

## PELAKSANAAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH MENGUNAKAN APLIKASI *GOOD EDU* PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI

Fajar Karenia Sawindu<sup>1)</sup>, Imran<sup>2)</sup>, Iwan Ramadhan<sup>3)</sup>, Maria Ulfah<sup>4)</sup>, Riama Al Hidayah<sup>5)</sup>

<sup>12345</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura

<sup>1</sup>fajarkarenia@gmail.com

<sup>2</sup>imran@fkip.untan.ac.id

<sup>3</sup>iwan.ramadhan@untan.ac.id

<sup>4</sup>maria.ulfah@fkip.untan.ac.id

<sup>5</sup>riama@fkip.untan.ac.id

### Informasi Artikel

#### Riwayat Artikel :

Submit, 4 Agustus 2022

Revisi, 24 Nopember 2022

Diterima, 20 Desember 2022

Publish, 10 Januari 2023

#### Kata Kunci :

Problem Based learning,

Aplikasi Good Edu

Mata Pelajaran Sosiologi.

### ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui perencanaan, pelaksanaan dan hasil pembelajaran berbasis pada masalah dengan aplikasi *Good edi* dalam pembelajaran Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak. Pada pemelitan ini, metode digunakan ialah kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber dari data penelitian ialah seorang guru Sosiologi di SMA Negeri 2 Pontianak serta empat siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 2 Pontianak. Adapun hasil penelitian, yaitu adanya acuan dari perencanaan pembelajaran (RPP) daring yang berisi materi Fungsi Sosiologi dalam mengkaji Ragam Gejala Sosial yang telah dibuat pada awal semester 1. Pada pelaksanaan model *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *good edu* telah dilaksanakan sesuai dengan RPP terdiri atas kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Hasil yang ditunjukkan adalah siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan melakukan secara individu, menemukan dan mentransformasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat. Dari hasil penelitian, ada tiga ranah dari hasil pembelajaran yang telah menjadi guru. Diantaranya yaitu pada ranah pengetahuan sikap dan keterampilan.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license*



### Corresponding Author:

Fajar Karenia Sawindu

Universitas Tanjungpura

Email: fajarkarenia@gmail.com

### 1. PENDAHULUAN

Saat ini, dunia bukanlah usia muda bagi kelangsungan hidup manusia. Abad 21 ditandai dengan kemajuan dalam kehidupan manusia, seperti pada bidang teknologi dan komunikasi. Pendidikan sebagai instrumen dan wahana dalam usaha perkembangan manusia untuk membebaskan dari keterbelakangan (I. Imran et al., 2021).

Kemajuan ini tentunya akan mempengaruhi bidang pendidikan, karena dunia pendidikan harus beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan IPTEK. Menurut (Masdianah, 2020) kemajuan teknologi mampu membawahkan pengaruh dalam

perubahan kehidupan manusia, baik SDM atau kebijakan aspek kehidupan apapun. Untuk itu, guru harus berupaya mengubah cara belajar yang lama dan berinovasi dalam pembelajaran dengan cara-cara yang baru, unik dan kreatif. Lebih lanjut, Karlina dan Astuti (2021) (dalam Hardiansyah et al., 2021) menyatakan kemajuan teknologi memiliki peran penting terhadap perubahan dalam pendidikan dewasa ini. Inovasi merupakan salah satu aspek yang harus diprioritaskan di antara semua aspek yang ada. Pengetahuan dalam dunia pendidikan terus mengalami evolusi dan pertumbuhan dengan berbagai pengalaman baru yang terinovasi

(Ramadhan, 2021). Agar inovasi berjalan dengan lancar, guru sebagai salah satu faktor penting mencapai keberhasilan dalam pelaksanaan pembelajaran, karena guru atau pendidik adalah perencana, pelaksana dan evaluator (Sujana, Atep, 2020). Adapun pada awal tahun 2020, dunia diguncang dengan merebaknya virus baru yang mendorong seluruh masyarakat Indonesia untuk melaksanakan semua kegiatannya dari rumah selama masa pandemi berlangsung. Sehingga pemerintah memaksimalkan usaha untuk menjamin proses pembelajaran tetap berjalan (Sulastri, E., Imran, I., n.d.). Dalam menghadapi peralihan proses pembelajaran, dihadapi berbagai rintangan. Hal ini tentunya membawa permasalahan baru bagi dunia pendidikan, dan solusi yang dianggap dapat belajar kapan saja, dimana saja yaitu pembelajaran daring (*online*). Pembelajaran daring (*online*) merupakan salah satu model dalam pembelajaran menggunakan internet untuk proses pembelajaran, sehingga pembelajaran dapat dilakukan dari rumah dan tidak disekolah. Sebagaimana menurut (Ramadhan et al., 2022) pelaksanaan pembelajaran daring dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi online atau jejaring sosial. Pemanfaat teknologi dalam pembelajaran jarak jauh (*daring*) membantu guru dalam pengajaran. Inovasi yang dikembangkan guna mendukung pelaksanaan pembelajaran daring yaitu inovasi dalam media pembelajaran. Namun, walaupun berbagai upaya pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan teknologi, penggunaan teknologi yang dapat mempermudah proses belajar jarak jauh tidak menjamin upaya pembelajaran berjalan lancar tanpa menghadapi masalah. Sebagaimana menurut (Angie et al., 2021) yaitu proses belajar sistem daring memiliki dampak terhadap kemampuan pendampingan orang tua dalam penggunaan media pembelajaran hingga kemampuan peserta didik.

Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu berjalannya proses pembelajaran. Media tidak hanya sekedar gambar dan video, melainkan dapat berupa media yang lebih modern yang dapat diterima oleh siswa (Kustandi, 2020). Salah satu media pembelajaran yang kini sedang dikembangkan dan digunakan untuk pembelajaran *online* yaitu aplikasi *Good Edu*. *Good Edu* adalah aplikasi khusus yang membuat pembelajaran online lebih mudah bagi siswa. Menurut Komisarisi dari PT Kita Super Tim Ratri Kanti Restu, aplikasi *Good Edu* ini dibuat oleh putra putri daerah di Kalbar. Hasil karya ini menjadi kebanggaan tersendiri untuk memberikan solusi pada dunia pendidikan selama masa pandemi.

SMA Negeri 2 Pontianak merupakan sekolah yang menggunakan pembelajaran *online* sejak diterapkannya PJJ (pembelajaran jarak jauh). Namun permasalahan yang dimiliki oleh guru sosiologi dengan pembelajaran online adalah mereka menggunakan banyak aplikasi dalam proses pelaksanaan pembelajaran, menyebabkan

pembelajaran sosiologi menjadi tidak efektif bagi siswa karena harus membuka banyak aplikasi untuk belajar, dan dibutuhkan banyak kuota untuk melaksanakan.

*Problem Based Learning* (PBL) adalah model pembelajaran, dan dapat diterapkan di semua tingkatan dan di semua disiplin ilmu. Namun, dengan adanya pandemi COVID-19, pembelajaran dengan model PBL harus dilakukan secara online dan individual. Diterapkannya model pembelajaran berbasis pada masalah, perlu dititikberatkan pada aktivitas dari siswa dengan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Pada hal ini, dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran sosiologi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan masalah penelitian (1) Bagaimana perencanaan pelaksanaan pembelajaran daring berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran Sosiologi, (2) Bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran Sosiologi, dan (3) Bagaimana hasil pelaksanaan pembelajaran daring berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran Sosiologi.

Menurut (Susanti et al., 2020) karena guru sebagai penyusun rencana belajar, maka gurulah yang berpera penting untuk mendorong usaha belajar dari dalam diri siswa. Perencanaan pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah untuk melihat bagaimana guru melakukan perencanaan model pembelajaran berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran Sosiologi. Menurut (Nasution, 2017), rencana pembelajaran adalah suatu cara tertentu untuk berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, dimana rencana pembelajaran meliputi menganalisis kebutuhan pembelajaran, menetapkan tujuan, mengembangkan strategi, mengembangkan bahan ajar, dan alat penilaian. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah untuk mengetahui bagaimana guru dan siswa melaksanakan pembelajaran daring berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran Sosiologi. Pelaksanaan pembelajaran dapat dikuasai oleh siswa jika penyampaian materi dilakukan sesuai perencanaan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terlaksana secara efektif dan efisien (Hamdani, 2011). Hasil pembelajaran menurut Ahmadiyahanto (2016) adalah hasil penilaian akhir dari proses pembelajaran yang telah dialami siswa secara berulang-ulang dan hasil akhir tersebut biasanya akan tersimpan dan tidak akan hilang selamanya. Menurut (Tiara & Sari, 2019) melakukan penilaian oleh guru meliputi mengumpulkan hingga memperoleh informasi yang valid terhadap obyek atau sesuatu yang terukur kemampuannya. Hasil pembelajaran dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana upaya siswa dapat mengembangkan

aspek kognitif, afektif dan psikomotorik pada pembelajaran daring berbasis masalah dengan menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran Sosiologi.

## 2. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan Pendekatan Kualitatif jenis deskriptif. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah guru sosiologi kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 2 Pontianak dan perwakilan siswa kelas X MIPA 4 di SMA Negeri 2 Pontianak. Sumber data sekunder berupa arsip SMA Negeri 2 Pontianak terkait identitas sekolah, visi misi sekolah, jumlah guru dan jumlah peserta didik. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara dan dokumentasi. Alat pengumpul data pada penelitian ini menggunakan panduan wawancara dan alat dokumentasi berupa *smartphone*.

Teknik analisis dalam pengolahan data menggunakan teknik reduksi data yang dimana pada tahap ini data dirangkum, kemudian dipilih hal-hal pokok lalu peneliti memfokuskan diri pada data yang telah dipilih dan dirangkum tersebut. Kemudian peneliti menggunakan teknik penyajian data yang dimana peneliti menyajikan data berbentuk uraian secara keseluruhan dari data-data hasil pengamatan. Terakhir, peneliti menggunakan teknik penarikan kesimpulan dan melakukan verifikasi selama proses penelitian, untuk mendalami proses pelaksanaan pembelajaran. Melakukan pengujian data pada penelitian ini dengan teknik perpanjangan pengamatan dan tahap ini peneliti kembali melihat pelaksanaan proses pembelajaran dan mencari data-data yang dibutuhkan.

Selain melakukan pengecekan data kembali, peneliti menggunakan teknik peningkatan ketekunan dengan membaca kembali terkait temuan peneliti. Terakhir, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber yang dapat mengarahkan peneliti dalam menggunakan sumber data yang berbeda-beda. Peneliti juga menggunakan triangulasi teknik untuk menggali informasi dari sumber data menggunakan teknik yang berbeda jenisnya.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran daring (*online*) atau pendidikan jarak jauh bertujuan meningkatkan kualitas dalam pendidikan dalam masa pandemic Covid-19. Menurut (Ramadhan, Iwan., Jaya T N., Firmansyah, E, Alkahfy, R., 2021) perubahan pembelajaran dari tatap muka ke daring dikarenakan dunia sedang menghadapi wabah virus. Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sistem pembelajaran secara jarak jauh yang dimana pengajar dan peserta didik berada di tempat yang berbeda dalam pelaksanaan pembelajaran.

Peningkatan pembelajaran dengan sistem pembelajaran jarak jauh ini ditujukan untuk pemerataan, serta peningkatan mutu dalam

pendidikan sebagaimana hal tersebut tertuang dalam PP No.17 tahun 2010 Bab IV tentang penyelenggaraan Pendidikan Jarak Jauh (Amalia, 2020) PBL adalah model pembelajaran yang memfokuskan siswa pada permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat sebagai suatu pendekatan pembelajaran bagi siswa yang bertujuan sebagai peningkatan keterampilan berpikir kritis dan upaya pemecahan permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat (Yunin Nurun Nafiah & Wardan Suryanto, 2014). Dilansir dari (News, 27/01/2020) layanan *Good Edu* merupakan suatu media pembelajaran jarak jauh yang pembelajaran secara daring dengan sistem pelayanan

pintu, tampilan fitur yang mudah, serta penggunaan server lokal yang membuat penggunaanya tidak boros kuota dalam pelaksanaan pembelajaran.

### 3.1 Perencanaan Pembelajaran Daring Berbasis Masalah Menggunakan Aplikasi *Good Edu* Pada Mata Pelajaran Sosiologi.

Setiap tingkatan sekolah harus melakukan perencanaan dalam proses pembelajaran agar dapat terlaksana proses penerapan ilmu yang efektif dan efisien. Menurut (Nadzir, 2013) Perencanaan pembelajaran merupakan langkah penting bagi guru pada pelaksanaan pembelajaran yang berupa gambaran pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru ketika melaksanakan pembelajaran agar lebih terarah.

Bagian perencanaan pembelajaran yang tak kalah penting dibuat oleh pengajar yang berfungsi untuk mengarah pembelajaran adalah silabus. Menurut (Sudirman., 2020) silabus merupakan suatu alat yang digunakan sebagai pengarah guru agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cara yang akan digunakan. Silabus juga bermanfaat sebagai penentu keberhasilan pembelajaran dengan teknik penilaian yang akan digunakan. Bagian dari perencanaan pembelajaran yang lebih rinci dari silabus adalah RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). RPP merupakan hal-hal pokok perencanaan pembelajaran yang lebih spesifik dari silabus. RPP berfungsi sebagai pengarah guru dalam mengajar agar tujuan pembelajaran lebih terpandu. Maka dari itu penyusunan perencanaan pembelajaran menjadi hal penting bagi guru ketika mengajar (Sudirman, 2020).

Pada perencanaan pembelajaran, guru sosiologi kelas X terlebih dahulu membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum mengajar bahkan RPP dibuat saat memasuki awal semester, jadi semuanya sudah terencana mulai dari materi yang akan di ajar, metode pembelajaran yang digunakan serta bahan ajar. Bentuk perencanaan pembelajaran yang dibuat oleh guru sosiologi dimulai dari kegiatan pembuka seperti presensi, mengulang kembali pelajaran sebelumnya, memotivasi siswa, menjelaskan metode serta tujuan pembelajaran, kemudian masuk ke kegiatan inti yaitu menjelaskan materi serta tanya jawab, kemudian kegiatan penutup

dengan mengevaluasi kembali pelajaran yang telah disampaikan dan memberi tugas jika ada.

Namun pada pembelajaran daring, guru sosiologi tidak banyak menggunakan variasi, dikarenakan sulit dan membutuhkan banyak aplikasi. Meskipun begitu model *Problem Based Learning* pernah diterapkan oleh guru sosiologi pada pembelajaran semester 1, dikarenakan model tersebut tidak memerlukan perencanaan yang spesifik, langkah-langkah yang dibuat guru sosiologi pun mudah untuk diterapkan oleh siswa. Pembelajaran sosiologi pun berjalan secara efektif dan efisien, serta peserta didik menjadi aktif saat pembelajaran.

### **3.2 Pelaksanaan Pembelajaran Daring Berbasis Masalah Menggunakan Aplikasi Good Edu Pada Mata Pelajaran Sosiologi.**

Pelaksanaan pembelajaran adalah tugas utama guru dalam mengajar dan ditujukan untuk pembelajaran siswa. Menurut (Sormin, 2016) pembelajaran merupakan proses penyajian materi dari guru dan siswa menerima materi tersebut, sehingga banyak pembelajaran yang ditemui saat ini cenderung meminimalkan keterampilan siswa karena guru lebih banyak berperan aktif dalam pembelajaran.

Maka dari itu, guru sosiologi menerapkan model pembelajaran berbasis masalah untuk peningkatan pemikiran kritis peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran daring secara mandiri berguna untuk menambah pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya, serta untuk melatih peserta didik melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai permasalahan di masyarakat sebagai suatu konteks bagi siswa.

Pelaksanaan pembelajaran berupa kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Menurut Abdul Gafur (2012) (dalam Andrasmono, 2019) kegiatan pendahuluan adalah kegiatan pertama pada penyaluran ilmu yang bertujuan untuk membangkitkan semangat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Pada kegiatan pendahuluan, pelaksanaan pembelajaran daring pada model PBL telah berjalan dengan baik dan telah sesuai dengan tahapan dalam RPP. Tahap pertama yang diterapkan oleh guru sosiologi adalah memberikan presensi kepada siswa, presensi selalu dilakukan setiap sebelum memulai pembelajaran, pada saat pembelajaran *online* presensi dilakukan menggunakan fitur yang ada di aplikasi *good edu*. Kemudian, sebelum menjelaskan materi baru, guru sosiologi selalu *mereview* kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya melalui aplikasi *good edu* agar pembelajaran lebih efektif. Setelah guru sosiologi *mereview* kompetensi pembelajaran, guru menyampaikan kompetensi dan manfaatnya bagi kehidupan berkaitan dengan materi yang akan disampaikan melalui aplikasi *good edu* karena pada dasarnya pelajaran sosiologi memang menyangkut dengan kehidupan sehari-hari.

Menurut Abdul Gafur (2012) dalam (Andrasmono, 2019) Kegiatan pembelajaran harus bersifat menarik untuk meningkatkan minat belajar pada siswa untuk perkembangan fisik dan mental siswa. Pada kegiatan inti, pembelajaran *online* semester 1 yang diterapkan oleh guru sosiologi menggunakan model pembelajaran berbasis masalah saat menjelaskan materi gejala sosial. Langkah-langkah yang diterapkan dalam menjelaskan materi menggunakan model pembelajaran berbasis masalah tidak menggunakan kelompok, jadi secara individu siswa diberi tugas untuk mencari permasalahan sosial di berita *online* yang sedang marak terjadi saat itu, kemudian siswa diminta mempresentasikan/ menjelaskan masalah tersebut di kolom tugas yang telah tersedia di aplikasi *good edu*. Setelah siswa tersebut mempresentasikan, siswa lain boleh mengajukan pertanyaan. Pelaksanaan pembelajaran ini cukup efektif karena siswa menjadi terpacu dan aktif untuk saling berlomba mempresentasikan permasalahan yang mereka temui. Jadi, pembelajaran menggunakan model PBL memberi manfaat untuk mereka dan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan karena adanya variasi dalam pembelajaran. Sedangkan kegiatan penutup menurut Abdul Gafur (2012) (dalam Andrasmono, 2019)

Penutup merupakan kegiatan terakhir dari pembelajaran yang dimana aktivitasnya berbentuk rangkuman, penilaian, dan umpan balik dari guru. Pada kegiatan penutup, guru sosiologi memberikan umpan balik yang positif pada siswa agar semakin bersemangat dalam belajar, guru juga memberikan refleksi. Kegiatan refleksi seperti menyimpulkan hasil pembelajaran itu sangat penting untuk melihat apakah guru berhasil menyampaikan materi tersebut. Penguatan pembelajaran juga selalu disampaikan agar murid semakin paham dengan materi yang sudah dijelaskan/dipelajari.

### **3.3 Hasil Pembelajaran Daring Berbasis Masalah Menggunakan Aplikasi Good Edu Pada Mata Pelajaran Sosiologi.**

Hasil pembelajaran adalah proses untuk mengumpulkan dan mengolah informasi yang bertujuan mengukur pencapaian siswa. Hasil pembelajaran meliputi penilaian kognitif, afektif dan psikomotorik.

Menurut (Imran, 2019) penilaian afektif yaitu penilaian terhadap melihat perilaku siswa di dalam dan diluar kelas. Dalam ranah sikap ini, guru sosiologi menilai sikap siswa dilihat dari keaktifan siswa dalam merespon guru dan teman pada saat pembelajaran, menjawab pertanyaan dengan sikap yang sopan dan santun baik kepada guru maupun kepada teman dikelas, guru juga melihat keaktifan siswa dalam aspek kedisiplinan dalam presensi maupun dalam pengumpulan tugas. Pada pembelajaran sistem daring, model pembelajaran PBL, siswa terlibat aktif dalam merespon guru dalam pembelajaran, dan dalam aspek kedisiplinan. Hanya

saja ada siswa yang mengalami kesulitan jaringan sehingga kurang merespon dalam pembelajaran.

Penilaian pengetahuan adalah penilaian kemampuan siswa untuk memasukkan pengetahuan bersifat faktual, konseptual, prosedural dan metakognitif dan keterampilan berpikir tingkat rendah dan tinggi (Imran & Iwan Ramadhan, 2019). Penerapan penilaian pengetahuan oleh guru sosiologi SMA Negeri 2 Pontianak pada pembelajaran *online* menggunakan aplikasi *good edu* dilihat dari tugas harian, UTS, UAS, dan *klipping*. Dalam pelaksanaan model *Problem Based Learning*, penilaian tersebut termasuk kedalam tugas *klipping*. Selain itu penggunaan model pembelajaran berbasis masalah ini juga dapat menambah nilai siswa bagi siswa yang aktif bertanya dan mempresentasikan hasil temuannya dengan baik. Hal ini membuat siswa bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran sosiologi dan menjadi latihan bagi siswa ketika akan menghadapi pembelajaran tatap muka nanti.

Menurut (I. R. Imran, 2019) penilaian keterampilan yaitu suatu aktivitas untuk mengukur pencapaian kompetensi siswa. Penilaian keterampilan mengharuskan siswa memperlihatkan atau mempresentasikan suatu kompetensi tertentu. Hasil yang didapat siswa kelas X MIPA 4 pada penilaian keterampilan ini adalah siswa semakin terampil dalam mendemonstrasikan atau mempresentasikan suatu kompetensi. Selain itu, siswa juga semakin terampil dalam mengajukan pertanyaan dan menjawab pertanyaan, hal ini dapat membantu siswa dalam pelaksanaan pembelajaran tatap muka nanti. Dalam pelaksanaan model pembelajaran berbasis masalah ini siswa dapat menggunakan pengetahuannya untuk mengenal dan menyelesaikan masalah dalam lingkungan masyarakat.

#### 4. KESIMPULAN

Dengan demikian, berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan umum dalam pelaksanaan pembelajaran daring berbasis masalah menggunakan aplikasi *good edu* pada mata pelajaran sosiologi telah dilaksanakan secara baik dan efektif dengan berpegang pada RPP yang mana didalam RPP tersebut mengacu pada kegiatan pembuka, inti dan penutup dalam pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan model PBL dikatakan berhasil karena siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dengan melakukan secara individu, menemukan dan mentransformasikan ilmu pengetahuan yang telah didapat.

#### 5. REFERENSI

Amalia, A. dan S. F. (2020). Penerapan Pembelajaran Daring Dragonlearn pada Era Pandemic Covid-19 (Studi Kasus di MI Ma'had Islam Kopeng. *Indonesian Science Education Journal*, 1(3), 148-164.

- Andrasmono, D. (2019). Kualitas Pembelajaran Etika Lingkungan Bagi Siswa Sekolah SMAN 3 Sungai Kakap. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 5(1), 20–25.
- Angie, L., I, W., & Rafsanjani, M. A. (2021). EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN Apakah Penerapan Blanded Learning Dapat Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh? *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.453>
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hardiansyah, M. A., Ramadhan, I., Suriyanisa, S., Pratiwi, B., Kusumayanti, N., & Yeni, Y. (2021). Analisis Perubahan Sistem Pelaksanaan Pembelajaran Daring ke Luring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5840–5852. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1784>
- Imran, I. R. (2019). *Penilaian dan Pembelajaran Sosiologi (Konsep, Implementasi, dan Contoh)*. IAIN Pontianak Press.
- Imran, I., Salim, I., Prancisca, S., Ismiyani, N., Ramadhan, I., & Mirzachaerulsyah, E. (2021). Workshop Penulisan Proposal Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru di SMA Negeri 2 Paloh Kabupaten Sambas. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(2). <https://doi.org/10.54082/jamsi.79>
- Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Masdianah, M. (2020). Tantangan profesionalisme guru ekonomi dalam pembelajaran pada Sekolah Menengah Atas/Sederajat di era revolusi industri 4.0. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 3(1).
- Nadzir, M. (2013). Perencanaan Pembelajaran Berbasis Karakter. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 339–352.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *Jurnal ITTIHAD*, 1(2), 185–195.
- News, G. (2020). No Title. *Layanan Good Edu, Solusi Digital Bidang Pendidikan di Kalbar*.
- Ramadhan, Iwan., Jaya T N., Firmansyah, E, Alkahfy, R., R. (2021). Perubahan Proses Pembelajaran Tatap Muka Pasca Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di MAN 2 Pontianak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(8), 86–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5746197>
- Ramadhan, I. (2021). Penggunaan Metode Problem Based Learning dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa pada kelas XI IPS 1. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 358–369. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1352>
- Ramadhan, I., Manisah, A., Angraini, D. A., Maulida, D., Sana, S., & Hafiza, N. (2022).

- Proses Perubahan Pembelajaran Siswa dari Daring ke Luring pada Saat Pandemi Covid-19 di Madrasah Tsanawiyah. *EDUKATIF: JJournal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1783–1792.
- Sormin, D. (2016). Kompetensi Guru dalam Melaksanakan dan Mengelola Proses Belajar Mengajar di Pondok Pesantren Darul Mursyidi Desa Sialogo Tapanuli Selatan. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, 2(1), 117-130.
- Sudirman. (2020). Upaya Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun Silabus dan RPP Melalui Supervisi Akademik yang Berkelanjutan di SMAN 1 Simboro Kabupaten Mamuju. *Celebes Education Journal*, 2(2), 81–90.
- Sujana, Atep, & W. S. (2020). *Model-model Pembelajaran Inovatif: Teori dan Implementasi*. Rajawali Pers.
- Sulastri, E., Imran, I., & R. (n.d.). Analisis Ciri-Ciri Gaya Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sosiologi Fkip Untan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 11(2).
- Susanti, E. P., Yantoro, Y., & Kurniawan, A. R. (2020). Strategi Guru dalam Pembelajaran Berhitung Pembagian di Sekolah Dasar. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 10(1), 53. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v10i1.3691>
- Tiara, S. K., & Sari, E. Y. (2019). Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sdn 1 Watulimo. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(1), 21. <https://doi.org/10.17509/eh.v11i1.11905>