

PENGEMBANGAN MEDIA CLASSROOM MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Otorifa Halawa¹, Bezisokhi Laoli², Arianto Lahagu³, Wahyutra Adilman Telaumbanua⁴
Universitas Nias^{1,2,3,4}

Jalan Yos Sudarso No. 118 E/S Gunungsitoli, Sumatera Utara, Indonesia
Sur-el Koresponden: otorifahalawa036@gmail.com¹, bezisokhilaoli@gmail.com²,
ariantolahagu8084@gmail.com³, wahyutelaumbanua@gmail.com⁴

Article info

Article history:

Received: 29-08-2025

Revised : 14-09-2025

Accepted: 02-10-2025

ABSTRACT

The lack of student participation in each lesson is caused by the learning model that is still conventional. The purpose of this study is to improve student learning outcomes through the development of classroom media using the problem-based learning model. The research method used is the research and development method. Based on the results of the study, it is known that the PBL-based Google Classroom media is considered very feasible. This indicates that the media created has met the requirements for ease of use, instructional design, and content quality. The results of the media usage test indicate that student learning outcomes have improved. This is evidenced by comparing the results of the pre-test and post-test of students, which increased significantly after using the PBL-based Google Classroom media. Students also showed improvements in critical thinking capacity, teamwork, and active participation in the learning process, as well as being more motivated to learn, and more active in completing problem-based tasks.

Keywords:

Media Classroom,
Problem Based
Learning, Improving
Learning Outcomes,
Research and
Development Methods

ABSTRAK

Kurangnya partisipasi siswa dalam setiap pembelajaran disebabkan karena model pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan media classroom menggunakan model pembelajaran problem based learning. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa media Google Classroom berbasis PBL dianggap sangat layak. Ini menunjukkan bahwa media yang dibuat telah memenuhi persyaratan untuk kemudahan penggunaan, desain instruksional, dan kualitas konten. Hasil uji penggunaan media menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat. Hal ini dibuktikan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa, yang meningkat secara signifikan setelah penggunaan media Google Classroom berbasis PBL. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kapasitas berpikir kritis, kerja sama tim, dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, serta lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis masalah.

Kata Kunci:

Media Class Room,
Problem Based
Learning,
Peningkatan Hasil
Belajar, Metode
Penelitian dan
Pengembangan

Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Universitas Bina Darma.

1. PENDAHULUAN

Media pendidikan sangat penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan partisipatif. Dalam proses pembelajaran yang awalnya pasif, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menghasilkan keterlibatan aktif dari para pelajar. (Nurfadhillah, 2021) mendefinisikan media pembelajaran sebagai jenis teknologi apa pun yang digunakan untuk mentransmisikan informasi selama proses pembelajaran. Peningkatan pemahaman dan hasil belajar secara langsung terkait dengan partisipasi aktif ini, yang menjadikannya signifikan. Media pembelajaran, yang bisa mencakup teknologi digital interaktif, audio, visual, dan bahan cetak, adalah semua bentuk nyata yang digunakan untuk mentransmisikan pesan selama proses pembelajaran, (Sitepu, 2022). Ismail (2020), mengatakan bahwa teknologi di dalam kelas memberikan siswa kesempatan untuk mengakses sumber daya pendidikan dari berbagai sumber, bekerja secara virtual dalam proyek kelompok, dan mendapatkan umpan balik yang cepat dari guru. Rahma dkk., (2023), mengatakan bahwa mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pembelajaran, seperti sistem manajemen pembelajaran *Learning Management System (LMS)*, *Google Classroom*, atau *platform* sejenis, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan cara yang lebih terstruktur dan partisipatif. *Google Classroom*, sebuah *platform* digital yang memfasilitasi pembelajaran *online* dan *blended*, adalah salah satu contoh dari pembuatan materi pendidikan yang digunakan. Guru dapat menyampaikan sumber daya, tugas, dan komentar dengan lebih efektif dan sistematis menggunakan *Google Classroom*, (Rohman, 2021).

Meskipun pembelajaran tidak dapat sepenuhnya dikendalikan oleh sekolah melalui guru mata pelajaran saja, ini memerlukan kerja sama dari orang tua dan wali untuk mengawasinya. Di sinilah dampak dan konsekuensi yang dirasakan oleh pendidik, siswa, dan orang tua sangat signifikan dan pada akhirnya mengarah pada berbagai pro dan kontra mengenai pelaksanaan pembelajaran *online*, yang sebenarnya telah dilakukan baik saat ini maupun di masa lalu terkait masalah yang sama, (Septiani dkk., 2023). Sesuai dengan itu, kesinambungan pembelajaran, seperti yang didefinisikan oleh (Wulandari dkk., 2023), adalah keberlanjutan dan *continuidade* dari proses pembelajaran secara berkelanjutan dan sistematis yang mungkin mendukung keberhasilan pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning/ PBL) adalah cara yang sukses untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka dengan menekankan pemecahan masalah nyata sebagai komponen utama dalam proses pembelajaran, (Al Aziiz & Kurnia, 2024). Penerapan model PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa telah menjadi subjek dari beberapa studi; namun, mayoritas studi ini telah dilakukan di institusi pendidikan tinggi dan di sekolah-sekolah dengan sumber daya yang lebih komprehensif, (Siswanti & Indrajit, 2023). Penelitian khusus tentang penciptaan dan penerapan media kelas berbasis PBL untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah menengah pertama saat ini masih kurang di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Ini menunjukkan adanya kebutuhan penelitian yang harus ditangani: bagaimana

penciptaan media kelas berbasis PBL dapat digunakan dengan sukses untuk siswa sekolah menengah pertama dan di sekolah-sekolah dengan sumber daya rendah.

PBL merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang dianggap berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan bantuan model ini, siswa terlibat dalam proses pembelajaran yang berfokus pada mencari solusi untuk masalah dunia nyata, (Murtikusuma, 2024). Diharapkan bahwa PBL akan membantu siswa menjadi lebih mahir dalam berpikir kritis dan kreatif, yang akan mempermudah pemahaman mereka terhadap materi. PBL dapat meningkatkan kemampuan pemikiran kritis siswa dan memotivasi mereka untuk secara aktif mencari pengetahuan dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok, (Purwaningsih dkk., 2024). Media kelas berbasis teknologi dan sumber belajar pelengkap lainnya dapat diintegrasikan ke dalam penerapan PBL. (Hikmah, 2023) menegaskan bahwa dalam PBL, siswa berkolaborasi dalam kelompok untuk bertukar ide dan menemukan solusi untuk masalah selain bekerja sendiri. Pendekatan ini dapat dibuat lebih efektif dengan penggunaan media kelas, yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara *real-time* dan berpartisipasi dalam diskusi melalui forum atau obrolan, (Setyo dkk., 2020). Namun, masih ada sedikit penggunaan media kelas yang efisien di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Ini merupakan hasil dari kurangnya sumber daya teknologi dan kurangnya pengetahuan guru tentang cara membuat materi pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah ini, sangat penting untuk membangun media kelas menggunakan pendekatan PBL. (Tini dkk., 2021) menegaskan bahwa karena model PBL mendorong siswa untuk secara aktif mencari informasi, memecahkan masalah, dan terlibat dalam diskusi sebaya, model ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Prestasi yang dicapai siswa setelah terlibat dalam proses pembelajaran disebut sebagai hasil pembelajaran, (Rahman, 2022). Prestasi belajar siswa tidak hanya dicapai melalui hasil ujian dan tugas yang diberikan oleh guru kepada siswa, tetapi juga bagaimana pola pembelajaran dan media yang digunakan dapat dipahami dan dimengerti oleh para siswa, (Sari, 2022). Menurut (Fernando dkk., 2024) keberhasilan yang dicapai siswa setelah melalui proses belajar yang mencakup informasi, keterampilan, dan sikap yang terbentuk sebagai hasil dari pembelajaran tersebut disebut sebagai hasil belajar siswa. Faktor utama yang mempengaruhi hasil yang dicapai siswa adalah keterlibatan guru dalam manajemen kelas, umpan balik, dan motivasi siswa (Wiriani, 2021). Lebih lanjut, (Hidayat dkk., 2024) menyatakan bahwa penggunaan teknologi di dalam kelas, termasuk media kelas, dapat meningkatkan hasil pembelajaran.

Teknologi memudahkan guru dan siswa untuk berkolaborasi, memberikan pelajaran, dan mengakses sumber daya pendidikan. Siswa dapat belajar lebih mandiri dan memiliki kesempatan untuk memahami materi dengan lebih mendalam dengan menggunakan berbagai sumber daya di *platform* pembelajaran sementara media kelas hadir, (Wardani dkk., 2024). Diharapkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dan media kelas akan menarik perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pendidikan. Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, terdapat relevansi dengan penelitian terdahulu diantaranya penelitian terdahulu dilakukan oleh (E. N. W. Abdullah dkk., 2024) dengan judul “Pengembangan Perangkat Model *Problem Based Learning* dengan *Google Classroom* untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Suhu

dan Kalor Peserta Didik”. Latar belakang penelitian: rendahnya penguasaan konsep fisika serta perlunya perangkat ajar yang terstruktur dan memanfaatkan *platform Google Classroom*. Tujuan penelitian: menghasilkan perangkat PBL (silabus, RPP, LKPD, kelas di *Google Classroom*, dan instrumen tes) yang layak, efektif, dan praktis. Hasil penelitian: perangkat dinyatakan sangat layak (validitas 89,7%), efektif (N-Gain penguasaan konsep 73%, kategori tinggi/cukup efektif), dan sangat praktis (kepraktisan 90% serta respons siswa sangat positif), sehingga PBL terintegrasi *Google Classroom* mampu meningkatkan penguasaan konsep suhu–kalor.

Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh (Damayanti dkk., 2024) dengan judul “Pengembangan Media *Google Sites* Berbasis Model *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Bumi dan Tata Surya”. Latar belakang penelitian: motivasi belajar IPA yang rendah akibat pembelajaran berpusat pada guru dan terbatasnya media; diperlukan media berbasis web yang selaras dengan sintaks PBL. Tujuan penelitian: menilai kelayakan produk dan dampaknya terhadap motivasi belajar. Hasil penelitian: media dinyatakan sangat layak (validitas rata-rata 89,67%); uji statistik menunjukkan perbedaan signifikan *pre-post* dan *N-Gain* 0,47 (kategori sedang) pada motivasi belajar, *menandakan PBL + Google Sites* meningkatkan keterlibatan belajar.

Penelitian berikutnya dilakukan oleh Penelitian terdahulu dilakukan oleh (A. Abdullah dkk., 2021) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* Asam Basa Berbasis *Problem Based Learning* melalui *Google Classroom* pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)”. Latar belakang penelitian: pembelajaran kimia (materi asam-basa) memerlukan media pembelajaran elektronik yang mendukung pembelajaran mandiri dan kegiatan pemecahan masalah; pemanfaatan *Google Classroom* untuk distribusi *E-Modul* dan pelaksanaan PBL diidentifikasi sebagai solusi potensial. Tujuan penelitian: mengembangkan *E-Modul* asam-basa berbasis PBL melalui *Google Classroom* yang valid, praktis, dan efektif untuk siswa SMK. Hasil penelitian: *E-Modul* dinyatakan valid (rata-rata skor validasi $\approx 3,27/4$), praktis (respon guru dan siswa sangat praktis; keterlaksanaan baik), dan efektif (N-Gain $\approx 0,76$; kategori tinggi; ketuntasan klasikal meningkat), sehingga *E-Modul PBL via Google Classroom* layak digunakan dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi asam-basa.

Ketiga penelitian terdahulu memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menerapkan model pembelajaran PBL dengan memanfaatkan media digital berbasis *classroom* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (E. N. W. Abdullah dkk., 2024) mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis PBL melalui *Google Classroom* pada materi suhu dan kalor untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa, sementara (Damayanti dkk., 2024) menggunakan media *Google Sites* berbasis PBL untuk meningkatkan motivasi belajar pada materi bumi dan tata surya. Selanjutnya, (A. Abdullah dkk., 2021) mengembangkan *E-Modul* asam basa berbasis PBL melalui *Google Classroom* pada jenjang SMK untuk meningkatkan hasil belajar. Persamaan ketiga penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model PBL yang dipadukan dengan media digital sebagai sarana pembelajaran. Namun, perbedaannya ada pada jenis media yang dikembangkan, materi ajar, dan fokus penelitian; penelitian terdahulu menekankan pada perangkat

pembelajaran tertentu, motivasi belajar, maupun materi spesifik, sedangkan penelitian ini lebih menitikberatkan pada pengembangan media Classroom berbasis PBL sebagai sarana utama untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara menyeluruh.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan, atau *R&D*. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Variabel penelitian ini yaitu menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk mengembangkan media kelas dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Sumber data dari penelitian ini terdiri atas data primer dan sekunder. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa. Sedangkan, sumber data sekunder dalam penelitian ini terdiri dari buku, jurnal, dan sumber lain yang mendukung penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Lolofitu Moi yang berjumlah 18 orang. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi sasaran generalisasi hasil penelitian. Sampel dalam penelitian ini diambil menggunakan teknik purposive sampling, yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu. Berdasarkan pertimbangan tersebut, sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Lolofitu Moi yang berjumlah 18 orang. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan total sampling, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner, wawancara, ujian, observasi, dan metode lain untuk mengumpulkan informasi dari peserta atau subjek penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian terdiri dari kuesioner. Sekumpulan pertanyaan ini kemudian diberikan, dan tanggapan dikumpulkan sebagai data. Mahasiswa dan validator diberikan kuesioner dalam studi ini untuk melihat apakah produk tersebut layak. Mahasiswa dalam penelitian ini berperan sebagai subjek uji coba (responden) yang menggunakan produk yang dikembangkan dan memberikan penilaian melalui kuesioner. Penilaian yang diberikan mahasiswa digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan, dan keterterimaan produk dari sudut pandang pengguna. Data yang diperoleh dari mahasiswa menjadi dasar dalam melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum digunakan secara lebih luas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Temuan dari studi ini adalah sekumpulan bahan ajar untuk siswa kelas VIII-A SMP Negeri 2 Lolofitu Moi yang mempelajari Kondisi Geografis dan Konservasi Sumber Daya Alam dengan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah. Model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analisis-Desain-Development, Implementation, Evaluation*, digunakan untuk merancang media pembelajaran ini. Deskripsi setiap langkah yang telah diselesaikan disediakan di bawah ini:

3.1.1 Analisis

Saat membuat media kelas, langkah pertama yang perlu diselesaikan adalah tahap analisis. Pada titik ini, peneliti menganalisis hasil pembelajaran yang diinginkan untuk siswa, karakteristik mereka, dan materi pelajaran yang akan diajarkan. Pada langkah ini, peneliti menentukan kebutuhan yang harus dipersiapkan. Peneliti mengidentifikasi sumber belajar, hasil belajar, dan tujuan pembelajaran berdasarkan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dari kurikulum mandiri. Peneliti menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi, yang merupakan kurikulum independen. Sumber daya alam dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi menjadi panduan dalam pemilihan materi yang digunakan dalam pembuatan media kelas. Siswa lebih terlibat dan didukung dalam proses belajar mereka sebagai hasil dari pengembangan media kelas ini. Salah satu sumber pembelajaran yang diperlukan di SMP Negeri 2 Lolofitu Moi adalah pembuatan media kelas ini, yang berfungsi sebagai panduan untuk meningkatkan kinerja akademik siswa.

Sebuah pemeriksaan kurikulum sekolah diperlukan untuk mengembangkan bahan pengajaran yang sesuai dengan bakat akademis siswa dan tujuan pembelajaran. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memastikan bahwa media yang dihasilkan mendukung pengembangan kompetensi dasar yang diinginkan dan mematuhi standar kurikulum. Analisis ini dilakukan di kelas VIII-A SMP Negeri 2 Lolofitu Moi. Mereka masih kurang memiliki keterampilan, rasa ingin tahu, bakat, dan preferensi belajar yang diperlukan untuk mengenali bacaan tentang kondisi geografis dan pelestarian sumber daya alam. Oleh karena itu, dengan menciptakan produk media kelas dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran Kelas VIII, peneliti ingin menciptakan lingkungan belajar yang baru.

3.1.2 Tahap Perancangan (Design)

Berdasarkan ide-ide yang diterima, peneliti melakukan latihan untuk menghasilkan, merakit, dan mendesain film pendidikan. Fase desain ini terdiri dari konten, metode pembelajaran, dan evaluasi. Konten kegiatan ekonomi adalah konten yang dipilih untuk pengembangan video pembelajaran IPS. Diharuskan bagi siswa untuk dapat mengenali kegiatan ekonomi dalam apa yang mereka baca atau lihat. Metodologi Desain Instruksional Bermakna (MID) adalah pendekatan yang digunakan dalam pelajaran ini. Metodologi Desain Instruksional Bermakna (MID) merupakan suatu pendekatan dalam merancang pembelajaran yang menekankan pada kebermaknaan materi, keterlibatan aktif peserta didik, serta keterkaitan antara materi dengan pengalaman nyata. Untuk menciptakan lingkungan yang responsif, pengajar sekarang membangun komunikasi yang kuat dengan siswa. Langkah-langkah model pembelajaran Desain Instruksional Bermakna (MID) digunakan untuk memberikan instruksi. Untuk memastikan efektivitas video pembelajaran studi sosial yang telah dibuat, evaluasi dilakukan. Selain itu, alat untuk mengevaluasi materi yang telah dipelajari disusun sesuai dengan informasi yang dipelajari dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3.1.3 Tahap Pengembangan (Development)

Saat membuat video pendidikan sesuai dengan model pembelajaran, langkah pengembangan adalah tahap produksi. Mengumpulkan materi yang diperlukan terkait konten, termasuk gambar, video, dan audio, serta merekam audio peneliti, adalah fase pertama.

3.1.4 Tahap Pelaksanaan (Implementation)

Peneliti menguji kelayakan dan kebermanfaatan produk yang dihasilkan selama tahap pelaksanaan. Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba individu (pengalaman pribadi) dan uji coba lapangan yang dilakukan oleh peneliti selama tahap pelaksanaan.

1. Uji coba individu (pengalaman pribadi)

Tiga siswa dipilih dari kelas VIII di SMP Negeri 1 Tuhemberua untuk berpartisipasi dalam uji individu. Uji individu menghasilkan tingkat keberhasilan 96,19%, memenuhi persyaratan yang sangat praktis.

2. Uji Coba Lapangan

Delapan belas siswa kelas delapan dari SMP Negeri 2 Lolofitu Moi membentuk ukuran sampel untuk uji lapangan. Tujuan dari uji produk ini adalah untuk mengevaluasi validitas video pembelajaran yang dihasilkan. Menurut kriteria yang sangat praktis, tingkat keberhasilan uji lapangan adalah 94,76%.

3.1.5 Tahap Evaluasi (Evaluation)

Dengan menjawab pertanyaan dalam video pembelajaran, peneliti menilai efektivitas video pembelajaran yang digunakan pada tahap evaluasi ini. Sebagai ukuran hasil belajar, siswa dalam hal ini menjawab pertanyaan-pertanyaan ini pada lembar kerja siswa peneliti. Setelah kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan video pembelajaran berbasis desain instruksional, tes hasil belajar yang terdiri dari pertanyaan esai digunakan untuk menilai efektivitas. Tujuan dari tes efektivitas adalah untuk mengevaluasi seberapa baik siswa belajar dari hasil pembelajaran berbasis desain instruksional yang bermakna. Pengujian praktikalitas berbeda dari pengujian efektivitas karena mengukur seberapa ramah pengguna video pembelajaran tersebut bagi pengguna, terutama siswa.

Tes hasil belajar siswa dalam bentuk esai satu pertanyaan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas video pembelajaran IPS yang didasarkan pada desain instruksional yang bermakna. Setelah penggunaan video pembelajaran IPS dalam satu kelas, peneliti mengadministrasikan ujian hasil belajar untuk melaksanakan tes efektivitas. Seperti yang ditunjukkan dalam, siswa dianggap telah menyelesaikan tugas belajar jika skor mereka pada lembar kerja siswa > 70 , yang menunjukkan penyelesaian Pembelajaran Penguasaan Klasik, yaitu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Dari 18 siswa yang menyelesaikan lembar kerja siswa, 17 menerima KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Video pembelajaran IPS yang didasarkan pada desain instruksional yang bermakna dianggap efektif jika memenuhi setidaknya 75% dari Kriteria Ketuntasan (KK).

Rating Kriteria Ketuntasan sebesar 94,4%, yang diklasifikasikan sebagai sangat efektif, diperoleh berdasarkan perhitungan Kriteria Ketuntasan (KK) dalam. Sebagai hasilnya, peneliti menyimpulkan bahwa

video pembelajaran IPS adalah berguna. Skor Rata-rata: 100% pencapaian pada ujian individu. Skor rata-rata pada ujian lapangan adalah 94,4%.

3.2 Pembahasan

Model ADDIE ini dikembangkan menggunakan komponen berikut:

3.2.1 Analisis (Analyze)

Selama langkah analisis, peneliti memeriksa berbagai hasil pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), profil siswa, dan bahan studi.

3.2.2 Desain (Design)

Selama fase ini, peneliti berkonsentrasi pada tiga kegiatan terkait desain pembelajaran: memilih bahan berdasarkan karakteristik siswa dan pedoman alur tujuan pembelajaran, menggunakan strategi pembelajaran, dan menggunakan bentuk dan model penilaian serta evaluasi.

3.2.3 Pengembangan (Development)

Saat ini, para peneliti sedang mengerjakan produk video pembelajaran yang melibatkan sejumlah tugas, seperti membuat prototipe atau desain model pembelajaran yang dapat ditinjau oleh validator, melakukan perubahan pada arsitektur model pembelajaran sebagai respons terhadap masukan dan ide validator yang lebih lanjut, dan kemudian melakukan validasi ulang atas perubahan tersebut sampai validator merasa perubahan tersebut siap untuk dilaksanakan.

3.2.4 Pelaksanaan (Implementation)

Menggunakan kuesioner respons siswa, dapat diperiksa di kelas pada tingkat pelaksanaan ini untuk menentukan efektivitas dan daya tarik (pragmatism) pembelajaran.

3.2.5 Penilaian Tahap (Evaluation)

Tahap terakhir dalam proses pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Tahap evaluasi ini adalah langkah terakhir peneliti dalam menentukan efektivitas film instruksional yang dihasilkan.

Sebuah uji hasil belajar dalam bentuk esai satu pertanyaan digunakan untuk mengukur seberapa efektif film pengajaran studi sosial yang berdasarkan desain instruksional bermakna. Kriteria penilaian untuk menghitung uji hasil belajar, video pengajaran studi sosial yang berdasarkan desain instruksional bermakna dianggap efektif jika penguasaan klasik memenuhi kriteria ketuntasan (KK), yaitu setidaknya 75%. Hasil belajar siswa menerima nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) sebesar 94,4%, yang diklasifikasikan sebagai sangat efektif, menurut perhitungan penguasaan klasik. Dengan demikian, peneliti menyimpulkan bahwa film pengajaran tentang studi sosial berguna.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa paradigma pengembangan ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi) digunakan untuk membuat bahan ajar berbasis *Google Classroom*. Pendekatan PBL diintegrasikan ke dalam media yang dibuat selama fase desain dan pengembangan, yang mencakup materi interaktif, papan diskusi, dan tugas berbasis masalah. Media diuji di lingkungan kelas kecil selama tahap implementasi, dan temuan evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut cocok untuk digunakan. Dengan rata-rata skor validasi yang memenuhi persyaratan sangat baik, media *Google Classroom* berbasis PBL dianggap "sangat layak" berdasarkan temuan validasi oleh instruktur mata pelajaran, spesialis media, dan ahli konten. Ini menunjukkan bahwa media yang dibuat telah memenuhi persyaratan untuk kemudahan penggunaan, desain instruksional, dan kualitas konten.

Hasil uji penggunaan media menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah meningkat. Hal ini dibuktikan dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test siswa, yang meningkat secara signifikan setelah penggunaan media *Google Classroom* berbasis PBL. Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kapasitas berpikir kritis, kerja sama tim, dan partisipasi aktif dalam proses pendidikan. Berdasarkan angket respon siswa, mayoritas siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media ini. Mereka merasa lebih mudah memahami materi, lebih termotivasi untuk belajar, dan lebih aktif dalam menyelesaikan tugas-tugas berbasis masalah.

Dari penelitian yang telah dilakukan, disarankan agar guru meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, guru diharapkan menggunakan media *Google Classroom* berbasis PBL ini sebagai alternatif dari pengajaran di kelas tradisional. Guru juga diharapkan untuk meningkatkan media ini sesuai dengan kebutuhan sumber daya lainnya. Untuk menilai efektivitas mereka sehubungan dengan hasil belajar siswa, diharapkan penelitian di masa depan dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai subjek yang lebih luas atau dengan mencakup model pembelajaran alternatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Danial, M., & Anwar, M. (2021). Pengembangan E-Modul Asam Basa Berbasis Problem Based Learning melalui Google Classroom pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Chemistry Education Review (CER)*, 5(1), 86.
- Abdullah, E. N. W., Ayub, S., & Doyan, A. (2024). Pengembangan Perangkat Model Problem Based Learning Dengan Google Classroom Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Suhu Dan Kalor Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 2906–2915.
- Al Aziiz, M. S., & Kurnia, D. (2024). Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) dan PBJL (Project Based Learning). *Rayah Al-Islam*, 8(4), 2386–2400.
- Sari, Ayu Puspitas Indah. (2022). Sikap Motivasi dan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri di Palembang. <http://eprints.binadarma.ac.id/11819/>.
- Damayanti, A., Wahyuni, E. A., Ahied, M., Rakhmawan, A., & Fikriyah, A. (2024). Pengembangan Media Google Sites Berbasis Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Materi Bumi dan Tata Surya. *Natural Science Education Research (NSER)*, 7(2), 27–33.
- Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68.
- Hidayat, A. S., Badriah, L., & Maryati, R. (2024). Efektivitas Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sang Surya*, 10(1), 222–234.
- Hikmah, F. (2023). Implementasi Model PBL Dan Pendekatan TPACK Media Interaktif Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Serta Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 1(3), 288–296.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Murtikusuma, R. P. (2024). *Mengembangkan Bahan Ajar Problem based learning*. Penerbit P4I.
- Nurfadhillah, S. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Purwaningsih, D., Hasanah, D., & Zulfiati, H. M. (2024). Penerapan Model Pbl Berbasis Tpack Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan IPAS SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 291–310.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611.
- Rahman, S. (2022). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.

- Rohman, A. (2021). *Panduan Praktis Pembelajaran Daring dengan Google Classroom dan Google Meet*. Elex Media Komputindo.
- Septiani, S., Novianti, W., Astuty, H. S., Handayani, I., Prasetya, C., Saptadi, N. T. S., Ikram, F. Z., Malahati, F., Hayati, R., & Hadikusumo, R. A. (2023). *Strategi Pembelajaran*. Sada Kurnia Pustaka.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., Anwar, Z., & PdI, S. (2020). *Strategi pembelajaran problem based learning* (Vol. 1). Yayasan Barcode.
- Siswanti, A. B., & Indrajit, R. E. (2023). *Problem based learning*. Penerbit Andi.
- Sitepu, E. N. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 242–248.
- Tini, S., Widayati, M., & Siwi, D. A. (2021). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar IPS Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Dikdas Bantara*, 4(2), 172–184.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140.
- Wiriani, W. T. (2021). Pengaruh kemandirian belajar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran online. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 2(1), 57–63.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.