



Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JP Manper)



Journal homepage: <http://ejournal.upi.edu/index.php/ipmanper>

Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi *Problem Based Learning* Berbantuan *Genially*

Ana Silfiya*, Madziatul Churiyah

Universitas Negeri Malang

Fakultas Ekonomi dan Bisnis

Jl. Semarang, No. 5 Malang, Jawa Timur Indonesia

*Correspondence: E-mail: ana.silfiya.1804126@students.um.ac.id

ABSTRAK	ARTICLE INFO
<p>Sebagai upaya untuk memperbaiki kondisi siswa yang pasif karena mengakibatkan rendahnya aktivitas serta hasil belajar dilaksanakanlah penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan model <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>Genially</i> serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Data diperoleh melalui observasi awal, wawancara dengan pengajar, tes di ujung siklus, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data dengan cara mereduksi data, menyajikan, dan menarik kesimpulan. Penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan sintaks model <i>Problem Based Learning</i>, dan penggunaan media <i>Genially</i> dapat menjadi daya tarik bagi siswa. Ditemukan adanya peningkatan aktivitas serta hasil belajar siswa setelah implementasi <i>Problem Based Learning</i> berbantuan <i>Genially</i>.</p> <p>© 2024 Pendidikan Manajemen Perkantoran</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 12 Juli 2023</i> <i>First Revised 25 November 2023</i> <i>Accepted 01 Januari 2024</i> <i>First Available online 10 Januari 2024</i> <i>Publication Date 10 Januari 2024</i></p> <p>Keyword: <i>Aktivitas dan Hasil Belajar, Problem Based Learning, Genially</i></p>

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan/SMK menyiapkan siswanya untuk siap terjun ke dalam dunia kerja tertentu (Sinurat, 2019). Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 membahas terkait Sistem Pendidikan di Indonesia menjelaskan bahwa proses pembelajaran sudah berorientasi pada sikap dan keterampilan bukan hanya sekedar informasi pengetahuan. Melalui kurikulum 2013 siswa diharapkan punya kompetensi, sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang mumpuni (Ani et al., 2020). Kreatif dan inovatif dalam menyusun pembelajaran supaya peserta didik lebih termotivasi belajar mandiri menjadi salah satu tuntutan bagi guru (Firmadani, 2020). *Problem Based Learning* menjadi metode belajar yang sesuai untuk dikembangkan dalam penerapan kurikulum 2013 (Fitri et al., 2020). Selaras dengan karakteristik *Problem Based Learning* yang konstruktif berorientasi *student centered learning* (Khairi, 2017). *Problem Based Learning* menjadi salah satu metode belajar dengan pusat siswa serta berorientasi masalah di dunia nyata (Cahyani & Setyawati, 2016).

Problem Based Learning dapat mendorong siswa untuk secara ilmiah memecahkan masalah yang diberikan (Mardiah et al., 2016). Peserta didik secara aktif terlibat dan berperan aktif karena diberikan kesempatan untuk menyelesaikan masalah tersebut (Nurjannah et al., 2021). Proses pemecahan masalah dapat merangsang peserta didik untuk lebih berpikir kritis dan mengidentifikasi masalah (Rerung et al., 2017). Pada model ini pembelajaran dengan basis masalah riil sebagai konteks belajar siswa (Cahyani & Setyawati, 2016). Melalui penerapan PBL ini peserta didik dapat meningkatkan keberanian dalam menyampaikan pendapat melalui kegiatan diskusi kelompok (Fauzan et al., 2019). Penerapan metode dengan basis masalah ini meningkatkan kemampuan bekerja sama antar siswa sehingga terjalin hubungan dan interaksi yang baik. Penerapan tersebut menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam mengembangkan hubungan interpersonal saat bekerja kelompok (Ariandi, 2016). PBL menjadi salah satu jalan yang ditempuh pendidik untuk membantu peserta didik lebih kompeten dalam memecahkan masalah dan tantangan di dunia kerja (Mayasari et al., 2016). Peserta didik dapat memiliki keterampilan penyelidikan saat memecahkan masalah dengan mandiri dan independen (Cahyani & Setyawati, 2016). Proses penyelesaian masalah dapat mengembangkan pengetahuan baru siswa serta bertanggungjawab untuk mengevaluasi hasil dan proses belajarnya (Tyas, 2017). Proses tersebut menuntut keterlibatan aktivitas berpikir peserta didik dalam kegiatan belajar supaya mampu menyelesaikan masalah dengan tepat (Oktarina, 2017). Kegiatan ilmiah melalui kerja kelompok dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi mengikuti kegiatan belajar (Simbolon, 2020).

Sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti di kelas X OTKP SMK Terpadu Al-islamiyah Singosari mata pelajaran kearsipan ditemukan masalah dalam penerapan model pembelajaran yaitu kurangnya tingkat partisipasi peserta didik. Peserta didik cenderung kurang aktif saat mengikuti pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Hal tersebut juga diakibatkan bahwa peserta didik mengalami pergantian metode pembelajaran dari pembelajaran daring ke pembelajaran luring yang berpengaruh pada tingkat partisipasi dan semangat belajar peserta didik. Tingkat partisipasi peserta didik akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar (Purbawati et al., 2020). Data yang didapat peneliti dari pengampu mata pelajaran kearsipan ditemukan bahwasanya hasil peserta didik kurang merata, terdapat hasil belajar peserta didik yang sangat tinggi atau memuaskan dengan nilai diatas 90 tetapi banyak pula yang masih dibawah angka 70 atau

dibawah kkm. Pada aspek kognitif ketuntasan belajar sebesar 61,54% sedangkan ketuntasan belajar pada aspek psikomotorik sebesar 53,85%. Hal tersebut menginterpretasikan bahwa hasil belajar siswa belum merata dan maksimal karena nilai ketuntasan belajar peserta didik dapat dikatakan kurang.

Proses dan hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh pemilihan jenis pembelajaran dilakukan sudah tepat atau belum serta media yang digunakan. Jenis pembelajaran yang sesuai dapat memberi dampak yang positif pada hasil belajar dari siswa (Nasution, 2018). Penggunaan media pembelajaran dapat memberikan efek baik untuk meningkatkan atensi dan daya tarik peserta didik dalam proses pembelajaran (Imaniah & Manar, 2022) Mengimplementasikan *Problem Based Learning* dirasa memberikan solusi untuk meningkatkan peranan aktif dan hasil pembelajaran siswa (Solichah & Kusumawati, 2021). Penggunaan model *Problem Based Learning*, dirasa akan lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional (Djonomiarjo, 2020). Pemanfaatan media *Genially* dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang diberikan dalam proses pembelajaran (Ni'mah et al., 2022). Sesuai dengan metode ini peserta didik dituntut aktif dalam keterlibatannya mengatasi suatu masalah (Nurjannah et al., 2021). Penerapan tersebut akan berdampak pada kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan peka terhadap fenomena di dunia nyata (Imron & Aka, 2018). Penggunaan media *Genially* dapat meningkatkan atensi dan minat belajar peserta didik (Ni'mah et al., 2022). Pemanfaatan media *Genially* dapat memberikan dampak baik terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Hermita et al., 2022). Melalui implementasi PBL diharapkan aktivitas peserta didik meningkat dengan bantuan media berupa *Genially*. Dimana media *Genially* dapat membuat peserta didik lebih tertarik saat proses pembelajaran karena mempunyai fitur yang menarik dan bervariasi seperti animasi, gambar, audia, *interactive image*, *hyperlink* dll (Permatasari et al., 2021). Media *Genially* tergolong dalam aplikasi berbasis website yang mudah dan ramah terhadap pengguna karena tampilan yang menarik dan mudah dipahami (Hermita et al., 2022).

Penting penelitian ini dilakukan mengingat metode pembelajaran berbasis masalah atau PBL dapat mendukung siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran dan pemecahan masalah (Fauzan et al., 2019). *Problem Based Learning* dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis dan mengidentifikasi masalah (Rerung et al., 2017). Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengimplementasian dari model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* serta berapa besar tingkat perubahan hasil belajar setelah dilaksanakannya implementasi model pembelajaran tersebut. Pembeda dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu penggunaan media *Genially* menjadi salah satu keterbaruan dan pembeda dari penelitian sebelumnya yang relevan. Dimana media *Genially* dapat membuat peserta didik lebih tertarik saat proses pembelajaran karena mempunyai fitur yang menarik dan bervariasi seperti animasi, gambar, audia, *interactive image*, *hyperlink* dll (Permatasari et al., 2021). Media *Genially* tergolong dalam aplikasi berbasis website yang mudah dan ramah terhadap pengguna karena tampilan yang menarik dan mudah dipahami (Hermita et al., 2022). Selain itu peneliti memilih siswa di kelas X OTKP SMK Terpadu Al-islahiyah Singosari sebagai subjek penelitian. Beberapa penelitian terdahulu mengukur hasil belajar hanya pada aspek psikomotorik atau kognitif atau afektif saja. Maka dari itu untuk keterbaruan penelitian ini, peneliti mengukur hasil belajar pada aspek kognitif sekaligus psikomotorik.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* menjadi strategi belajar untuk memperdayakan peserta didik melaksanakan penelitian, mengintegrasikan praktik dan teori, serta penerapan pengetahuan, keterampilan sebagai perkembangan sebuah solusi terhadap suatu masalah di dunia nyata (Munir & Mahmudi, 2018). Model pembelajaran PBL menjadi salah satu kiat pembelajaran yang bersifat *Learned-Centered* atau pembelajaran dengan pusat kepada siswa (Oktarina, 2017). Dalam metode belajar ini guru cenderung menjadi pengarah untuk menunjukkan kepada siswa apa yang sudah dan belum diketahui, serta mengetahui apa yang seharusnya dicari dengan begitu peserta didik akan mengetahui tanggungjawabnya masing-masing (Pakpahan et al., 2020). Dengan hadirnya sebuah masalah yang harus dipecahkan, peserta didik akan lebih termotivasi untuk aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model pemecahan masalah (Ariandani et al., 2020).

Pemberian masalah yang sesuai dengan kompetensi dasar akan menantang siswa untuk lebih aktif dalam berfikir kritis dengan memotivasi peserta didik untuk mencari, menganalisis, dan mengidentifikasi sebuah masalah (Ariandi, 2016). Peran pengampu dalam model belajar *Problem Based Learning* ialah sebagai pengarah dan pendorong bagi peserta didik untuk terlibat secara maksimal (Shanti & Aziz, 2021). Guru dianjurkan untuk mendorong siswa dalam melakukan dan mengikutsertakan diri pada kegiatan pembelajaran dengan mengaitkan materi ke sebuah masalah riil yang harus dipecahkan (Tyas, 2017). Sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Nurjannah et al. (2021), Simbolon (2020), Prasetya (2018), Fravitasari et al. (2018), Malikha (2018), Rerung et al. (2017), Oktarina (2017), ditemukan bahwa terdapat beberapa peningkatan peranan dan hasil pembelajaran siswa setelah diterapkannya jenis pembelajaran *Problem Based Learning*. Penerapan tersebut mendapatkan respon baik dari guru maupun siswa dalam proses pemecahan masalah. Selain hasil siswa, peningkatan tersebut juga terlihat pada aspek aktivitas dan kemampuan guru dalam mengelola kelas. Beberapa tahapan atau urutan dari model belajar *Problem Based Learning* menurut Arends dalam Malikha (2018) meliputi 5 langkah sebagai berikut : 1) memberikan gambaran awal permasalahan kepada siswa, 2) mengatur peserta didik, 3) membimbing penyelidikan secara mandiri, 4) pengembangan dan penyajian hasil kerja, 5) penganalisisan dan evaluasi terhadap kegiatan pemecahan masalah autentik.

2.2 *Genially*

Media belajar merupakan hal yang tak dapat terpisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sebuah upaya yang kreatif dan sistematis dalam membuat pengalaman guna mendukung peserta didik saat melakukan pembelajaran (Enstein, Neno, et al., 2022). *Genially* merupakan salah satu media pembelajaran *online* berbasis *website* (Enstein, Neno, et al., 2022). Media *Genially* ini dapat diakses secara gratis dan mudah oleh *user*-nya. *Genially* dapat membantu guru membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif berupa video presentasi, game, animasi pembelajaran dan lainnya (Enstein, Citra, et al., 2022). Media *Genially* menyajikan tampilan slide yang mempunyai banyak fitur menarik serta interaktif seperti audio, video, animasi, game, *interactif image*, *hyperlink* dan lain-lain (Permatasari et al., 2021). Media pembelajaran *Genially* merupakan aplikasi yang mudah dan ramah terhadap pengguna karena memiliki

tampilan yang menarik dan mudah dipahami (Hermita et al., 2022). Penggunaan media *Genially* dapat melatih peserta didik memahami pengetahuan dengan memperluas pemikiran tentang visualisasi yang tepat menggunakan gambar dan simbol (Wicaksono et al., 2021). Sesuai dengan penelitian terdahulu yang membahas *Genially*, salah satunya penelitian yang dilaksanakan Permatasari et al. (2021), Khoiron et al. (2021), Wicaksono et al. (2021), Enstein, Neno, et al. (2022) diketahui bahwa media *Genially* dapat membuat bahan ajar lebih menarik dan interaktif terlihat dari respon peserta didik yang antusias setelah melihat dan menggunakan media. Dalam penelitian tersebut ditemukan juga bahwa penggunaan media *Genially* dapat menciptakan kegiatan belajar yang menarik supaya bisa meningkatkan keterampilan peserta didik untuk berpikir kritis.

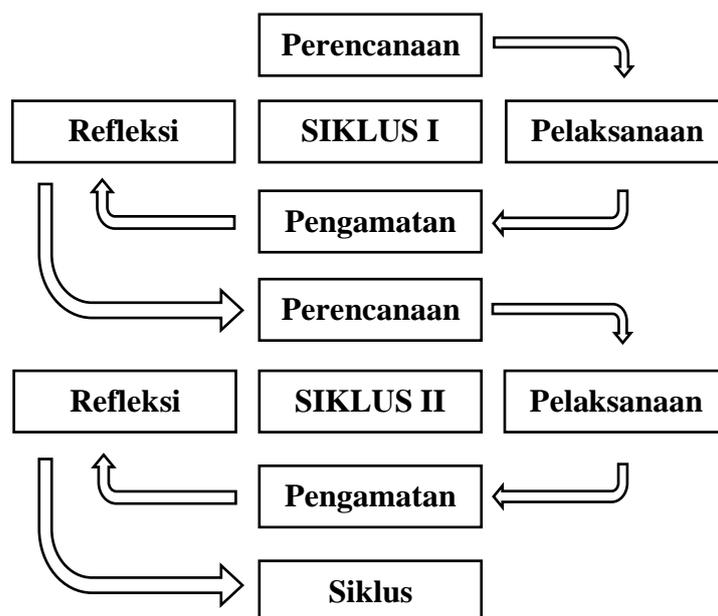
2.3 Hasil Belajar

Proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian yang dilaksanakan di kelas, ketika terjadi interaksi antar siswa dan guru maka akan menghasilkan output yang mengubah tingkah laku serta wawasan siswa. Siswa akan memperoleh kemampuan setelah mengikuti proses pembelajaran dan evaluasi pembelajaran kemudian disajikan dalam angka maupun huruf yang dapat disebut sebagai hasil belajar (Primayana et al., 2020). Memberikan pertimbangan nilai berdasarkan kriteria tertentu merupakan tujuan dari penilaian atau evaluasi, kemudian hasil yang diperoleh dapat dikatakan sebagai hasil belajar (Widowati, 2014). Hasil belajar dapat dijadikan sebagai bukti bahwasanya seseorang sudah belajar, sehingga terjadi perubahan dari tingkah laku dan wawasannya (Rahman et al., 2020).

Hasil belajar dapat nampak dalam berbagai aspek yaitu pengertian, keterampilan, pengetahuan, kebiasaan, hubungan sosial, emosi, sikap dan etika (Beddu, 2019). Berdasarkan dari Teori Taksonomi Bloom, beberapa ranah untuk mencapai hasil belajar yaitu ranah kognitif, afektif, serta psikomotorik. Ranah kognitif berasal dari ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), Sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6) (Nurrita, 2019). Ranah pengetahuan atau kognitif berhubungan dengan pemahaman, pengetahuan, analisis, penerapan, sintesis, serta penilaian. Ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan dan kemampuan bertindak (Rahman et al., 2020). Hasil belajar membuktikan bahwasanya seseorang telah mengalami proses belajar, sehingga terjadi perubahan terhadap tingkah laku dan wawasannya. Hasil belajar dapat nampak dalam aspek-aspek yaitu pengertian, pengetahuan, emosi, kebiasaan, apresiasi, keterampilan, hubungan sosial, sikap, dan etika (Beddu, 2019). Hasil belajar akan baik jika proses pembelajaran menciptakan interaksi antara peserta didik dengan guru.

3. METODOLOGI

Penelitian ini memakai jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dikembangkan oleh Arikunto dengan pelaksanaan selama dua siklus, pada setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu : 1) merencanakan, 2) melaksanakan, 3) mengamati, 4) refleksi (Arikunto, 2021). Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan kebutuhan seperti RPP, menyiapkan lembar observasi, dll. Tahap pelaksanaan dilaksanakan mengacu pada RPP yang sudah disusun sebelumnya. Tahap pengamatan dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran dibantu tiga observer.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: (Arikunto, 2021)

Terdapat dua macam jenis data pada penelitian ini, yang dimaksud ialah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berisi angka yang menunjukkan hasil pembelajaran siswa yang diperoleh dari hasil penilaian atau tes. Sedangkan data kualitatif berisi deskripsi penjelasan tentang proses pembelajaran yang diperoleh dengan mengamati dan melakukan observasi. Penelitian ini dilakukan di SMK Terpadu Al-ishlahiyah Singosari yang beralamat di Jl. Kramat No. 81, Pangetan, Kec. Singosari, Kab. Malang. Subjek penelitian merupakan peserta siswa X OTKP yang terdiri dari 39 siswa. Kegiatan wawancara, observasi, tes, dan wawancara merupakan instrumen pengumpulan data yang dipergunakan oleh peneliti. Pelaksanaan wawancara dapat diterapkan secara terstruktur dan tidak terstruktur (Aini, 2021). Kegiatan wawancara pada penelitian ini dilaksanakan secara tidak terstruktur sehingga tanpa pedoman yang baku untuk memperoleh datanya. Peneliti mewawancarai guru mata pelajaran kearsipan tentang keadaan dan kendala yang dialami serta menggali permasalahan yang ditemukan. Peneliti melakukan observasi untuk menghimpun suatu keterangan atau data yang dilakukan dengan menciptakan pengamatan dan mencatat secara sistematis terhadap fenomena yang sedang digunakan sebagai sasaran pengamatan (H. Hasanah, 2017).

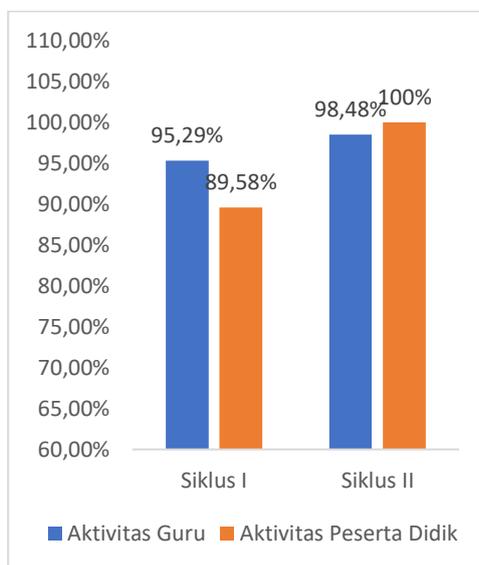
Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah observasi terstruktur. Observasi terstruktur telah dirancang secara sistematis, dalam hal ini observer mengamati secara langsung serta menilai aktivitas pengampu dan siswa ketika kegiatan pembelajaran. Tes dilakukan dengan mengukur hasil pembelajaran aspek kognitif dan psikomotorik siswa dengan melaksanakan tes berupa soal pilihan ganda yang berbasis masalah prosedur penggunaan peralatan kearsipan dan penanganan surat masuk. Tes dilakukan untuk mengetahui penambahan hasil pembelajaran sebelum dan setelah diterapkannya metode *Problem Based Learning* berbantuan *Genially*. Peneliti melakukan analisis data dengan dilakukannya pereduksian data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa persentase keterlaksanaan pembelajaran dan aktivitas belajar peserta didik yang diperoleh dari

pengamatan observer melalui lembar observasi. Sedangkan data kuantitatif berupa hasil belajar aspek kognitif dan psikomotorik yang diperoleh dari hasil penilaian atau tes menggunakan lembar kerja peserta didik.

4. HASIL

4.1 Implementasi Model *Problem Based Learning* berbantuan *Genially*

Setelah dilaksanakannya penelitian tindakan kelas dengan pengimplementasian metode belajar *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* pada KD 3.3 menerapkan prosedur penggunaan peralatan kearsipan dan KD 3.4 menerapkan penanganan surat masuk menunjukkan peningkatan aktivitas peserta didik disetiap siklusnya. Penerapan metode belajar *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* dapat menjadi perantara siswa untuk lebih aktif karena model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat menuntut aktivitas siswa dalam pemecahan masalah (Oktarina, 2017). Media *Genially* pada penelitian ini dapat diakses langsung melalui link <https://view.genial.ly/62f9230dadaacc001101b415/interactive-image-media-peralatan-dan-penanganan-surat-masuk>. Keberhasilan metode belajar *Problem Based Learning* dengan bantuan *Genially* diukur dari persentase pelaksanaan pembelajaran terlihat dari aktivitas guru dan aktivitas peserta didik (Sulfemi, 2019). Perbandingan keberhasilan tindakan disajikan dalam Gambar 2.



Gambar 2. Perbandingan Keberhasilan Tindakan Siklus I dan Siklus II

Sumber : Data diolah peneliti, 2022

Berdasarkan Gambar 2 diketahui terdapat kenaikan keberhasilan tindakan baik dilihat dari kegiatan guru maupun kegiatan siswa. Hasil tersebut diartikan bahwa pengimplementasian model belajar *Problem Based Learning* berbantuan *Genially*, guru dapat menerapkan model pembelajaran tersebut sesuai dengan tahapan atau sintak dari model itu sendiri, dan peserta didik dapat mengikuti semua tahapan atau sintaks model pembelajaran tersebut. Hasil tersebut selaras dengan penelitian Nurjannah et al, (2021) yang memaparkan bahwa peningkatan keberhasilan tindakan didukung dengan respon siswa yang baik dalam kegiatan pembelajaran. Pengimplementasian metode belajar *Problem Based Learning* pada mata pelajaran kearsipan dilakukan dengan mengamati

kegiatan guru dan siswa melalui lembar observasi dan catatan lapangan. Didapati hasil bahwa metode belajar *Problem Based Learning* efektif diterapkan serta dapat meningkatkan peranan dan hasil belajar siswa. Penerapan metode belajar *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas dan pengetahuan siswa dengan proses pemecahan masalah (Fuadi & Muchson, 2020). Pada siklus I didapati temuan bahwa sebagian peserta didik telah mampu mengikuti diskusi dengan memberikan tanggapan, bertanya, dan menyanggah jawaban dari temannya yang dirasa kurang sesuai, akan tetapi pada siklus ini peneliti menemukan beberapa siswa yang kurang aktif. Hal ini dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran menggunakan metode *Problem Based Learning* sehingga masih memerlukan pemahaman lebih lanjut mengenai pelaksanaan dengan model tersebut. Selanjutnya pada siklus II didapati temuan bahwa sebagian besar peserta didik lebih tertib dan lebih aktif memberikan tanggapan, bertanya, dan menyanggah jawaban dari temannya.

Pengimplementasian metode belajar *Problem Based Learning* terdapat lima tahapan yaitu guru memberikan orientasi permasalahan, guru mengatur siswa dengan pembentukan kelompok, guru membimbing siswa mengumpulkan informasi, siswa membuat dan menyajikan hasil berupa laporan dan menyampaikan kepada temannya, pengampu dan siswa melakukan analisis evaluasi proses memecahkan masalah dalam pembelajaran (Malikha, 2018). Penerapan model belajar *Problem Based Learning* sudah cocok dengan rencana pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran kearsipan yang sudah dibuat sebelumnya. Tahap pertama, guru menyampaikan materi berupa orientasi permasalahan yang perlu dipecahkan oleh peserta didik. Pada siklus I guru menyampaikan permasalahan tentang prosedur penggunaan peralatan kearsipan dan pada siklus II guru menyampaikan permasalahan tentang penanganan surat masuk. Tahap kedua dilakukan pembagian kelompok sesuai jumlah siswa, pembagian kelompok pada siklus I dilakukan secara heterogen dengan materi prosedur penggunaan peralatan kearsipan. Pembagian kelompok secara heterogen diharapkan membantu siswa yang kurang mampu dalam pemahaman materi karena setiap peserta didik mempunyai kebutuhan dan cara penyampaian dengan waktu yang berbeda (Tyas, 2017). Sebagai salah satu usaha untuk perbaikan kekurangan pada siklus I, pada siklus II peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih kelompoknya sendiri dengan materi di siklus II yaitu penanganan surat masuk.

Tahap ketiga guru membantu peserta didik untuk mencari sumber yang bisa digunakan untuk membantu pemecahan masalah yang diberikan dengan merekomendasikan beberapa buku yang dapat dipinjam dan beberapa sumber online yang dapat diakses. Tahap ini siswa dilatih untuk kritis dalam menanggapi sebuah masalah serta dapat menemukan solusi yang bisa diterapkan. Melatih siswa untuk menyelesaikan suatu masalah tertentu diharapkan siswa tersebut akan memiliki keterampilan yang mumpuni dalam menganalisa dan meneliti kembali suatu informasi (Cahyani & Setyawati, 2016). Tahap keempat guru mengarahkan siswa untuk merencanakan dan menyajikan hasil dari diskusi tentang permasalahan yang diberikan yaitu berupa laporan yang dapat dipahami oleh semua anggota kelompok. Kemudian tiap kelompok diberi kesempatan mempresentasikan hasil diskusinya. Pada tahap ini pengampu mendampingi proses presentasi dan diskusi kelompok. Melalui proses diskusi, siswa dapat menyampaikan pendapat dan gagasan kelompoknya sehingga proses pembelajaran lebih berkesan dan menyenangkan (Pamuji & Wiyani, 2022). Tahap terakhir guru menyampaikan kesimpulan

dari materi yang sudah dipelajari serta mengevaluasi proses pembelajaran terkait pemecahan masalah.

4.2 Aktivitas *Problem Based Learning*

Ketika proses belajar mengajar berlangsung, aktivitas peserta didik dinilai dari aspek penilaian keaktifan, keberanian, kedisiplinan, kerjasama, dan kemampuan bertanya. Berdasarkan dari hasil penilaian aktivitas belajar siswa dapat terlihat peningkatannya pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Aktivitas Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Memperhatikan Guru Saat Pengorientasian	92,82%	100%
Memberikan Tanggapan Saat Diskusi	69,23%	82,56%
Berani Menyampaikan Pendapat Saat Diskusi	76,92%	86,15%
Mempresentasikan Hasil Kerja Kelompok	96,41%	100%
Melaksanakan Pembelajaran Dengan Semangat	83,59%	92,82%
Menghargai Sesama Anggota Kelompok	83,08%	93,33%
Aktif Bertanya	82,05%	91,28%
Rata-rata	83,01%	92,37%

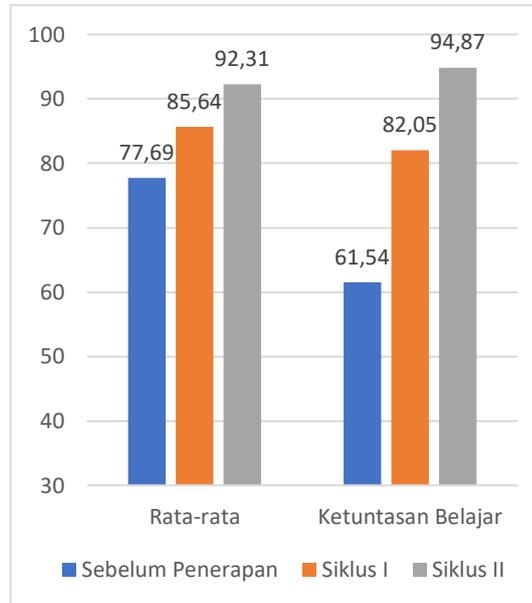
Sumber : Data diolah peneliti (2022)

Berdasarkan hasil pengamatan aktifitas peserta didik, pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase keaktifan peserta didik sudah dalam kategori baik. Akan tetapi pada siklus I rata-rata salah satu indikator keaktifan, yaitu memberikan tanggapan saat diskusi masih dalam kategori yang belum baik yaitu sebesar 69,23% sehingga dilaksanakan siklus II. Proses pembelajaran pada siklus II berjalan dengan lebih baik, hal ini merupakan upaya perbaikan dari hasil refleksi pada siklus I. peningkatan rata-rata keaktifan peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,36%. Hal tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan dari siklus I dan siklus II karena indikator keaktifan peserta didik sudah mencapai kriteria yang diharapkan.

4.3 Hasil Belajar

Peneliti mengukur hasil belajar dengan dua ranah yaitu kognitif dan psikomotorik. Ketidaktuntasan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran kearsipan sebelum dilakukannya implementasi metode *Problem Based Learning* adalah sebesar 38,46%. KKM pada mata pelajaran tersebut adalah 75. Hal tersebut diduga terjadi karena kurangnya pemerataan pemahaman peserta didik akan materi, terdapat peserta didik yang mudah memahami dan tidak memahami pembelajaran sehingga nilai ketidaktuntasan menjadi tinggi. Dengan implementasi model *Problem Based Learning* diharapkan dapat

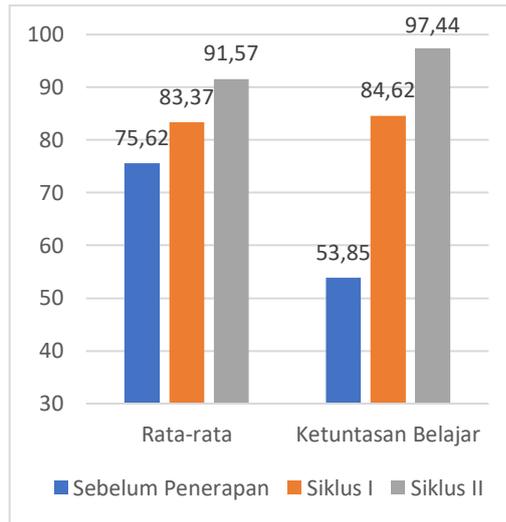
mempertinggi hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Hasil belajar ranah kognitif peserta didik diperoleh dari lembar kerja peserta didik dengan soal berbasis HOTS. Data peningkatan hasil belajar kognitif dari siklus I ke siklus II dapat dilihat pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Kognitif Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Sumber : Data diolah peneliti, 2022

Hasil belajar psikomotorik didapat peneliti dari hasil observasi oleh guru saat kegiatan pembelajaran pemecahan masalah diberikan. Hasil tersebut berpedoman pada aspek psikomotorik yaitu aspek persiapan, proses, hasil, sikap, dan waktu. Ketidaktuntasan hasil belajar psikomotorik peserta didik pada mata pelajaran kearsipan sebelum dilakukannya implementasi metode *Problem Based Learning* adalah sebesar 46,15%. Dengan KKM pada mata pelajaran tersebut adalah 75. Data peningkatan hasil belajar peserta didik ranah psikomotorik dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 3. Perbandingan Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Sumber : Data diolah peneliti, 2022

Berikut Tabel 2 perbandingan hasil belajar psikomotorik dilihat dari masing-masing indikator pada siklus I dan siklus II.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Belajar Psikomotorik Peserta Didik Siklus I dan Siklus II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Datang Tepat Waktu	96,92%	100%
Mempersiapkan perlengkapan praktik	82,56%	100%
Ketepatan Mengidentifikasi Masalah	83,59%	91,79%
Ketepatan Pelaksanaan Kerja	79,49%	87,69%
Hasil Kerja	77,44%	83,08%
Sikap Kerja	73,85%	82,56%
Waktu Kerja	85,13%	95,90%
Rata-rata	82,71%	91,57%

Sumber : Data diolah peneliti (2022)

Hasil belajar pada peserta didik diperoleh data bahwa ketidaktuntasan belajar sebanyak 38%. KKM yang digunakan ialah 75, selama pembelajaran sebelumnya didapati adanya kurang meratanya pemahaman peserta didik sehingga terdapat peserta didik yang mendapat nilai jauh dibawah KKM dan ada beberapa yang mendapatkan nilai tinggi. Guru merencanakan pembelajaran dengan metode *Problem Based Learning* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar pada tindakan siklus I dan siklus II. Ketidaktuntasan peserta didik menurun setelah dilakukan tindakan pada siklus I menjadi 18%. Hal ini disebabkan bahwa peserta didik masih belum siap dan belum terbiasa dengan model pembelajaran. Sebagian besar peserta

didik masih belum berani menyampaikan pendapat tetapi hanya menjawab pertanyaan guru. Karena peserta didik masih belum menguasai diskusi dan presentasi, guru tidak bisa memberikan *feedback* langsung terhadap peserta didik. Peserta didik juga belum berani menyimpulkan pembelajaran, mengakibatkan guru kurang mengetahui apakah peserta didik sudah memahami materi atau belum. Guru melakukan refleksi terhadap tindakan siklus I antara lain memotivasi peserta didik membaca referensi dari mana saja, mendorong peserta didik untuk dapat menyampaikan hasil kerjanya, dan menstimulus lebih banyak peserta didik untuk menyimpulkan pembelajaran, serta mengubah anggota kelompok yang semula dipilih oleh guru menjadi peserta didik dibebaskan untuk memilih sendiri. Hasil analisis hasil belajar siklus II didapati bahwa ketidaktuntasan peserta didik mengalami penurunan menjadi 5%.

5. PEMBAHASAN

5.1 Implementasi Model *Problem Based Learning* berbantuan *Genially*

Berdasarkan bahasan tahapan dari penerapan metode belajar *Problem Based Learning*, dapat ditarik kesimpulan bahwa proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas siswa dan merangsang siswa untuk berpikir kritis, mengidentifikasi masalah dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan pendapat (Rerung et al., 2017 ; Nurjannah et al., 2021). Hal tersebut dikarenakan metode belajar menggunakan *Problem Based Learning* merupakan metode yang menggunakan masalah di dunia nyata sebagai konteks belajar bagi siswa (Cahyani & Setyawati, 2016). Pemanfaatan media *Genially* dapat membuat siswa lebih tertarik karena fitur yang diberikan sangat beragam (Permatasari et al., 2021). Selain itu media pembelajaran *Genially* yang dapat diakses sendiri oleh peserta didik dapat menjadikan media tersebut sebagai referensi saat pencarian informasi terkait proses pemecahan masalah. Implementasi metode belajar *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* bisa dikatakan dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Selaras dengan hasil penelitian Permatasari et al. (2021), Nurjannah et al. (2021), Malikha, (2018), Rerung et al. (2017). Dari beberapa penelitian sebelumnya didapati bahwa metode belajar *Problem Based Learning* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik. Peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran yang diamati oleh peneliti dari aktivitas pengampu dan peserta didik dapat diartikan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti mampu memperbaiki aktivitas siswa.

Berdasarkan lembar observasi aktivitas guru didapati bahwa penerapan metode belajar dengan *Problem Based Learning* oleh guru sesuai dengan aturan atau sintaks dari model pembelajaran. Observasi dilakukan dengan bantuan tiga observer dengan ketentuan masing-masing observer mengamati dua sampai tiga kelompok saat kegiatan pembelajaran. Ketentuan observasi tersebut dilakukan untuk memaksimalkan pengamatan pada tiap peserta didik. Pada lembar observasi peserta didik ditemukan bahwa keikutsertaan siswa dalam menjalankan metode belajar sudah sesuai dengan tahapan dan dapat dikategorikan baik. Penggunaan media *Genially* menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik mengikuti pembelajaran dengan baik karena peserta didik lebih tertarik dengan media tersebut. Peserta didik yang tertarik dan antusias dengan proses pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Hal tersebut didukung oleh adanya peningkatan persentase hasil belajar siswa dari siklus satu ke siklus kedua. Sesuai dengan penelitian Mardiah et al. (2016) bahwa implementasi dengan *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena perbandingan implementasi *Problem Based Learning* jauh lebih tinggi hasilnya dari pada saat penerapan metode secara konvensional. Penerapan media *Genially* memberikan keterampilan peserta didik akan media komunikasi serta dapat berpengaruh terhadap hasil

belajar (Wicaksono et al., 2021). Penerapan *Problem Based Learning* menjadikan siswa memiliki sensitivitas tinggi terhadap permasalahan disekitarnya, sehingga diharap dapat menerapkan kemampuannya untuk mencari solusi permasalahan dengan banyak sudut pandang (Oktarina, 2017).

5.2 Aktivitas *Problem Based Learning*

Kriteria penilaian pada aspek keaktifan peserta didik diukur melalui beberapa indikator yaitu (1) memperhatikan guru saat pengorientasian, (2) memberikan tanggapan saat diskusi, (3) berani menyampaikan pendapat, (4) mempresentasikan hasil kerja kelompok, (5) melaksanakan pembelajaran dengan semangat, (6) menghargai anggota kelompok, (7) aktif bertanya. Mengacu pada data Tabel 1, indikator yang digunakan peneliti dalam mengukur aktivitas siswa. Ditemukan bahwa ketertarikan peserta didik saat memperhatikan guru meningkat dari siklus satu ke siklus kedua dengan poin sempurna pada siklus kedua. Ketertarikan siswa meningkat sejalan dengan motivasinya, hal tersebut terjadi karena siswa sudah mengetahui dan familiar dengan proses pemecahan masalah (Lisdiantini Netty, 2017). Keberanian peserta didik saat diskusi dalam hal ini berani bertanya dan menyampaikan tanggapan juga cenderung meningkat di tiap siklusnya. Peserta didik dapat melatih kemampuan sosial dalam hal ini kerjasama dan saling menghormati dalam kegiatan berdiskusi (Z. Hasanah, 2021). Hasil tersebut menggambarkan bahwa kondisi pembelajaran kondusif dilihat dari indikator pelaksanaannya sesuai dengan arahan guru bahkan rata-rata indikator keaktifan cenderung meningkat. Keaktifan meningkat sejalan dengan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Febriyanti et al., 2021). Peserta didik pada siklus I masih belum terbiasa dengan proses pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*, saat pengorientasian masalah peserta didik masih perlu waktu cukup lama untuk mengidentifikasi masalah. Saat proses diskusi pun peserta didik masih kurang tanggap dalam proses diskusi sehingga prosesnya masih belum maksimal. Setelah diadakan proses evaluasi pada siklus I dianalisislah beberapa masalah yang ditemui untuk kemudian dijadikan perbaikan pada siklus selanjutnya. Pelaksanaan siklus II ini peserta didik sudah mulai beradaptasi dengan model pembelajaran yang digunakan yaitu *Problem Based Learning*. Saat diberikan orientasi masalah peserta didik sudah lebih cepat untuk menanggapi dan mengikuti alur pembelajaran. Keaktifan peserta didik dilihat dari indikator pemberian tanggapan sudah cukup banyak dibandingkan sebelumnya sehingga proses diskusi menjadi lebih maksimal karena pertukaran pikiran peserta didik. Peserta didik sudah tidak ragu dalam bertanya saat mengalami kesulitan, selain itu peserta didik lebih terbiasa saat melakukan diskusi dan bertukar informasi. Ketika penyelesaian masalah masing-masing kelompok lebih antusias dalam proses pengerjaannya. Dapat dikatakan bahwa model pembelajaran PBL dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik (Ramadhan, 2021).

5.3 Hasil Belajar

Mengacu pada data Gambar 3, didapati bahwa ketuntasan belajar terus meningkat dari sebelum dilaksanakannya penerapan, setelah diterapkan siklus satu dan dua. Ketuntasan belajar pada siklus pertama dan kedua dinilai sudah baik karena melebihi batas minimal yang ditentukan. Ketuntasan belajar yang terus meningkat menandakan bahwa pemahaman peserta didik akan materi sudah cukup merata sehingga siswa yang tuntas bertambah. Jika ketertarikan peserta didik pada proses pembelajaran meningkat maka pemahaman peserta didik juga meningkat (Finisia et al., 2018). Penggunaan media *Genially* pada penerapan model *Problem Based Learning* dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik dengan media sehingga antusias peserta didik pun meningkat. Tingginya respon positif peserta didik akan membantu

meningkatkan pemahaman informasi secara utuh (Fravitasari et al., 2018). Berdasarkan dari observasi pada siklus I peserta didik yang masih perlu waktu untuk memahami orientasi dari masalah lebih terbantu dengan penjelasan melalui fitur-fitur dari media *Genially*. Penerapan pada siklus II dimana beberapa masalah yang ditemukan pada siklus I sudah diperbaiki pada siklus ini, didapati beberapa peserta didik mulai mempersiapkan referensi materi sehingga lebih siap dalam pembelajaran. Dikarenakan peserta didik sudah mengetahui alur model pembelajaran dan pernah melakukannya sebelumnya, peserta didik menjadi lebih percaya diri dalam berpendapat dan berani mempresentasikan hasil kerjanya. Ketika peserta didik dapat menyampaikan pendapatnya maka hal tersebut dapat membantu ia untuk memperoleh hasil belajar yang optimal (Ginancar et al., 2019). Motivasi belajar peserta didik menjadikannya mudah memahami pembelajaran dan dapat menyimpulkan pembelajaran. Dilakukannya pembentukan kelompok yang bebas menjadikan peserta didik lebih mudah untuk berdiskusi dengan kelompoknya (Khairi, 2017).

Mengacu pada Tabel 2, didapati bahwa tingkat hasil belajar psikomotorik dari siklus pertama ke siklus kedua baik berdasarkan beberapa aspek penilaian mulai dari persiapan, proses, hasil, sikap, dan waktu pengumpulan. Terdapat peningkatan di masing-masing aspek, hal tersebut terjadi karena sintak dari PBL yang berpusat pada siswanya dengan metode diskusi kelompok mendorong peserta didik untuk terampil dalam pengerjaannya. Adanya perbaikan pada proses pembelajaran pada siklus II berpengaruh pada proses pembelajaran yang lebih baik. *Problem Based Learning* dapat membentuk keterampilan, kemandirian, serta kepercayaan diri (Okmarisa et al., 2016). Metode belajar menggunakan *Problem Based Learning* melatih siswa dalam diskusi kelompok sehingga terjalin hubungan dan interaksi yang baik antar individu yang sangat membantu siswa lain yang kurang mampu menguasai materi (Fauzan et al., 2019). Penerapan media *Genially* memberikan pengalaman belajar peserta didik lebih baik dilihat dari antusiasme peserta didik pada media tersebut. Antusiasme peserta didik yang meningkat menjadikan peserta didik untuk lebih semangat dan tertarik dalam proses pembelajaran serta diskusi. Kondisi tersebut berpengaruh terhadap kenaikan hasil belajar siswa dari siklus satu ke siklus dua. Terjadinya peningkatan tersebut juga dikarenakan guru telah melakukan perbaikan pada kekurangan yang ditemukan di siklus pertama. Peningkatan hasil belajar dapat dipengaruhi oleh pengalaman belajar siswa serta suasana yang mendukung peserta didik mengekspresikan pendapatnya (Fuadi & Muchson, 2020).

6. KESIMPULAN

Penelitian ini mengimplementasikan model *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang berpusat pada peserta didik kelas X mata pelajaran kearsipan. Pengimplementasian model pembelajaran *Problem Based Learning* ini diterapkan pada KD menerapkan prosedur penggunaan peralatan kearsipan dan menerapkan penanganan surat masuk. Pengimplementasian model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik bersumber dari lembar observasi dan lembar kerja peserta didik. Penerapan model belajar *Problem Based Learning* dengan bantuan *Genially* selama penelitian telah sesuai dengan tahap pelaksanaan model tersebut dengan memusatkan aktivitas kepada siswa. Hasil belajar siswa meningkat di tiap siklusnya setelah dilakukan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan *Genially*. implementasi *Problem Based Learning* juga meningkatkan aktivitas siswa dilihat dari lima aspek yaitu kedisiplinan, keberanian, keaktifan, kerjasama, dan kemampuan bertanya terbukti dari hasil observasi peranan peserta didik.

Saran dari penelitian ini untuk penelitian di masa depan adalah diharapkan dapat membuat media pembelajaran *Genially* dengan fitur yang lebih lengkap dan lebih baik lagi terutama pada fitur game yang dapat dijadikan satu kesatuan media sehingga dapat dipublikasikan sesuai perkembangan zaman. Diharapkan penerapan model pembelajaran lebih menekankan pada orientasi masalah yang cukup banyak dan luas lagi tidak hanya lingkup kecil. Diharapkan dapat mengimplementasikan model pembelajaran ini untuk mengukur variabel-variabel lain dengan hasil belajar yang lengkap yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif.

7. REFERENSI

- Aini, K. (2021). Analisis Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 218–228. <https://e-journal.my.id/jsgp/article/download/585/453/%0A%0A>
- Ani, D. F., Putri, W. S., & Khoiriyah, Z. H. (2020). Implementasi pengembangan Kurikulum 2013 dalam meningkatkan mutu pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 3(01), 29–43.
- Ariandani, N., Ermanda, S., & Fajri, N. (2020). The Effect of Project-Based Learning Model Using Three Dimensional Media and Computation on Achievement of Study Reviewed based of Student's Creativity. *Journal of Physics: Conference Series*, 1539(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1539/1/012056>
- Ariandi, Y. (2016). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Berdasarkan Aktivitas Belajar pada Model Pembelajaran PBL. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, X(1996), 579–585. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/21561>
- Arikunto, S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas: Edisi Revisi*. Bumi Aksara.
- Beddu, S. (2019). Implementasi Pembelajaran Higher Order Thinking Skills (HOTS) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 71–84.
- Cahyani, H., & Setyawati, R. W. (2016). Pentingnya Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui PBL untuk Mempersiapkan Generasi Unggul Menghadapi MEA. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 151–160.
- 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>
- Enstein, J., Citra, U., Vera, B., Bulu, R., Roswita, B., & Nahak, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 02(01), 101–109.
- Enstein, J., Neno, K. J. T., & Tanggur, F. S. (2022). Perancangan Model Pembelajaran Teams Game Tournament Monopoli Budaya NTT Menggunakan Genially. *HINEF: Jurnal Rumpun Ilmu Pendidikan*, 1(2), 78–85.
- Fauzan, M., Saleh, N. T., & Prabowo, A. (2019). Penerapan Pembelajaran Model PBL dengan Metode Tutor Sebaya pada Materi Statistika untuk Meningkatkan Ketuntasan Klasikal Siswa Kelas XII MIPA 1 SMAN 9 Semarang Tahun Pelajaran 2018 / 2019. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 2(2), 403–409. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/>
- Febriyanti, S., Istihapsari, V., & Afriady, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada

- Pembelajaran Tematik Kelas V Sd Negeri Balecatur I Tahun Pelajaran 2020 / 2021. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1283–1292. <http://eprints.uad.ac.id/21474/>
- Finisia, A. R., Suroso, & Yustinus. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Langkah Teori Polya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Sidorejo Lor 05 Salatiga Semester II Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jpkm*, 5(1), 73–81.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 93–97.
- Fitri, M., Yuanita, P., & Maimunah, M. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Terintegrasi Keterampilan Abad 21 Melalui Penerapan Model Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Gantang*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.31629/jg.v5i1.1609>
- Fravitasari, A. F., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Muatan IPA Tema 8 Sub Tema 1 Kelas 4. *Journal for Leason and Learning Strudies*, 1(3), 157–164.
- Fuadi, A. S., & Muchson, M. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) pada Masa Pandemi Covid-19 Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. *Seminar Nasional Manajemen, Ekonomi Dan Akuntansi Fakultas Ekonomi Dan Bisnis UNP Kediri*, 102.
- Ginanjari, E. G., Darmawan, B., & Sriyono. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Partisipasi Belajar Peserta Didik Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 206–219.
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasanah, Z. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Hermita, N., Putra, Z. H., Alim, J. A., Wijaya, T. T., Anggoro, S., & Diniya. (2022). Elementary Teachers' Perceptions on Genially Learning Media Using Item Response Theory (IRT). *Indonesian Journal on Learning and Advamced Education*, 4(1), 1–20. <https://doi.org/10.23917/ijolae.v4i2.14757>
- Imaniah, I., & Manar, M. A. Al. (2022). Menjadi Guru Profesional Di Era Digital. *Community Services and Social Work Bulletin*, 2(2), 144–161. <https://doi.org/10.31000/cswb.v2i1.6889>
- Imron, I. F., & Aka, K. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Fenomena Sosial dengan Penerapan Model Problem Based Learning. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 7(2), 102–110. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1569>
- Khairi, F. A. (2017). The Effect Of Problem Based Learning Method On Students Self-Regulated Learning In Sociology SMA Negeri 1 Pejagon. *Jurnal Skripsi UNY*, 903–915.
- Khoiron, M., Harmanto, Kasdi, A., Rizki, A., & Wardani. (2021). Development of Digital Social Studies Teaching Materials in The Era of Pandemic Emergency Learning. *The Indonesian Journal of Social Studies*, 4(1), 36–44.
- Lisdiantini Netty. (2017). Sekretaris dan Efisiensi Kerja Pimpinan (Tinjauan teoritis peran sekretaris dalam mendukung efisiensi kerja pimpinan). *Epicheirisi: Jurnal Manajemen, Administrasi, Pemasaran Dan Kesekretariatan*, 1(2), 17–22.
- Malikha, D. R. (2018). Strategi Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Sebagai Salah Satu Metode Pembelajaran Berkarakter dan Berwawasan Global. *Seminar Nasional*

- Pendidikan Dan Kewarganegaraan* IV.
<http://seminar.umpo.ac.id/index.php/SEMNASPPKN/article/view/162>
- Mardiah, E., Hamdani, A., & Komaro, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 3(1), 52–59.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>
- Munir, M., & Mahmudi, A. (2018). Pengembangan perangkat pembelajaran Geometri Sekolah Menengah Pertama Dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 5(2), 147–158. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v5i2.10036>
- Nasution, M. K. (2018). Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Studia Didaktika*, 11(01), 9–16.
- Ni'mah, N. K., Warisman, & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Journal Metamorfosa*, 10(1), 1–10. <https://ejournal.bbg.ac.id/metamorfosa/article/view/1731/1338>
- Nurjannah, Arisah, N., & Ampa, A. T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Mariorawa Kabupaten Soppeng. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan*, 4, 24–33.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Okmarisa, H., Darmana, A., & Suyanti, R. D. (2016). Implementation of Spiritual Values Integrated Chemistry Teaching Materials with Collaborative Oriented Problem Based Learning (PBL) Learning Model to Improve Student Learning Outcomes [Implementasi Bahan Ajar Kimia Terintegrasi Nilai Spiritual Dengan Mode. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 8(2), 130–135. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jpk/article/view/4439>
- Oktarina, P. S. (2017). Implementasi metode problem-based learning (PBL) untuk optimalisasi student-centered learning (SCL) di perguruan tinggi. *Jurnal Penjaminan Mutu*. <http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/JPM/article/view/94>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., & Kaunang, F. J. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pamuji, S., & Wiyani, N. A. (2022). Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis Information and Communication Technology. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 173. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42726>
- Permatasari, S. V. G., Pujayanto, & Fauzi, A. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis VAK Learning. *Jurnal Materi Dan Pembelajaran Fisika (JMPF)*, 11, 96–103.
- Prasetya, L. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Administrasi Umum Kelas X Otkp Di Smk Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 06(02), 151–155.
- Primayana, K. H., Tinggi, S., Hindu, A., Mpu, N., & Singaraja, K. (2020). Peran Desain Evaluasi Pembelajaran. *Widyacarya*, 4(2), 88–100.

- <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyacarya/article/view/796>
- Purbawati, C., Rahmawati, L. E., Hidayah, L. N., & Wardani, L. S. P. (2020). Tingkat Partisipasi Siswa Sekolah Menengah Pertama Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 102–108. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.4919>
- Rahman, M. H., Iriani, T., & Wideasanti, I. (2020). Analisis Ranah Psikomotor Kompetensi Dasar Teknik Pengukuran Tanah Kurikulum Smk Teknik Konstruksi Dan Properti. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(1), 53. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v17i1.23022>
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Rerung, N., Sinon, I. L. S., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 1, 47–55. <https://doi.org/10.24042/jipf>
- Shanti, E. A., & Aziz, Z. (2021). The Efforts To Improve Student's Interest In Learning Mathematics By Using The Ctl (Contextual Teaching And Learning) Learning Model In Muhammadiyah 8 Middle Students In Medan T.P 2018/2019. *IJEMS: Indonesian Journal of Education and Mathematical Science*, 2(3), 95. <https://doi.org/10.30596/ijems.v2i3.8130>
- Simbolon, R. (2020). The Influence of Problem-Based Active Learning on the Student Achievement in Ethics Course. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 414(Iceshe 2019), 80–84. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200311.016>
- Sinurat, D. I. S. B. (2019). *Pengembangan Sistem Kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan untuk menghasilkan lulusan yang handal di Indonesia*.
- Solichah, A., & Kusumawati, P. R. D. (2021). Implementasi Model Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 1, 19–34.
- Sulfemi, W. B. (2019). Model Pembelajaran Kooperatif Mind Mapping Berbantu Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat, Motivasi Dan Hasil Belajar Ips. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v4i1.1204>
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCENZA/article/view/26/20>
- Wicaksono, R. S., Susilo, H., Najah, A. A., & Rohmah, A. F. (2021). Enhancing students' communication skill by creating infographics using Genially in learning climate change. *Journal of Physics: Conference Series*, 1. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1806/1/012129>
- Widowati, F. (2014). Penggunaan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Hiburan. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 1(1), 1–10.