

Pengaruh Media Google Form Dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar

Badrul Fadli

Universitas PGRI Mahadewa Indonesia
Jalan Seroja no.57, Tonja, Kec. Dempasar Utara, Bali 80235
Pos-el : badrulfadli1@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dengan media Google Form terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X IPS 5 di SMAN 1 Lingsar. Model PBL dapat mengaktifkan siswa dengan berdiskusi dan memecahkan masalah yang dianggap sulit oleh siswa. Penerapan PBL (Problem-Based Learning) dengan menggunakan media Google Form dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMAN 1 Lingsar karena memungkinkan interaktifitas, keterlibatan aktif siswa, dan aksesibilitas yang lebih baik terhadap materi pembelajaran. Google form memberikan dampak dan manfaat baik dari aspek afektif, efisiensi, daya tarik dan tampilan . Google form juga memfasilitasi pengumpulan tanggapan siswa secara efisien, memungkinkan pengajar untuk memberikan umpan balik secara cepat, yang dapat memberi dorongan tambahan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Hasil belajar merupakan suatu tolok ukur akan tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Kata-Kata Kunci : Google Form; Problem Based Learning; Motivasi Belajar

Abstract

Abstract. This research aims to evaluate the effect of using the Problem Based Learning (PBL) model with Google Form media on improving the learning outcomes of class X IPS 5 students at SMAN 1 Lingsar. The PBL model can activate students by discussing and solving problems that students consider difficult. The implementation of PBL (Problem-Based Learning) using Google Form media can improve student learning outcomes at SMAN 1 Lingsar because it allows for interactivity, active student involvement, and better accessibility to learning materials. Google forms provide impacts and benefits from affective, efficiency, attractiveness and appearance aspects. Google forms also facilitate the efficient collection of student responses, allowing teachers to provide feedback quickly, which can provide additional encouragement for students to be more active in the learning process. Learning outcomes are a benchmark for achieving the learning objectives that have been set.

Key Words : Google Form; Problem Based Learning; Learning Motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadinya interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa dalam proses pembelajaran (Jihad & Abdul, 2008). Peran guru dalam pembelajaran sangatlah penting, sebab guru merupakan seseorang yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek belajar. Oleh karena itu diperlukan peran guru yang dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menarik bagi siswa, agar siswa lebih optimal dalam menerima materi yang diberikan oleh guru (Lindawati, 2013)

Berdasarkan hasil pengamatan di SMAN 1 Lingsar, pembelajaran yang dilakukan masih cenderung berpusat pada guru. Dampaknya siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dikarenakan guru belum menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas siswa. Disamping itu juga guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran di kelas cenderung monoton. Hal tersebut membuat siswa memandang materi pelajaran sulit untuk dipahami. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar ekonomi kelas X di SMAN 1 Lingsar. Hasil ulangan semester 1 siswa kelas X tahun ajaran 2023/2024 menunjukkan masih ada beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, yakni 75.

Pendidikan adalah suatu bentuk investasi jangka panjang yang penting bagi seorang manusia. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di

masyarakat serta tidak menyusahkan orang lain. Masyarakat dari yang paling terbelakang sampai yang paling maju mengakui bahwa pendidikan atau guru merupakan satu diantara sekian banyak unsur pembentuk utama calon anggota utama masyarakat. Pendidikan yang berhasil akan menciptakan manusia yang pantas dan berkeadilan di masyarakat sehingga menjadi penting pendidikan untuk mencetak manusia yang memiliki berkualitas dan berdaya saing.

Pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pemberi pesan ke penerima pesan. Dalam proses pembelajaran diperlukan media, untuk itu kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkret dalam pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih efektif dan berhasil jika pendidik mampu untuk menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan jenjang usia peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002). Sebagai bagian integral dari pembelajaran, media tidak dapat dipisahkan dari pembahasan yang sistematis. Pemanfaatan media harus menjadi bagian wajib bagi peserta didik pada setiap kegiatan pembelajaran. Tapi dalam kenyataannya, hal ini masih sering diabaikan karena berbagai alasan. Alasan umum meliputi: Keterbatasan waktu persiapan mengajar, kesulitan mencari media yang cocok, tidak Ketersediaannya biaya, kuota yang tidak mendukung, pasilitas sekolah yang tidak memadai seperti instalasi listrik yang bermasalah dll.

Penggunaan media sangatlah penting, tidak mungkin mengkoordinasikan kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media. Media bersifat fleksibel karena dapat digunakan untuk semua tingkatan peserta didik dan di semua kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mendorong peserta didik untuk lebih bertanggung jawab dan mengontrol pembelajaran mereka sendiri, dan mengambil perspektif jangka panjang peserta didik tentang pembelajaran mereka.

Dampak penggunaan Media dalam komunikasi dan pembelajaran yaitu (1) penyampaian Pembelajaran menjadi lebih terstandar; (2) Proses pembelajaran dapat terlaksana lebih menarik; (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) Waktu belajar yang diperlukan dapat dipersingkat; (5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan (6) Alur proses Belajar dapat dilakukan kapanpun diperlukan, atau Kebutuhan; (7) Menumbuhkan sikap positif siswa Apa yang dipelajari; (8) Peran pendidik dapat mengubah arah Mana yang lebih positif.

Google Form adalah salah satu aplikasi berupa template formulir atau lembar kerja yang dapat dimanfaatkan secara mandiri ataupun bersama-sama untuk tujuan mendapatkan informasi pengguna (Tria.M dan Arif.W.P, 2017:185). Formulir Google atau kita sebut google form merupakan salah satu fitur berbasis *elearning* yang dapat berguna untuk guru atau siswa. Menurut Mutadi (2018) dalam Rahmah Zaqiyatul Munawaroh (2021) google form menyediakan beberapa fitur atau fasilitas, seperti mendesain formulir online untuk kuis/ulangan harian dengan bentuk pertanyaan yang variatif, google form dapat dimodifikasi dengan

menggunakan template, mempermudah membagikan google form yang telah dibuat kepada siswa dengan menggunakan link website, dan menempelkan form tes/ujian online yang telah dibuat dalam blog atau website.

Langkah – langkah dalam pembuatan Google Form yaitu:

1. Tahap proses (memiliki akun gmail)

Gmail atau Google Mail merupakan layanan email berbasis web yang disediakan oleh Google. Untuk dapat membuat soal latihan dan penilaian online di Google Form harus terlebih dahulu memiliki akun Google.

2. Mempublikasikan

Cara mempublikasikan soal online menggunakan Google Form adalah dengan mengklik tombol “kirim”. Yang terdiri dari 3 macam, yaitu : 1) email, 2) alamat web, 3) menampilkannya pada halaman website/blog. Langkah mengirim ke email dengan cara mengisi alamat email , judul, dan pesan email pada kolom yang tersedia. Cara membagi link adalah dengan cara mengcopy link yang tersedia dengan mengklik paste pada media yang diketahui dan dikunjungi oleh responden.

3. Menyediakan petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan bertujuan memberikan informasi kepada responden, cara memberikan tanggapan pada kuis/ujian online atau soal online yang menggunakan Google Form yaitu: 1) masuk terlebih dahulu ke akun Google.com, 2) kunjungi halaman, 3) isi semua pertanyaan dan, 4) mengirimkan tanggapan, klik tombol”kirim.”

Penggunaan google form sebagai media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran memang sangatlah efektif dan efisien. Oleh karena dapat diakses atau dikerjakan secara daring, maka data atau jawaban yang sudah diisi oleh peserta didik akan tersimpan secara otomatis di *google drive*, sehingga para guru dapat memperoleh data tersebut dengan cara mengunduhnya melalui dokumen google (*spreadsheet*). Hal ini sejalan dengan Bafadal & Triansyah (2020) yang menyatakan bahwa google form dapat dijadikan sebagai salah satu aplikasi penilaian atau evaluasi secara daring bagi peserta didik maupun guru. Hal yang senada juga dikemukakan Marcica & Nurmatin (2020) bahwa tampilan soal ujian yang disajikan menggunakan google form sangat mudah dipahami dan mengoperasikannya juga cukup sederhana, serta tautannya mudah disebarkan dan diakses peserta didik.

Aplikasi Google Form menjadi salah satu software yang direkomendasikan sebagai alat penilaian online. Tampilannya sederhana, mudah digunakan dan dimengerti, serta menampung data dalam jumlah, tersimpan dalam jangka waktu yang lama.

Model pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran siswa pada masalah autentik sehingga siswa dapat menyusun pengetahuannya sendiri, menumbuhkan kembangkan keterampilan yang lebih tinggi dan inquiry, memandirikan siswa dan meningkatkan kepercayaan diri sendiri (Arends dalam abbas, 2000 : 13).

Model problem based learning (PBL) adalah model yang berdasarkan pada suatu masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa. Model ini juga

merupakan suatu model pembelajaran yang melakukan pemusatan pada pengajaran dan keterampilan dalam pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan sehingga ketika siswa dihadapkan dengan suatu pertanyaan dan siswa dapat merespon dirinya sendiri untuk melakukan keterampilan dalam pemecahan masalah yang diikuti dengan penguatan keterampilan sehingga ketika siswa dihadapkan dengan suatu pertanyaan dan siswa dapat merespon dirinya sendiri untuk melakukan keterampilan memecahkan masalah untuk memilih dan mengembangkan solusi dari permasalahan yang dihadapi, sehingga motivasi belajar siswa dalam belajar menjadi meningkat. (Saprizal Hadisaputra dkk.2022)

Pembelajaran berbasis masalah, merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada peserta didik. Model pembelajaran ini melibatkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-tahap metode ilmiah sehingga peserta didik dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut dan sekaligus memiliki ketrampilan untuk memecahkan masalah

Model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam memecahkan masalah nyata. Model ini menyebabkan motivasi dan rasa ingin tahu menjadi meningkat. Model pembelajaran PBL ini mendorong siswa dapat berfikir kreatif, imajinatif, refleksi, tentang model dan teori, mengenalkan gagasan-gagasan pada saat yang tepat, mencoba gagasan baru, mendorong siswa untuk memperoleh kepercayaan diri. (Ni Putu Suari.2018)

Pembelajaran berbasis masalah (Problem-based Learning) merupakan salah satu model yang tepat dikembangkan dalam pembelajaran teknologi untuk merespon isu-isu peningkatan kualitas pembelajaran teknologi dan antisipasi perubahan-perubahan yang terjadi di dunia kerja. PBL dapat digunakan untuk pembelajaran di tingkat mata pelajaran, unit matapelajaran, atau keseluruhan kurikulum. PBL seringkali dilakukan dalam lingkungan belajar tim dengan penekanan pada kegiatan membangun pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan pengambilan keputusan secara konsensus, dialog dan diskusi, kerja sama tim, manajemen konflik, dan kepemimpinan tim.

Pembelajaran berbasis masalah (Problem-based Learning) juga merupakan 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 pelajaran. (Nurhadi, 2004).

Menurut Arends (dalam Abbas, 2000:13), pertanyaan dan masalah yang diajukan haruslah memenuhi kriteria sebagai berikut :

- a. Autentik yaitu masalah harus lebih berakar pada kehidupan dunia nyata siswa daripada berakar pada prinsip – prinsip disiplin ilmu tertentu.
- b. Jelas yaitu masalah dirumuskan dengan jelas dalam arti tidak menimbulkan masalah baru bagi siswa yang pada akhirnya menyulitkan penyelesaian siswa.
- c. Mudah dipahami yaitu masalah yang diberikan hendaknya mudah dipahami siswa selain itu masalah

disusun dan dibuat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

- d. Luas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu masalah yang disusun dan dirumuskan hendaknya bersifat luas artinya masalah tersebut mencakup seluruh materi pelajaran yang akan diajarkan sesuai dengan waktu, ruang, dan sumber yang tersedia. Selain itu masalah yang telah disusun tersebut harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- e. Bermanfaat yaitu masalah yang telah disusun dan dirumuskan haruslah bermanfaat baik siswa sebagai pemecah masalah maupun guru sebagai pembuat masalah. Masalah yang bermanfaat adalah masalah yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir memecahkan masalah siswa serta membangkitkan motivasi belajar siswa

Beberapa karakteristik pembelajaran PBL antara lain:

1. Siswa harus peka terhadap lingkungan belajarnya
2. Simulasi problem yang digunakan hendaknya berbentuk ill-structured, dan memancing penemuan bebas (free for inquiry)
3. Pembelajaran diintegrasikan dalam berbagai subjek
4. Pentingnya kolaborasi
5. Pembelajaran hendaknya menumbuhkan kemandirian siswa dalam memecahkan masalah
6. Aktivitas pemecahan masalah hendaknya mewakili pada situasi nyata,
7. Penilaian hendaknya mengungkap kemajuan siswa dalam mencapai tujuan dalam pemecahan masalah,
8. PBL hendaknya merupakan dasar

dari kurikulum bukan hanya pembelajaran.

Tahap melaksanakan tindakan adalah tahap implementasi rencana pembelajaran yang dibuat. Tahap pelaksanaan tindakan ini mengikuti model yang dikembangkan oleh Arends (2004). Tahap ini terdiri atas tahap:

1. Melakukan orientasi masalah kepada siswa,
2. Mengorganisasi-kan siswa untuk belajar,
3. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok
4. Mengembangkan, menyajikan, dan/atau memamerkan hasil karya, dan
5. Menganalisis dan meng-evaluasi proses pemecahan masalah.

Tahap melakukan orientasi masalah kepada siswa

Tahap melakukan orientasi masalah kepada siswa terdiri atas:

1. Menyampaikan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, dan tujuan pembelajaran pada mata kuliah Pengantar Pendidikan;
2. Menjelaskan asesmen yang digunakan dalam menilai proses pembelajaran dan hasil belajar;
3. Menginformasikan perlengkapan penting yang diperlukan dalam proses pembelajaran;
4. Memotivasi dan mengarahkan siswa agar terlibat pada aktivitas pemecahan masalah; dan
5. Membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang anggotanya terdiri atas dua orang.

Tahap mengorganisasi siswa untuk belajar

Tahap mengorganisasi siswa untuk belajar terdiri atas:

1. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk duduk dalam kelompoknya masing-masing yang sudah dibentuk sebelumnya.
2. Menghadapkan siswa dengan masalah-masalah kurang terstruktur yang telah dirancang dalam LKM
3. Membimbing siswa mendefinisikan dan mengorganisasi tugas-tugas belajar yang berhubungan dengan masalah yang diberikan; dan
4. Menugaskan siswa mengisi tabel penolong KND yang memuat tiga hal, yaitu what we Know, what we Need to know, dan what we need to Do.

Tahap membimbing penyelidikan individu atau kelompok

Tahap membimbing penyelidikan individu atau kelompok terdiri atas:

1. Menugaskan siswa mengumpulkan informasi sesuai dengan tabel penolong KND
2. Membimbing siswa dalam menganalisis informasi sesuai dengan masalah yang dipecahkan. Tahap mengembangkan, menyajikan, dan/atau memamerkan hasil karya (artifak)

Tahap mengembangkan, menyajikan, dan/ atau memamerkan hasil karya (artifak)

Terdiri atas:

1. Membimbing siswa dalam merencanakan dan menyiapkan laporan hasil pemecahan masalah
2. Menugaskan setiap kelompok menyajikan laporan hasil pemecahan masalahnya dalam diskusi kelas
3. Mengelaborasi pengetahuan siswa dengan mengajukan pertanyaan Socratic, yaitu pertanyaan yang meminta klarifikasi, pertanyaan yang menyelidiki asumsi, pertanyaan yang menyelidiki alasan dan bukti,

pertanyaan tentang pendapat atau perspektif, pertanyaan yang menyelidiki implikasi atau akibat, dan pertanyaan tentang pertanyaan; pertanyaan socratic ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis siswa.

Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Tahap menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah adalah tahap membimbing siswa melakukan refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan serta refleksi dan evaluasi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Observasi dan Evaluasi Tindakan Tahap observasi dan evaluasi tindakan adalah sebagai berikut.

1. Observasi terhadap proses pembelajaran Observasi terhadap proses pembelajaran dilakukan dengan cara mengisi tanda “cek (√)” pada lembar observasi dan juga mencatat temuan-temuan penting selama proses pembelajaran yang belum diidentifikasi sebelumnya.
2. Evaluasi keterampilan pemecahan masalah siswa Evaluasi terhadap keterampilan pemecahan masalah siswa dilakukan dengan menilai laporan hasil pemecahan masalah siswa menggunakan rubrik, yang berisi indikator-indikator pemecahan masalah.
3. Evaluasi keterampilan berpikir kritis mahasiswa Evaluasi keterampilan berpikir kritis dilakukan dengan tes keterampilan berpikir kritis berbentuk tes esai yang dilaksanakan setiap akhir siklus.

Tujuan utama Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning) bukanlah penyampaian sejumlah besar pengetahuan kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik untuk secara aktif membangun pengetahuan sendiri. Pembelajaran berbasis masalah juga dimaksudkan untuk mengembangkan kemandirian belajar dan keterampilan social peserta didik. Kemandirian belajar dan keterampilan sosial itu dapat terbentuk ketika peserta didik berkolaborasi untuk mengidentifikasi informasi, strategi, dan sumber belajar yang relevan untuk menyelesaikan masalah.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi (2013), untuk mengetahui indikator keberhasilan belajar dapat dilihat dari “daya serap siswa dan perilaku yang tampak pada siswa. Hasil belajar yang dimaksudkan adalah pencapaian prestasi belajar yang dicapai siswa dengan kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan”. Sedangkan menurut Nana Sudjana bahwa ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Ranah ini lebih menekankan kepada kemampuan berpikir logis dan rasional.

Sedangkan menurut Suprijono dalam Thobroni (2016:20) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Hasil belajar siswa yang didapatkan melalui pendidikan akan mampu bersaing dalam berbagai aktivitas kehidupan masyarakat. Keadaan persaingan saat ini diperlukan

sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

METODE PENELITIAN

Studi ini dilaksanakan di Kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar dengan alamat Jl. Gora 2 Lingsar, desa Lingsar, kecamatan Lingsar, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi NTB. Pemilihan lokasi penelitian disesuaikan dengan tempat peneliti bertugas.

Subjek yang terlibat pada studi ini yakni peserta didik kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar dengan total 32 peserta didik. Sementara responden pada studi ini adalah pendidik kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar, selaku kolaborator yang dinilai mampu memahami tentang hasil belajar, kondisi peserta didik dan peneliti. Kolaborator disini selalu mengikuti setiap perkembangan artinya kolaborator selalu masuk setiap peneliti melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 6 kali pertemuan.

Teknik perolehan data yang dimanfaatkan untuk mendapatkan data studi, yaitu : (1) pengamatan guna mengumpulkan data proses yaitu pengumpulan data lewat observasi langsung dengan terstruktur tentang persoalan yang hendak diamati, kemudian dibuat catatan sesuai dengan kenyataan sebenarnya (pengamatan langsung), (2) lewat lembar observasi yang dipilih responden yang ikut serta pada pengamatan caranya yaitu dengan instrumen pengamatan yang telah disediakan, (3) tes tertulis (evaluasi) untuk mengetahui hasil akhir perolehan nilai peserta didik.

Kreteria keberhasilan tindakan dapat dilihat dari kriteria proses dan kriteria hasil dalam pembelajaran ekonomi.

Indikator dalam penelitian ini adalah jika kriteria ketentuan minimal (KKM) pada hasil pembelajaran peserta didik mencapai 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas melalui media pembelajaran aplikasi google form pada mata pelajaran ekonomi materi kelangkaan kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar diadakan dalam tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III setiap siklus terdiri dari dua tahapan.

Kegiatan siklus I dilakukan dengan mengambil data kondisi awal peserta didik. Penelitian berlangsung dalam tiga siklus dan direncanakan dengan merancang penelitian, dan peneliti berkolaborasi dengan pendidik kelas. Berdasarkan data hasil penelitian pada siklus I, nilai peserta didik kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar pada mata pelajaran ekonomi materi kelangkaan masih rendah yaitu hanya mendapat nilai rata-rata 73,14 dengan peserta didik yang tuntas 22 peserta didik atau 69% sedangkan yang tidak tuntas 13 peserta didik atau 37% dari 37 jumlah peserta didik dalam kelas.

Siklus II ini dilaksanakan karena pada siklus I masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai standar kriteria ketentasan minimal (KKM) yang menjadi capaian pendidik serta untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Pada penelitian ini peneliti menggunakan media aplikasi google

form untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar. Terlihat dari hasil evaluasi bahwa pada siklus II terdapat kenaikan tes tertulis dengan rata-rata peserta didik 79,25 dengan peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 27 peserta didik atau 77,1% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 7 peserta didik atau 20% .

Siklus III ini dilaksanakan karena pada siklus II masih terdapat beberapa peserta didik yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang menjadi capaian pendidik serta untuk memperbaiki kekurangan pada siklus II. Pada peneliti menggunakan media aplikasi google form untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi pada siswa kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar. Terlihat dari hasil evaluasi bahwa pada siklus III terdapat kenaikan hasil belajar ekonomidengan rata-rata peserta didik 83,42 dengan peserta didik yang tuntas yaitu 30 peserta didik atau 94% sedangkan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 2 peserta didik atau 6% .

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar ekonomi siswa dengan menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) dengan berbantuan aplikasi google form. Model pembelajaran ini dilaksanakan dengan melibatkan sasaran didik untuk berusaha menyelesaikan permasalahan sekaligus peserta didik diharap bisa

mempunyai keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan sehingga siswa terlatih bagaimana cara berpikir kritis serta memperoleh keterampilan dalam menyelesaikan permasalahan (Widahyu, 2021). Menurut Kusherawati et al., (2020) terdapat tujuh langkah antara lain memperjelas konsep pembelajaran, mendefinisasikan masalah, menganalisis masalah, menemukan penjelasan dan merumuskan tujuan pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada peserta didik meningkat dalam penggunaan media aplikasi google form, Hal ini dapat dilihat dari nilai hasil evaluasi peserta didik pada siklus I, yaitu nilai rata-rata 73,14. Peserta didik yang tuntas yaitu 22 peserta didik dengan persentase 69% dan peserta didik yang tidak tuntas sebanyak 13 peserta didik dengan persentase 37%. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan yaitu 79,25. Peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 27 peserta didik dengan persentase 77% dan yang tidak tuntas sebanyak 8 peserta didik dengan persentase 20%. Pada siklus III juga mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 83,42. Peserta didik yang tuntas yaitu sebanyak 33 peserta didik dengan persentase 94% dan peserta didik yang tidak tuntas yaitu 2 peserta didik dengan persentase 6%. Penggunaan media aplikasi google form dapat meningkatkan hasil belajar

pada peserta didik kelas X IPS 5 SMAN 1 Lingsar dalam mata pelajaran Ekonomi.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, ada beberapa saran terkait yang dapat disampaikan yaitu:

1. Pendidik harus memiliki persiapan yang matang
2. Pendidik harus memahami serta menguasai terlebih dahulu konsep penggunaan media pembelajaran
3. Pendidik harus memiliki kepedulian dan keinginan untuk selalu memotivasi siswa agar lebih giat dan lebih baik dalam belajar.

DAFTAR RUJUKAN

N.K. Mardani¹, N.B. Atmadja², I.N. Suastika³ (2021). Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja . Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar IPS

¹Rahmah Zaqiyatul Munawaroh, ²Andi Prastowo, ³Maya Nurjanah (2021). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan *Google Form* pada Pembelajaran Daring.

Rizki Wahyuningtyas¹, Bambang Suteng Sulasmono² (2020). Universitas Kristen Satya Wacana, Jawa Tengah, Indonesia: Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar . Talizaro Tafonao (2018) Program Studi Pendidikan Agama Kristen, STT KADESI Yogyakarta

Yolanda Febrita^{1*} & Maria Ulfah² (2019). Universitas Indraprasta PGRI Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

Pitri Wulandari, Maswani, Husnul Khotimah (2019). Sekolah Menengah Negeri 2, Kota Tangerang, Provinsi Banten. Google Form Sebagai Alternatif Evaluasi Pembelajaran Di SMAN 2 Kota Tangerang

I Wayan Redhana (2013). Universitas Pendidikan Ganesha, Jl. Udayana 11 Singaraja Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Ketrampilan Pemecahan Masalah Dan Berfikir Kritis

Agustin Sukses Dakhi. Dosen Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Nias Selatan. Email:

suksesdakhi@gmail.com.

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA