



## PENGGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN INFORMATIKA KELAS VIII DI SMP NEGERI 2 LAKEA (SATAP)

Aprilia melinda<sup>1)\*</sup>, Ikbal<sup>2)</sup>, Theopilus. C. Motto<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Teknologi Pendidikan, niversitas Madako tolitoli

<sup>2, 3)</sup>Universitas Madako tolitoli

\*Email: [apriliaaprilias3710@gmail.com](mailto:apriliaaprilias3710@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan penggunaan video dalam pembelajaran Informatika dikelas VIII SMP Negeri 2 (Satap). Berdasarkan hasil praobservasi, diketahui bahwa tingkat ketuntasan siswa kelas VIII Presentase ketuntasan klasikal sebelum dilakukan tindakan yaitu 62,1% dari 29 siswa hanya 18 yang tuntas dan 11 lainnya tidak tuntas. Penelitian ini juga bertujuan menganalisis bagaimana penerapan video pembelajaran serta untuk mengukur seberapa baik hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan metode ini. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, masing-masing terdiri atas dua pertemuan. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi terhadap kegiatan pembelajaran siswa didalam kelas, tes disetiap akhir siklus untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang berjumlah 29 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pada hasil belajar siswa setelah menggunakan media video. Presentase ketuntasan klasikal sebelum dilakukan tindakan yaitu 62,1% setelah diberi tindakan pada siklus 1 meningkat menjadi 72,41% dan disiklus 2 menjadi 86,20%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di SMP Negeri 2 Lakea (Satap).

**Kata kunci :** Video Pembelajaran, Hasil Belajar, Informatika

### Abstract

*This study aims to improve student learning outcomes by implementing the use of videos in Informatics learning in grade VIII of SMP Negeri 2 (Satap). Based on the results of the pre-observation, it was found that the level of completion of class VIII students The classical completion percentage before the action was carried out was 62.1% of 29 students, only 18 completed and 11 others did not complete. This study also aims to analyze how to apply learning videos and to measure how good student learning outcomes are after participating in learning with this method. This study is a classroom action research carried out in 2 cycles, each consisting of two meetings. The data collection techniques used are observation of student learning activities in the classroom, tests at the end of each cycle to determine the increase in student learning outcomes. The subjects of the study were class VIII students totaling 29 students. The results of this study indicate that there is an increase in student learning outcomes after using video media. The percentage of classical completeness before the action was taken was 62.1% after being given action in cycle 1 increased to 72.41% and in cycle 2 to 86.20%. Based on the results of the study, it can be concluded that the use of video media can improve student learning outcomes in Informatics subjects at SMP Negeri 2 Lakea (Satap).*

*Keywords: Learning Videos, Learning Outcomes, Informatics*



## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Salah satu Inovasi yang banyak diadopsi adalah penggunaan media pembelajaran, khususnya video pembelajaran. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga dapat meningkatkan pemahaman konsep yang diajarkan. Mata pelajaran Informatika memiliki kompleksitas yang cukup tinggi, dengan berbagai konsep yang harus dikuasai oleh siswa, seperti Algoritma, Pemrograman, dan Pengolahan data. Namun, banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi tersebut, seringkali disebabkan oleh metode pengajaran yang kurang variatif dan kurangnya interaksi dalam proses belajar. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan Teknologi saat ini menuntut manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan di bidang pendidikan. Dukungan kemajuan di bidang pendidikan dengan memperhatikan komponen-komponen yang mendukung seperti modul, materi, metode, sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran merupakan upaya membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui pilihan strategi, metode, dan pendekatan tertentu ke arah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting pada proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, dapat memudahkan siswa dalam memahami apa yang diterangkan oleh guru (Ekonomi et al., 2023).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada peningkatan pemahaman konsep. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas Penggunaan Media video Pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman mata pelajaran Informatika di kalangan siswa Kelas VIII, SMP Negeri 2 Lakea. Menurut Asyhar dalam pembuatan media ini memerlukan beberapa tahap, yaitu tahap pra produksi, tahap produksi dan tahap pasca produksi Video pembelajaran dalam hal ini video untuk memancing siswa pada saat pembelajaran. Siswa akan merespon dari apa yang mereka lihat dan dengar, sehingga pesan dari isi materi yang terdapat dalam video akan dikonstruksi oleh otak siswa dan menimbulkan timbal balik yang berupa pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran yang akan menciptakan interaksi antara siswa dan pengajar. Berdasarkan hal tersebut video pembelajaran ini merupakan sebuah video pembelajaran yang berfungsi sebagai pemicu atau rangsangan belajar agar siswa tertarik dengan pembelajaran dan tidak merasa bosan dengan proses pembelajaran dan siswa nantinya daya tangkap terhadap materi akan lebih cepat dengan diiringi interaksi antara siswa dan pengajar yang sebelumnya telah dipicu melalui pembelajaran (Izzudin & Suharmanto, 2013)

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) penelitian ini merupakan salah satu bentuk penelitian yang di lakukan oleh guru untuk memperbaiki praktik-praktik yang telah di lakukan agar mendapatkan pemahaman yang lebih baik. Penelitian Tindakan Kelas juga dapat di artikan sebagai salah satu bentuk penelitian yang di lakukan dalam kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas yang memiliki ciri khusus yaitu untuk memecahkan suatu permasalahan pembelajaran yang ada dikelas dengan melakukan berbagai tindakan yang terstruktur, dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas ini menggunakan model *Stringer*. Model tindakan mempunyai kerangka yang sederhana meliputi Melihat (*Look*), Berfikir (*think*), dan Bertindak (*act*), yang di lakukan secara berkala.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Berdasarkan kondisi yang terjadi dilapangan, peneliti mengajukan media teknologi video pembelajaran untuk menerapkan pada proses belajar-mengajar. Penggunaan media video pada pembelajaran mampu membuat proses pembelajaran lebih efektif sehingga siswa jauh lebih aktif dalam proses dan diharapkan hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Setelah pelaksanaan proses pembelajaran siklus I (pertemuan pertama dan kedua), maka dilakukan tes akhir belajar siswa. Adapun hasil belajar siswa pada tes siklus I, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil belajar siswa pada tes siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	Siswa 1	75	TUNTAS
2	Siswa 2	75	TUNTAS
3	Siswa 3	70	BELUM TUNTAS
4	Siswa 4	60	BELUM TUNTAS
5	Siswa 5	90	TUNTAS
6	Siswa 6	60	BELUM TUNTAS
7	Siswa 7	90	TUNTAS
8	Siswa 8	90	TUNTAS
9	Siswa 9	90	TUNTAS
10	Siswa 10	80	TUNTAS
11	Siswa 11	75	TUNTAS
12	Siswa 12	80	TUNTAS
13	Siswa 13	80	TUNTAS
14	Siswa 14	70	BELUM TUNTAS
15	Siswa 15	90	TUNTAS
16	Siswa 16	80	TUNTAS
17	Siswa 17	60	BELUM TUNTAS
18	Siswa 18	60	BELUM TUNTAS
19	Siswa 19	80	TUNTAS
20	Siswa 20	75	TUNTAS
21	Siswa 21	65	BELUM TUNTAS
22	Siswa 22	60	BELUM TUNTAS
23	Siswa 23	75	TUNTAS
24	Siswa 24	75	TUNTAS
25	Siswa 25	80	TUNTAS
26	Siswa 26	75	TUNTAS
27	Siswa 27	75	TUNTAS
28	Siswa 28	75	TUNTAS
29	Siswa 29	75	TUNTAS
Jumlah		2185	
Nilai Rata - Rata		75	
Jumlah Siswa Tuntas		21 siswa	
Jumlah Siswa Tidak Tuntas		8 siswa	

Hasil perolehan nilai siswa tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus persentase ketuntasan kelas sebaai berikut :



$$P = \frac{\text{siswa tuntas}}{\text{seluruh siswa}} \times 100\% =$$

$$P = \frac{21}{29} \times 100\% = 72,41\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil belajar siswa diperoleh sebagian besar siswa masih cukup antusias dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. berdasarkan hasil rekapitulasi hasil. Berdasarkan hasil belajar, disimpulkan bahwa terdapat 21 siswa yang tuntas dan 8 siswa yang belum tuntas sehingga diperoleh nilai ketuntasan klasikal 72,41%. Hal ini menunjukan bahwa, penggunaan video dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, peningkatan tersebut belum mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan sekolah, sehingga peneliti melanjutkan tindakan ke siklus 2.

Tabel 2. Hasil perolehan nilai peserta didik pada tes akhir siklus II

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	siswa 1	75	TUNTAS
2	siswa 2	90	TUNTAS
3	siswa 3	-	TIDAK TUNTAS
4	siswa 4	90	TUNTAS
5	siswa 5	75	TUNTAS
6	siswa 6	90	TUNTAS
7	siswa 7	60	TIDAK TUNTAS
8	siswa 8	90	TUNTAS
9	siswa 9	90	TUNTAS
10	siswa 10	90	TUNTAS
11	siswa 11	85	TUNTAS
12	siswa 12	-	TIDAK TUNTAS
13	siswa 13	85	TUNTAS
14	siswa 14	70	TIDAK TUNTAS
15	siswa 15	90	TUNTAS
16	siswa 16	75	TUNTAS
17	siswa 17	80	TUNTAS
18	siswa 18	75	TUNTAS
19	siswa 19	75	TUNTAS
20	siswa 20	95	TUNTAS
21	siswa 21	95	TUNTAS
22	siswa 22	75	TUNTAS
23	siswa 23	80	TUNTAS
24	siswa 24	80	TUNTAS
25	siswa 25	75	TUNTAS
26	siswa 26	80	TUNTAS
27	siswa 27	90	TUNTAS
28	siswa 28	75	TUNTAS
29	siswa 29	75	TUNTAS
Jumlah		2205	

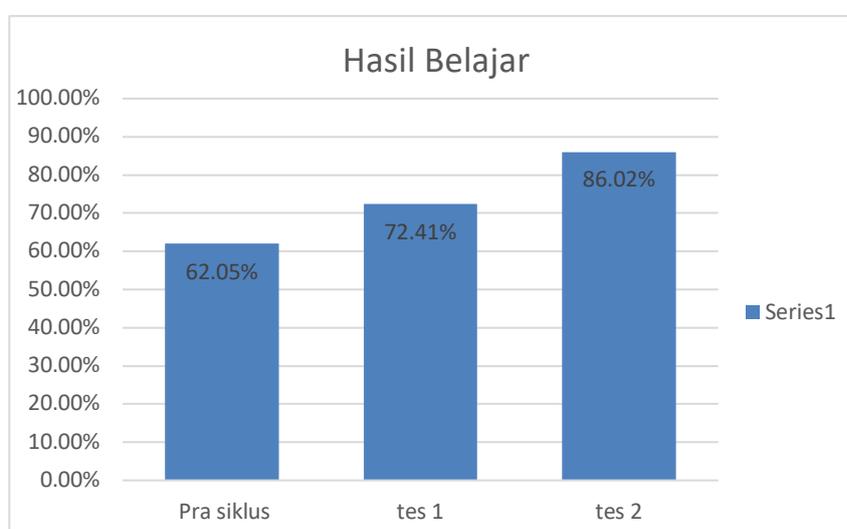
Nilai Rata - Rata	75
Jumlah siswa tuntas	25 siswa
Jumlah siswa tidak tuntas	4 siswa

Hasil perolehan nilai siswa tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus presentase kelas sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{siswa tuntas}}{\text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

$$P = \frac{25}{29} \times 100\% = 86,20\%$$

Berdasarkan hasil rekapitulasi hasil belajar siswa menunjukkan bahwa terdiri dari 25 siswa yang tuntas dan 4 siswa yang belum tuntas sehingga diperoleh ketuntasan klasikal 86,20%. Hal tersebut menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam proses pembelajaran. Menurut hasil analisis data tersebut, kesimpulan yang dapat diambil adalah implementasi tindakan menggunakan model pembelajaran berbasis video pembelajaran telah mencapai keberhasilan. Seperti yang ditunjukkan oleh hasil belajar siswa dari siklus kedua. Minat siswa dalam belajar dan memahami materi sudah sesuai dengan harapan. Hampir semua siswa memasuki kategori baik.



Gambar 1. Hasil Belajar siswa

Grafik tersebut menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa disetiap siklusnya. Yang mana sebelum dilakukan hanya terdapat 18 siswa yang tuntas, dan disiklus 1



meningkat menjadi 23 siswa yang tuntas dan disiklus 2 meningkat menjadi 25 siswa yang tuntas. Adapun dalam penelitian ini terdapat kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1. Kelebihan
  - a. Siswa jauh lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung
  - b. Siswa lebih mudah dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.
  - c. Mempermudah guru dengan dapat mempersingkat proses pembelajaran dan membuat guru lebih mudah menyampikan materi.
2. Kekurangan
  - a. Kualitas konten yang tidak terjamin tidak semua video memiliki kualitas yang akurat, sehingga siswa dapat mendapatkan informasi yang salah.
  - b. Ketergantungan pada internet, pembelajaran video membutuhkan akses internet yang stabil.
  - c. Tidak semua siswa dapat mengaksesnya

## SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan selama 2 siklus menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan media video pembelajaran dikelas VIII SMP Negeri 2 Lakea (Satap) dapat meningkatkan prestasi akademik siswa dalam pelajaran Informatika. Hal ini terlihat ketika siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga melakukan proses pembelajaran hampir semua sempurna mendekati seluruh tahapan yang ada dalam Modul. Yang mana pada siklus 1 masi terdapat beberapa kekurangan dalam tahapan pembelajaran, dan pada siklus 2 hanya satu tahapan yang tidak dilakukan secara sempurna.

Adapun hasil belajar siswa pada siklus 1 mencapai 72,41% yaitu 21 siswa tuntas dan 8 siswa belum tuntas dan pada siklus 2 terdapat peningkatan mencapai 86,20% yaitu 25 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas. Hal ini membuktikan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video pembelajaran pada materi informatika.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdulah, S., Hulukati, E., Nurwan, N., Ismail, Y., & Zakiyah, S. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Statistika Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Limboto. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 9(1), 15–28. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v9i1.6665>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70.
- Arikunto, S. (2011). Prosedur PenelitianTindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Azizah, A. N., & Wardani, N. S. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning. *Aninda Nurul*, 2(1), 194–204.
- Banamtuan, M., Baun, S., & Saetban, S. (2022). Prestasi Belajar Anak Petani. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.52960/jd.v2i1.90>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>



- Ekonomi, J., Setyawan, R., Handayani, A. N., & Widodo, B. A. (2023). *PEMBUATAN MEDIA AJAR INTERAKTIF SEBAGAI BENTUK SISWA SMP*. 3(12). <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i12.2023.5>
- Hakim, M. N., Suparman, Herdiana, B., & Etik. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 39–44. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v1i2.11>
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8.
- Kemdikbud. (2010). *Direktorat Pembinaan SMA : Petunjuk Teknis Penetapan KKM*. 1–12.
- Mulia, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 545–555.
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Digital Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Smp N 7 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 707–711. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6502>
- Ratnasari, A. D., Wahyudi, W., & Permana, I. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 261–266. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p261-266>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Yulianto, A., Yulianto, S., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403–414. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.731>
- Yunda Assyuro Hanun, & Akhmad Asyari. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, 1(2), 47–55. <https://doi.org/10.61798/get.v1i2.43>
- Abdulah, S., Hulukati, E., Nurwan, N., Ismail, Y., & Zakiyah, S. (2023). Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Statistika Dengan Media Pembelajaran Video Interaktif Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Limboto. *Jurnal Edukasi Dan Sains Matematika (JES-MAT)*, 9(1), 15–28. <https://doi.org/10.25134/jes-mat.v9i1.6665>
- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Herawati, E., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–70.
- Arikunto, S. (2011). Prosedur Penelitian Tindakan Kelas. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Azizah, A. N., & Wardani, N. S. (2019). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning. *Aninda Nurul*, 2(1), 194–204.
- Banamtuan, M., Baun, S., & Saetban, S. (2022). Prestasi Belajar Anak Petani. *Discreet: Journal Didache of Christian Education*, 2(1), 22–30. <https://doi.org/10.52960/jd.v2i1.90>
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584>
- Ekonomi, J., Setyawan, R., Handayani, A. N., & Widodo, B. A. (2023). *Pembuatan Media Ajar Interaktif Sebagai Bentuk Siswa Smp*. 3(12).



- <https://doi.org/10.17977/um066.v3.i12.2023.5>
- Hakim, M. N., Suparman, Herdiana, B., & Etik. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Arus Jurnal Sosial Dan Humaniora*, 1(2), 39–44. <https://doi.org/10.57250/ajsh.v1i2.11>
- Izzudin, A. M., & Suharmanto, A. (2013). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine Dan Komponen-Komponennya. *Journal Unnes*, 2(2), 1–8.
- Kemdikbud. (2010). *Direktorat Pembinaan SMA : Petunjuk Teknis Penetapan KKM*. 1–12.
- Mulia, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 545–555.
- Rahmi, H., Derta, S., Zakir, S., & Efriyanti, L. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Digital Mata Pelajaran Informatika Kelas Vii Smp N 7 Bukittinggi. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 707–711. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6502>
- Ratnasari, A. D., Wahyudi, W., & Permana, I. (2022). Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 261–266. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p261-266>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Yulianto, A., Yulianto, S., & Hidayanto, E. (2022). Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 403–414. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v11i3.731>
- Yunda Assyuro Hanun, & Akhmad Asyari. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Global Education Trends*, 1(2), 47–55. <https://doi.org/10.61798/get.v1i2.43>