Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan Vol 1(2) pp. 56-63
p-ISSN 2809-4794, e-ISSN 2809-4492

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MELALUI *PROBLEM BASED LEARNING* SECARA *DARING* DAN *LURING* PADA SMP ASTRA MAKMUR JAYA

Wahyudi Nugroho
Sekolah Menengah Pertama Astra Makmur Jaya
japanug@gmail.com

Suharto
Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Makassar
Suharto23@gmail.com

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi persoalan rendahnya motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar Siswa melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* secara daring maupun luring pada Pelajaran Informatika, Siswa Kelas 7 A SMP Astra Makmur Jaya. Penelitian ini merupakan penelitian tidakan kelas dengan metode kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data, meliputi teknik pengamatan (observasi), wawancara, kajian atau telaah dokumen, angket, dan tes. Teknik analisis yang digunakan pertama adalah teknik analisis deskriptif komparatif untuk data kuantitatif dan teknik analisis yang kedua adalah teknik analisis kritis, teknik ini digunakan untuk menelaah data-data kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat untuk mengantisipasi penyebaran virus Covid-19. Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya yang berjumlah 34 orang, Pembelajaran yang dilaksanakan 50% daring dan 50% Luring, secara bergantian. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Model Pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran Informatika baik secara daring maupun luring dengan rerata skor 63,58% pada siklus 1 dan rerata skor 91,82% pada siklus 2.

Kata kunci : Model Pembelajaran, *Problem Based Learning*, Daring dan Luring

ABSTRACT - *This study aims to overcome the problem of low learning motivation and improve student learning outcomes through online and offline Problem Based Learning Learning Models in Informatics Lessons, Grade 7 A Students of SMP Astra Makmur Jaya. This research is a classroom action research with qualitative and quantitative methods with data collection techniques, including observation, interviews, document studies, questionnaires, and tests. The first analytical technique used is a comparative descriptive analysis technique for quantitative data and the second analysis technique is a critical analysis technique, this technique is used to examine qualitative data. This research was carried out by implementing strict health protocols to anticipate the spread of the Covid-19 virus. The subjects of this study were students of class VII A of SMP Astra Makmur Jaya, totaling 34 people. Learning was carried out 50% online and 50% offline, alternately. From the results of this study, it can be concluded that the Problem Based Learning Learning Model can improve student learning outcomes in Informatics lessons both online and offline with an average score of 63.58% in cycle 1 and an average score of 91.82% in cycle 2.*

Keywords *: Learning Model, Problem Based Learning, Online and Offline*

PENDAHULUAN

Sejak diumumkanya secara resmi oleh pemerintah bahwa pandemi *Covid-19* telah masuk di Indonesia, maka saat itulah seluruh kebijakan pun mulai dibuat untuk meminimalisir terjadinya penyebaran Virus Covid-19; mulai dari *Social Distacing*, *Physical Distancing*, *Work From Home* (WFH) serta pembelajaran yang dilakukan secara daring. Pemerintah melalui Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, telah mengeluarkan Surat Edaran No. 4 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) terhitung mulai 24 Maret 2020. Adanya surat edaran tersebut,

Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan Vol 1(2) pp. 56-63
p-ISSN 2809-4794, e-ISSN 2809-4492

mengharuskan semua instansi pendidikan mengambil langkah cepat sebagai respon antisipasi penyebaran Covid-19.

Pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Namun, teknologi tetap tidak dapat menggantikan peran guru, dosen, dan interaksi belajar antara pelajar dan pengajar sebab edukasi bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan tetapi juga tentang nilai, kerja sama, serta kompetensi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan.

Di dunia pendidikan kita mengenal berbagai macam model pembelajaran seperti d*iscovery learning* atau pembelajaran berbasis penemuan, PBL (*Problem Based Learning*) yang disebut juga dengan pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis Proyek / PJBL (*Project Based Learning*). Pada masing masing model tersebut sangatlah berbeda dalam tujuan, penerapan dan terutama dalam hal langkah-langkah pembelajaranya (sintaks). Selain model pembelajaran tersebut, kita juga mengenal pembelajaran secara daring dan pembelajaran secara luring.

Menurut (Noer, 2017) "*Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi Siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi kuliah atau materi pelajaran". Landasan teori *problem based learning* adalah kolaborativisme, suatu perspektif yang berpendapat bahwa siswa akan menyusun pengetahuan dengan cara membangun penalaran dari semua pengetahuan yang sudah dimilikinya dan dari semua yang diperoleh sebagai hasil kegiatan berinteraksi dengan sesama individu. Hal itu menyiratkan bahwa proses pembelajaran berpindah dari transfer informasi fasilitator siswa ke proses konstruksi pengetahuan yang sifatnya sosial dan individual. Menurut paham konstruktivisme, manusia hanya dapat memahami melalui segala sesuatu yang dikonstruksinya sendiri. *Problem based learning* memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks.

Menurut (Mustofa et al., 2019) pembelajaran daring adalah salah satu metode pembelajaran *online* atau dilakukan melalui jaringan internet. Sedangkan menurut (Kuntarto, 2017) pembelajaran daring (*online learning*) adalah pembelajaran yang awalnya digunakan untuk menggambarkan sistem belajar yang memanfaatkan teknologi internet berbasis komputer (*computer-based learnin/CBL*) namun seiring berjalannya waktu komputer digantikan oleh telepon seluler. Menurut (Adhe, 2018) Pembelajaran daring merupakan metode pembelajran yang efektif, seperti berlatih dengan adanya numpan balik terkait menggabungkan kolaborasi kegiatan dengan belajar mandiri. Sedangkan menurut (Sofyana & Rozaq, 2019) pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran yang dilakukan dengan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi menggunakan platform yang dapat membantu proses belajar mengajar yang dilakukan meskipun jarak jauh. Sedangkan Luring Menurut KBBI, adalah luar jaringan atau yang terputus dari jejaring komputer. Jadi pembelajaran luring merupakan pembelajaran yang memerlukan tatap muka seperti halnya di kelas dalam suatu sekolah dan tidak wajib menggunakan jaringan internet.

Penelitian ini menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* baik secara daring (dalam jaringan) maupun secara luring (luar jaringan) pada mata pelajaran Informatika Kelas 7 SMP Astra Makmur Jaya. Pembelajaran daring dilaksanakan dengan menggunakan kombinasi aplikasi seperti *google classroom, google meet, dan whatsapp*. Sedangkan pada pembelajaran luring, dilaksanakan secara tatap muka di klaster-klaster tentunya dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat untuk mengantisipasi penyebaran virus *covid-19* seperti menggunakan masker, menjaga jarak dan mencuci tangan baik dengan air mengalir maupun *handsanitizer*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Astra Makmur Jaya yang berjumlah 34 orang. Pembelajaran yang dilaksanakan adalah 50% daring dan 50% luring secara bergantian.

METODE

Penelitian Tindakan Kelas ini akan dilaksanakan di SMP Astra Makmur Jaya dengan alamat Afdeling Delta PT. Letawa, Desa Makmur Jaya, Kec. Tikke Raya, Kab. Pasangkayu, Provinsi Sulawesi Barat. Secara khusus, Penelitian Tindakan Kelas ini akan diterapkan di kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya, pada mata pelajaran Informatika. Penelitian ini rencananya akan dilaksanakan selama satu bulan, yaitu dari minggu pertama sampai dengan minggu ke empat bulan Juni 2020.

Subyek penelitian kali ini adalah Siswa kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya. Keseluruhan Siswa berjumlah 34, yang terdiri dari 15 Siswa laki-laki dan 19 Siswa perempuan. Penelitian ini dilakukan karena pada pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa perlunya upaya peningkatan hasil belajar Siswa, di mana baru 58% Siswa yang telah mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, selebihnya 42% Siswa yang lain belum bisa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan yaitu 75.

Data penelitian yang dikumpulkan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data-data berupa informasi tentang proses dan hasil pembelajaran informatika di kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya, terutama dengan memperhatikan dan menganalisa hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar Siswa, yang meliputi: perkembangan tingkat kognitif melalui hasil tes, ulangan, atau evaluasi pembelajaran, perkembangan tingkat afektif siswa yang tercermin dari perilaku dan sikap yang ditampilkan dalam pembelajaran, serta tingkat kecakapan psikomotorik yang selaras dengan konteks pembelajaran yang ditampilkan.

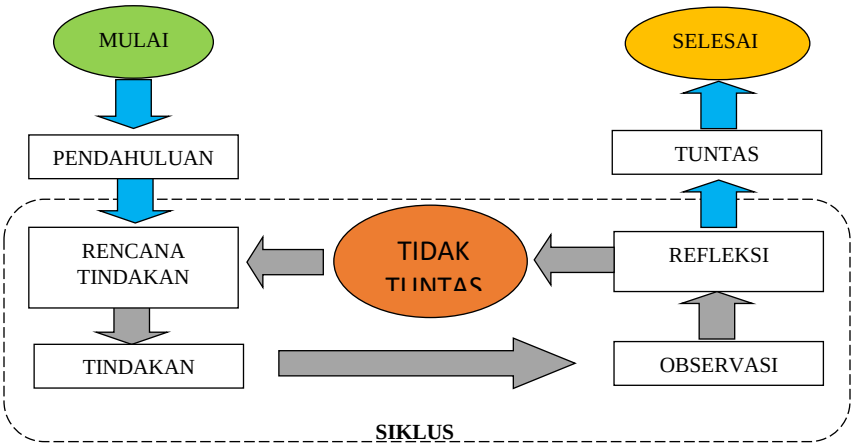
Data penelitian ini dikumpulkan dan disusun melalui berbagai teknik pengumpulan data, meliputi teknik pengamatan (observasi), wawancara, kajian atau telaah dokumen, angket, dan tes. Validitas data dapat dilakukan dengan menggunakan teknik triangulasi, yaitu singkronisasi dari berbagai teknik dan sumber data yang digunakan.

Untuk mengetahui hasil belajar dan pemahaman Siswa pada mata pelajaran informatika di kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya, sebagai data utama bagi peneliti untuk mengetahui bagaimana hasil belajar Siswa, maka peneliti akan melakukan hal-hal berikut: (1) memberikan tes formatif dan selanjutnya menganalisis hasilnya untuk mengidentifikasi dimana ketidakpahamannya, (2) melakukan wawancara dengan Siswa untuk mengetahui hambatan-hambatan yang dialami Siswa, (3) observasi, kegiatan pembelajaran di kelas, (4) telaah dokumen penilaian, LKPD dan sebagainya. Ketika terdapat singkronisasi kesemua teknik pengumpulan data tersebut, maka data yang diperoleh merupakan data yang konsisten. Konsistensi data menunjukkan validitas data dapat terpenuhi.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis. Teknik analisis deskriptif komparatif ini digunakan untuk menelaah data-data kuantitatif, berupa angka-angka tentang daftar siswa, hasil belajar Siswa yang terekam dalam kegiatan pembelajaran dan atau hasil evaluasi pembelajaran, dan bentuk prosentase lainnya, serta data berupa perbandingan hasil antar siklus (pra siklus, siklus I, siklus II). Teknik analisis yang kedua adalah teknik analisis kritis, teknik ini digunakan untuk menelaah data-data kualitatif, dengan mengungkap kelemahan dan kelebihan kinerja Siswa dan guru dalam proses belajar mengajar berdasarkan kriteria normatif yang diturunkan dari kajian teoretis maupun dari ketentuan yang ada. Hasil analisis tersebut dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan tindakan untuk tahap berikutnya sesuai dengan siklus yang ada. Analisis data dilakukan bersamaan dan/atau setelah pengumpulan data.

Prosedur atau langkah-langkah penelitian yang dilakukan terbagi dalam bentuk siklus kegiatan yang mengacu pada model yang diadopsi (Hopkins, 1993), di mana setiap siklus terdiri atas 4 kegiatan utama, yaitu: (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi atau pengamatan; (4) refleksi. Empat kegiatan ini berlangsung secara simultan yang urutannya dapat mengalami modifikasi sesuai dengan kebutuhan dan konteks pemecahan masalah yang dihadapi dalam penelitian tindakan kelas ini. Desain penelitian tindakan kelas ini, dengan mengacu pada model Hopkins dapat dilihat pada gambar berikut:

Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan Vol 1(2) pp. 56-63
p-ISSN 2809-4794, e-ISSN 2809-4492



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

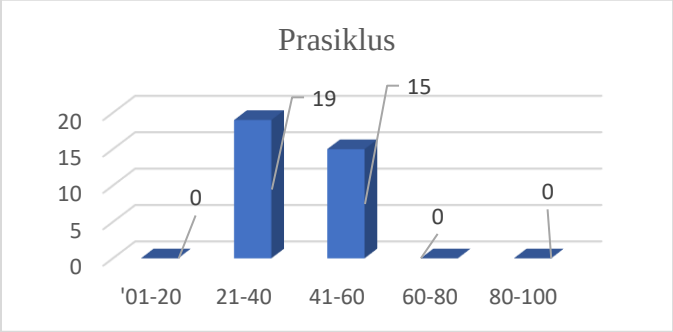
Penelitian ini dilakukan karena pada pembelajaran sebelumnya menunjukkan bahwa perlunya upaya atau tindakan untuk meningkatkan hasil belajar Siswa. Pada penelitian ini, upaya atau tindakan yang dilakukan berupa pelaksanaan model pembelajaran *problem-based learning* (pembelajaran berbasis masalah) sebagai alternatif solusi yang dipilih untuk mengatasi berbagai persoalan yang ditemui di kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya pada pembelajaran informatika.

Pelaksanaan kegiatan pra siklus dalam penelitian ini dilakukan 50% daring dan 50% luring secara bergantian dengan menerapkan protokol kesehatan yang ketat untuk mencegah penyebaran virus *Covid-19*. Peneliti menggunakan strategi, metode atau media pembelajaran yang disesuaikan untuk pembelajaran informatika di kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya. Metode pembelajaran yang digunakan pada pra siklus adalah dengan deskripsi oral, pemberian contoh, dan penugasan.

Hasil tes pra siklus dengan menggunakan lembar observasi tersebut menunjukkan data berikut:

1. Terdapat 19 siswa dari 34 Siswa dengan hasil tes yang hanya mencapai skor akhir sebesar 32-38 poin untuk seluruh aspek penilaian.
2. Terdapat 15 siswa dari 34 Siswa dengan hasil tes yang hanya mencapai skor akhir sebesar 42-54 poin untuk seluruh aspek penilaian

Total Siswa yang mengikuti tes, yakni 34 orang, belum ada satu siswa pun yang mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM), apalagi mencapai nilai sempurna 100. Pencapaian hasil belajar pra siklus tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



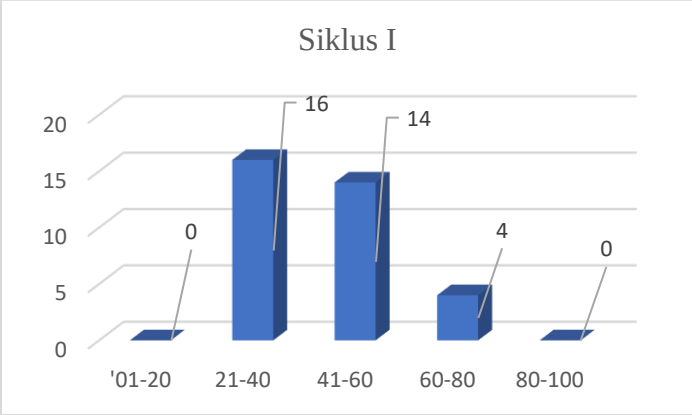
Gambar 2. Data Hasil Belajar Pra Siklus

Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan Vol 1(2) pp. 56-63
p-ISSN 2809-4794, e-ISSN 2809-4492

Berdasarkan data pra siklus tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dalam persentase hasil belajar pra siklus adalah:

NA : 1214
TK : 3400
Rata-rata : $\frac{NA}{TK}$ x 100% = 35,7%

Hasil tes yang belum maksimal dan menunjukkan kurangnya hasil belajar tersebut, baik dalam ranah kongnitif yang berkaitan dengan pemahaman siswa dan penguasaan mereka akan materi yang diajarkan. Penelitian yang akan dilaksanakan sesuai dengan rancangan penelitian model (Hopkins, 1993) yang diawali dengan tindakan pendahuluan kemudian dilanjutkan perencanaan, penerapan tindakan yang dipilih, pengamatan atau observasi, dan refleksi. Penelitian ini rencananya akan dilakukan sebanyak 2 siklus, untuk pelaksanaan disetiap siklusnya 50% daring(dalam jaringan) dan 50% luring(luar jaringan) secara bergantian, dengan menerapkan protokol *Covid-19* yang sangat ketat. Jika hasil evaluasi pada siklus I masih menunjukkan adanya persoalan yang belum tuntas atau timbul persoalan baru, maka peneliti akan melakukan perbaikan pada siklus II dengan pola yang sama.



Gambar 3. Data Hasil Belajar Siklus I

Hasil observasi dan tes pada Siklus I sendiri menunjukkan data-data berikut:

1. Terdapat 16 orang dari 34 orang Siswa dengan hasil observasi yang mencapai skor akhir sebesar 21-40 poin untuk seluruh aspek penilaian.
2. Terdapat 14 orang dari 34 orang Siswa dengan hasil observasi yang mencapai skor akhir sebesar 41-60 poin untuk seluruh aspek penilaian.
3. Terdapat 4 orang dari 34 orang Siswa dengan hasil observasi yang mencapai skor akhir sebesar 61-80 poin untuk seluruh aspek penilaian.

Berdasarkan data observasi tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dalam prosentase hasil belajar siklus I adalah:

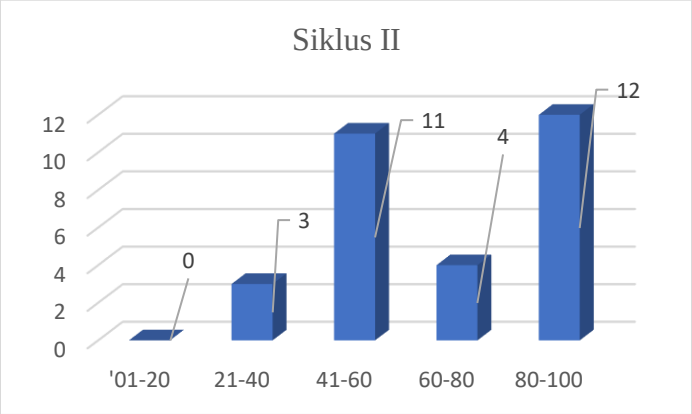
NA : 2612
TK : 3400
Rata-rata : $\frac{NA}{TK}$ x 100% = 35,7%

Hasil observasi pada siklus I ini menunjukkan adanya peningkatan dari hasil observasi pra siklus, di mana pada pra siklus, nilai rata-rata untuk keseluruhan Siswa dalam prosentasenya adalah 35,7%, sedangkan pada siklus I ini, nilai rata-rata yang berhasil dicapai adalah sebesar 63,58%.

Data hasil pelaksanaan observasi aktifitas guru pada siklus II ini meliputi materi yang sama, yakni aspek-aspek yang terkait dengan ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik Siswa sebagai dasar untuk mengetahui hasil belajar yang sudah dicapai. Data capaian hasil observasi pada siklus II sendiri

Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan Vol 1(2) pp. 56-63
p-ISSN 2809-4794, e-ISSN 2809-4492

menunjukkan adanya perbaikan dari hasil observasi dan tes pada siklus I. Pencapaian hasil belajar siklus II ini dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Data Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata kelas dalam prosentase hasil belajar siklus II adalah:

NA : 3122
TK : 3400
Rata-rata : $\frac{NA}{TK}$ x 100% = 91,82%

Hasil observasi pada siklus II ini menunjukkan adanya peningkatan positif dan signifikan dibandingkan hasil observasi pada pra siklus ataupun siklus I. Terdapat peningkatan hasil akhir siklus II sebesar 28.24% dibandingkan hasil pada siklus I, dan 56,12% dibandingkan hasil observasi pada pra siklus.

B. Pembahasan

Mengacu pada hasil penelitian tindakan yang telah dilakukan tersebut, maka dapat dianalisis beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Prolem Based Learning*)

Penerapan model pembelajaran berbasis Masalah dalam pembelajaran informatika, pada dasarnya bisa menjadi salah satu alternatif solusi yang dapat memberikan dampak positif dalam mengembangkan daya kreativitas dan motivasi belajar siswa sehingga menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran informatika, serta membantu mereka untuk lebih fokus serta mampu mengeluarkan potensi terbaik mereka dalam memahami dan memecahkan permasalahan yang ada. Hal ini berdampak terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Dalam hal peningkatan aspek-aspek terkait sikap dan tanggungjawab Siswa dalam pembelajaran, serta kondisi awal yang ditemui oleh guru sebelum penelitian dilangsungkan, maka jika pada pra penelitian, masih banyak ditemukan persoalan-persoalan seperti siswa yang kurang aktif, mengantuk, malas, tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran dan melaksanakan tugas yang diberikan, maka pada pembelajaran berbasis masalah tersebut, siswa lebih bersemangat dan aktif dalam pembelajaran. Hal ini pada gilirannya membantu para siswa untuk lebih fokus dalam belajar, lebih bisa berinteraksi secara positif dengan teman-temannya, dan bisa membantu mereka guna memahami pelajaran secara lebih baik.

2. Observasi Guru atas Sikap dan Tanggungjawab serta Kinerja Siswa dalam Pembelajaran

Hasil observasi atas sikap dan tanggungjawab siswa menunjukkan adanya rerata skor yang positif, yakni 63,58% pada Siklus I dan 91,82% pada Siklus II dari total skor 100. Hal ini berarti model pembelajaran berbasis masalah bisa membuat siswa lebih bisa memperbaiki sikap dan tanggungjawabnya dalam belajar. Model pembelajaran ini juga bisa membantu mereka dalam

menumbuhkan dan mengembangkan pola pikir mereka sendiri, kemampuan bekerjasama dan yang paling penting adalah kemampuan untuk memecahkan persoalan persoalan yang muncul selama pembelajaran berlangsung.

3. Observasi Guru atas Hasil Belajar Siswa

Jika pada pra siklus, hasil belajar siswa masih rendah, yakni hanya mencapai rata-rata 35,7% untuk nilai tes yang dilangsungkan, maka setelah dilakukan tindakan pada siklus I, hasil tersebut mengalami kenaikan menjadi 63,58%. Meski demikian, hasil tersebut dianggap belum memuaskan dan belum cukup signifikan untuk hasil yang diinginkan oleh guru dalam tindakan. Karena itu, ia berlanjut pada Siklus II, dengan langkah-langkah yang sama namun diiringi pula perbaikan pada aspek-aspek yang masih lemah, sehingga para siswa pada akhirnya bisa mencapai nilai belajar yang lebih baik pada siklus II ini. Hasil tes pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebesar 28.24% dari hasil tes pada siklus I. Rata-rata nilai pada tes siklus II yang berhasil dicapai siswa adalah sebesar 91,82%. Hal ini menurut penulis sudah cukup signifikan sebagai bentuk keberhasilan penerapan tindakan dalam pembelajaran guna mengatasi masalah hasil belajar yang rendah pada mata pelajaran informatika di kelas VII A SMP Astra Makmur Jaya.

4. Tanggapan Siswa terkait Model Pembelajaran dan Strategi Belajar yang Digunakan

Tanggapan siswa atas penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini sangat positif sebagaimana ditunjukkan pada hasil wawancara yang dilakukan oleh guru kepada siswa. Secara umum, siswa menyukai model pembelajaran ini, terutama karena model ini membuat mereka lebih aktif dalam belajar dibandingkan jika mereka harus diam mendengarkan deskripsi atau penjelasan guru seperti yang mereka dapati pada pra penelitian. Siswa sangat mengapresiasi penerapan model pembelajaran ini baik secara daring maupun luring.

KESIMPULAN

Penelitian Tindakan Kelas bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran di sekolah, meningkatkan relevansi pendidikan, meningkatkan mutu pendidikan, dan efisiensi pengelolaan pendidikan. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem-based learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pelajaran Informatika, antusias dan motivasi belajar siswa VII A SMP Astra Makmur Jaya tahun ajaran 2019/2020. Model pembelajaran ini juga bisa membantu siswa dalam menumbuhkan dan mengembangkan pola pikir mereka sendiri, kemampuan bekerjasama dan yang paling penting adalah kemampuan untuk memecahkan masalah atau persoalan yang muncul selama pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat antusias ketika diberikan kebebasan dan keleluasaan dalam mengembangkan pola pikir untuk menyelesaikan suatu masalah. Penerapan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa baik secara daring maupun luring. Penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini mendapatkan sambutan yang positif dari siswa, mereka sangat menyukai model pembelajaran ini, terutama karena model ini membuat mereka lebih aktif dan kreatif dalam belajar jika dibandingkan dengan mereka harus diam mendengarkan deskripsi atau penjelasan guru.

DAFTAR PUSTAKA

Adhe, K. R. (2018). Pengembangan media pembelajaran daring matakuliah kajian PAUD di jurusan PG PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. *JECCE (Journal of Early Childhood Care and Education)*, *1*(1), 26–31.

Hopkins, D. (1993). *Desain Penelitian Tindakan Kelas (Model Ebbut). 25*. XIX.

Kuntarto, E. (2017). *Kefektifan Model Pembelajaran Daring Dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Diperguruan Tinggi" Journal Indonesian Language Education and Literature*. ILE&E.

Jurnal Pendidikan dan Profesi Keguruan Vol 1(2) pp. 56-63
p-ISSN 2809-4794, e-ISSN 2809-4492

Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi model perkuliahan daring sebagai upaya menekan disparitas kualitas perguruan tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, *1*(2), 151–160.

Noer, S. H. (2017). Problem Based Learning: Suatu Model Pembelajaran untuk Mengembangkan dan Meningkatkan Kemampuan Memecahkan Masalah. *Prosiding.(Online),(Http://Www. Jurnaljpi. Wordpress. Com/Category/Pembelajaran-Berbasis-Masalah-22k–/), Diakses*, *11*.

Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran Daring Kombinasi Berbasis Whatsapp Pada Kelas Karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas Pgri Madiun. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, *8*(1), 81–86.