mengumpulkan informasi atau eksperimen

Dalam hal ini pendidik berperan sebagai pengarah atau pengelola kegiatan belajar, memberi bimbingan kepada peserta didik untuk mampu menggali informasi dari berbagai sumber. Dalam pendekatan saintifik peserta didik akan terlibat dalam suatu penyelidikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Metode yang digunakan yaitu dengan mengarahkan peserta didik untuk mampu mengajukan pertanyaan. Sehingga ide yang dimiliki oleh peserta didik dapat berkembang. Dengan demikian, peserta didik juga mampu berpikir secara mendalam.

4) Menalar / mengasosiasi

Dalam pendekatan saintifik kurikulum 2013, peserta didik harus lebih aktif dalam proses pembelajaran atau yang biasa disebut dengan student center. Penalaran merupakan suatu proses/cara berpikir kritis, logis dan sistematis berdasarkan data yang empiris yang didapat melalui observasi untuk mendapatkan suatu simpulan yang berupa pengetahuan. Dalam upaya melakukan penalaran pendidik bisa meminta peserta didik untuk menganalisis data yang sudah diperoleh peserta didik sebelumnya.

5) Mengembangkan jaringan (berkomunikasi)

Pada kegiatan pembelajaran mengkomunikasikan dilakukan dengan mempresentasikan hasil penelitian untuk dikritisi oleh peserta didik lain, jika dipahami lebih lanjut lagi, dalam proses pembelajaran ditahapan ini telah mencakup tiga hasil belajar, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Orang yang mampu membangun jaringan atau komunikasi yang baik dengan lingkungan sekitar tentunya juga akan berhasil dalam kehidupannya. Untuk itu, setiap komponen/ tahapan dalam pembelajaran saintifik ini memang sangat penting untuk diterapkan.[6]

4. SIMPULAN

Suatu proses pembelajaran akan sukses apabila peran guru dalam menentukan model pembelajaran tepat dan disukai peserta didik, tidak monoton, menyenangkan dan mudah dilakukan peserta didik, tentunya peran guru yang kreatif sangat diperlukan untuk menciptakan proses pembelajaran yang paling dinantikan peserta didik sehingga motivasi belajar meningkat, berimbas pada prestasi belajar juga meningkat. Ada 3 model pembelajaran pada kurikulum 13 yaitu Model Pembelajaran Berbasis Projek (*Project Based Learning*), Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), Model Pembelajaran Penemuan (*Discovery Learning*).

Apabila guru bisa menggunakan model pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi pelajaran atau dalam proses pembelajaran maka akan terjadi suasana pembelajaran menyenangkan di kelas. Hal ini diperlukan peran guru yang kreatif. Guru kreatif akan mampu menciptakan proses pembelajaran yang memudahkan peserta didik menerima materi yang disampaikan dengan proses yang menyenangkan.

Sebagai seorang guru IPS perlu melakukan terobosan baru/inovasi baik dalam hal model, metode, sumber maupun media pembelajaran yang mengandung nilai-nilai pembaharuan dan perbedaan/perubahan dalam dunia pendidikan dan memiliki tujuan tertentu. Hal ini dilakukan karena mata pelajaran IPS sangat kompleks cakupannya yang bisa diimplementasikan dalam kehidupan nyata. Guru selalu dituntut untuk meng *update* (memperbarui) diri sesuai pada masa sekarang ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] 8def3074fa8b89901e770a0421543dc00a7236b8 @ radarsemarang.jawapos.com. (n.d.). <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2020/11/21/guru-kreatif-menjadikan-pelajaran-ips-menyenangkan/>
- [2] Abdurrozak, R., & Jayadinata, A. K. (2016). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 871–880.
- [3] Anggraini, P. D., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis penggunaan model pembelajaran project based learning dalam peningkatan keaktifan siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 9(2), 296.
- [4] Asti Yuliana Dewi. (2019). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35. [http://repositori.unsil.ac.id/618/4/BAB II.pdf](http://repositori.unsil.ac.id/618/4/BAB%20II.pdf)
- [5] mengenal-metode-dan-model-pembelajaran-pada-kurikulum-2013 @ www.smpn1kalibawang.sch.id. (n.d.). <http://www.smpn1kalibawang.sch.id/read/7/mengenal-metode-dan-model-pembelajaran-pada-kurikulum-2013>
- [6] mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning @ gtdikdas.kemdikbud.go.id. (n.d.). <https://gtdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-model-pembelajaran-discovery-learning>
- [7] Nur Hakim, M., & Rahayu, F. D. (2019). Pembelajaran Saintifik Berbasis Pengembangan Karakter. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(1), 1–27.
- [8] Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Model Pembelajaran Project Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388.
- [9] Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2019). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 5(3), 1–26.