



UPAYA MENGATASI *LEARNING LOSS* MELALUI *PROBLEM BASED LEARNING* BERBASIS *BLENDED LEARNING*

Lenny Simanjuntak^{1,a)}, Nyiayu Fahriza², Devi Mardhiyanti³

¹Universitas PGRI Palembang

a) lennysimanjuntak87@guru.smp.belajar.id

Abstrak. Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengatasi *Learning Loss*. *Learning Loss* pada penelitian ini mencakup aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) berbasis *blended learning* pada kelas 7.1 di SMP Xaverius 3 Palembang. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Subjeknya adalah siswa kelas 7.1 SMP Xaverius 3 Palembang yang berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan tes. Analisis data dilakukan dengan statistik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan persentase hasil belajar, hal ini dapat dilihat dari ketuntasan KKM siswa dari kegiatan setiap siklus, yaitu pada siklus I sebesar 59,25 %, sedangkan pada siklus II sebesar 81,48 %. Pada aktivitas asinkronus siklus 1 terdapat 16 siswa (59,25%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 2,92. Sedangkan pada siklus 2 terdapat 22 siswa (81,48%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 3,17. Selanjutnya, pada aktivitas sinkronus juga mengalami peningkatan pada siklus 1. Berdasarkan hasil observasi, kegiatan sinkronus yang dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan hasil terdapat 15 siswa (55,55%) kualifikasi baik mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 3,05. Kemudian pada siklus 2 terdapat 23 siswa (85,18%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 3,21. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* berbasis *Blanded Learning* dalam pembelajaran Matematika dapat mengatasi *Learning Loss* pada siswa kelas 7.1 di SMP Xaverius 3 Palembang.

Kata Kunci: *Learning Loss, Problem Based Learning (PBL), Blanded Learning.*

EFFORTS TO OVERCOME LEARNING LOSS THROUGH PROBLEM BASED LEARNING BASED ON BLENDED LEARNING

Abstract. *This research was conducted with the aim of overcoming Learning Loss. Learning Loss in this study includes activities and learning outcomes in Mathematics subjects using a Problem Based Learning (PBL) model based on blended learning in class 7.1 at SMP Xaverius 3 Palembang. This type of research is classroom action research (CAR). The subjects were students of class 7.1 of SMP Xaverius 3 Palembang, totaling 27 students. Data collection techniques used observation and tests. Data analysis used quantitative and qualitative descriptive statistics. Based on the results of the study, it showed an increase in the percentage of learning outcomes. It can be seen from the completeness of the KKM students from the activities of each cycle, namely in the first cycle of 59.25%, while in the second cycle of 81.48%. In the asynchronous activity cycle 1, 16 students (59.25%) achieved an average score of learning activities greater than 3.00 (good qualification) with an average activity score of 2.92. While in cycle 2 there were 22 students (81.48%) achieving an average learning activity score greater than 3.00 (good qualification) with an average activity score*

of 3.17. Meanwhile, synchronous activities also increased in cycle 1. Based on the results of observations, synchronous activities carried out by observers during learning activities with the result that there were 15 students (55.55%) with good qualifications achieving an average score of learning activities greater than 3.00 (qualification good) with an average activity score of 3.05 while in cycle 2 there were 23 students (85.18%) achieving an average learning activity score greater than 3.00 (good qualification) with an average activity score of 3.21. Thus it can be concluded that Problem Based Learning based on Blended Learning in Mathematics learning can overcome Learning Loss in class 7.1 students at Xaverius 3 Junior High School Palembang.

Keywords: Learning Loss, Problem Based Learning (PBL), Blended Learning

Article Info

Received date: 1 May 2022

Revised date: 1 June 2022

Accepted date: 29 June 2022

PENDAHULUAN

Tahun 2020 merupakan tahun munculnya sebuah virus baru yaitu *Corona Virus Disease 2019* (COVID-19). Virus ini muncul pertama kali di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Hal tersebut membuat beberapa negara menetapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown* dalam rangka mencegah penyebaran virus *corona*. Beberapa pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk meliburkan siswa dan mulai menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau online. Guru dapat melakukan pembelajaran bersama diwaktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti *WhatsApp* (WA), aplikasi *Zoom*, aplikasi *G-meet* dan *google classroom* ataupun media lainnya sebagai media pembelajaran.

Tahun 2022, sekolah mulai dibuka dengan pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) dimana siswa belajar 50 % di sekolah dan 50 % di rumah (*Blended Learning*). Mereka mengeluhkan materi pembelajaran yang tidak sepenuhnya dapat diterima dengan baik oleh siswa ketika pembelajaran di rumah, dikarenakan tidak semua siswa memiliki *handphone*, koneksi internet yang tidak stabil dan juga terkadang dari faktor keluarga yang kurang mendukung, serta pendampingan orang tua dalam kegiatan belajar kurang. Hal ini membuat siswa mengalami *learning loss*. *Learning loss* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut hilangnya pengetahuan dan keterampilan, baik itu secara umum atau spesifik, atau terjadinya kemunduran proses akademik karena faktor tertentu. Mereka kurang bisa berpikir secara kritis dan juga kemampuan pemecahan masalah mereka yang masih kurang, sehingga hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar yang diperoleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan tes di kelas 7.1 SMP Xaverius 3 Palembang, pelajaran matematika masih menjadi salah satu pelajaran yang kurang diminati siswa, dan hasil belajar siswa rata-rata masih rendah. Jika siswa kelas 7.1 mengikuti penilaian harian nilai masih 70% di bawah KKM. Salah satu kelemahan dalam pembelajaran di kelas adalah model pembelajaran yang digunakan masih konvensional di mana guru yang menjadi pusat pembelajaran (*teacher centered*), dan siswa hanya sebagai penonton yang hanya duduk, diam dan menyimak penjelasan guru tanpa melakukan aktifitas apapun. "Kelemahan pembelajaran konvensional antara lain keberhasilan sangat bergantung pada keterampilan dan kemampuan guru, kemungkinan masih banyak interpretasi, metode mengajar aktual yang akan diterapkan mungkin tidak sesuai untuk mengajar keterampilan dan sikap yang diinginkan, pembelajaran cenderung bersikap memberi atau menyerahkan pengetahuan dan membatasi jangkauan peserta didik, sehingga peserta didik terbatas dalam memilih topik yang disukai dan relevan dengan paket keterampilan yang dipelajari" (Umamik, 2006:25). Berangkat dari hal tersebut maka diperlukan perbaikan dengan tindakan kelas yang akan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa (N. Hajar, 2016). Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti melakukan penelitian "upaya mengatasi *learning loss* melalui *Problem Based Learning* berbasis *blended learning* di kelas 7.1 SMP Xaverius 3 Palembang.

TINJAUAN PUSTAKA

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk memperoleh pengetahuan dari konsep yang esensial dari materi pelajaran.

Sementara itu menurut Eggen & Kauchak (2012) pengertian *Problem Based Learning* adalah seperangkat model mengajar yang merupakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi dan pengaturan diri. *Problem Based Learning* juga dikemukakan oleh Ali (2019) yakni "*Problem Based Learning is a teaching method in which students' learn through the complex and open ended problems*". Dalam pembelajarannya, model *Problem Based Learning* mengacu pada pembelajaran yang kompleks dan melalui permasalahan yang terbuka.

Menurut Hosnan (2014) sintaks dari PBL yaitu, 1) Orientasi masalah, menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dan mengajukan masalah. 2) Mengorganisasi siswa untuk belajar, siswa dibagi ke dalam kelompok, membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah. 3) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok. Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Siswa merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai. 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, siswa melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Staker & Horn (2012) mendefinisikan *blended learning* sebagai pembelajaran yang mengkombinasikan antara pembelajaran *online* dengan pembelajaran konvensional (tatap muka). Pada pembelajaran model ini, siswa difasilitasi untuk dapat belajar dan mengulang materi secara mandiri untuk satu bagian sesi menggunakan bahan dan sumber belajar *online* dan satu bagian sesi lainnya dilakukan secara tatap muka di dalam ruangan kelas. Pada penelitian ini menggunakan sistem *Blended Learning* dengan sistem dua kali *asinkronus* dan dua kali *sinkronus*. Kegiatan *sinkronus* dengan menggunakan *Google Classroom* dan *sinkronus* dengan tatap muka menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Aktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1976: 108) berarti berusaha supaya mendapat suatu kepandaian. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan yang timbul dari dirinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. Belajar yang baik adalah siswa belajar melalui pengalaman langsung, sehingga siswa tidak hanya sekedar mengamati secara langsung tetapi ia juga menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

Implikasi keaktifan bagi siswa berwujud perilaku-perilaku seperti mencari sumber informasi yang dibutuhkan, menganalisis hasil percobaan, ingin tahu hasil percobaan, membuat karya tulis, membuat klipng dan perilaku sejenis lainnya. Implikasi keaktifan bagi guru adalah dapat mengubah perannya dari yang bersifat didaktis menjadi bersifat individualis, yaitu guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif mencari, memperoleh dan mengolah pengalaman belajarnya, sehingga dapat mendorong kreativitas siswa dalam belajar maupun memecahkan masalah.

Penelitian ini menggunakan dua aktifitas yaitu aktifitas secara sinkronus dan asinkronus. Aktifitas asinkronus dilaksanakan di *Google Classroom* dengan aktifitas berpartisipasi aktif, menjawab soal-soal di *Google Classroom* dan memberi tanggapan atas pernyataan teman-teman. Sedangkan aktifitas sinkronus dilaksanakan secara tatap muka dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Aktifitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim terdapat di sekolah-sekolah tradisional. Paul B. Diedric dalam Sardiman A.M (2010: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa. Aktifitas di bawah ini, digunakan peneliti dalam kegiatan sinkronus (tatap muka) dengan indikator sebagai berikut :

- a. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya siswa memperhatikan presentasi kelompok lain.
- b. *Oral Activities*, seperti siswa menjawab pertanyaan guru.
- c. *Listening Activities*, seperti mendengarkan presentasi kelompok lain.
- d. *Mental Activities*, seperti berdiskusi dengan teman sekelompok maupun dalam kelompok lain tentang permasalahan.
- e. *Emotional Activities*, seperti bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Jadi dengan klasifikasi seperti diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktifitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi aktifitas belajar yang maksimal dan bahkan memperlancar peranannya sebagai pusat transformasi kebudayaan.

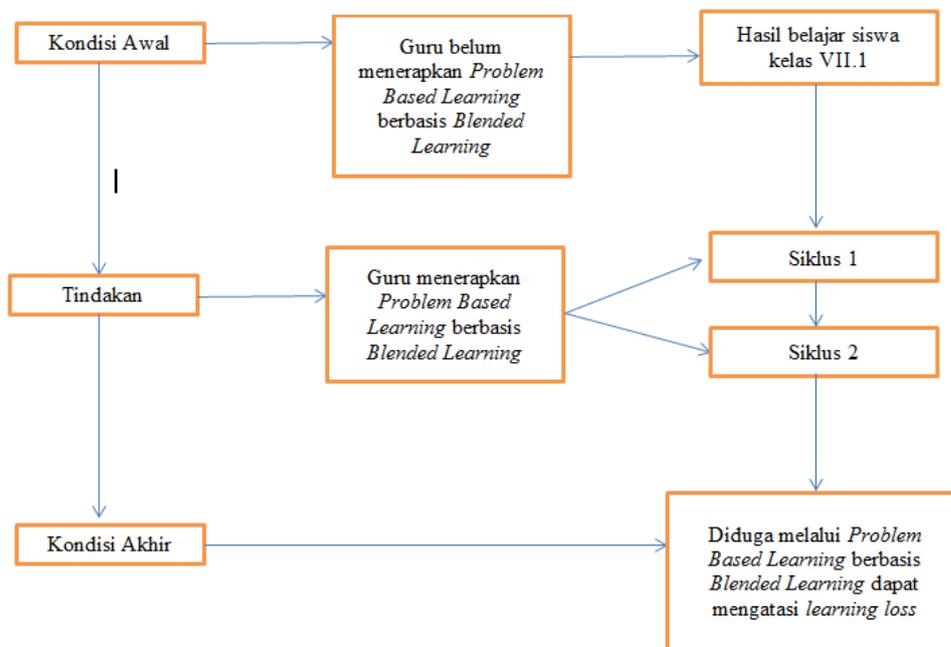
Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian (Maziyatul Husna, Sudaryanto, Dede Dian) yang menyatakan bahwa Penerapan *Problem Based Learning (PBL)* berbasis *Blended Learning* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas VI. Penelitian lainnya yang dijadikan dasar yaitu penelitian Samuel Agus Triyanto, Herawati Susilo, Fatchur Rohman yang menyatakan bahwa Penerapan *Blended - Problem Based Learning* dalam pembelajaran biologi serta penelitian Jesicca Jesslyn Cerelia dkk (2021), yang menyatakan *learning loss* akibat pembelajaran jarak jauh selama pandemi Covid-19 di Indonesia.

Tiga penelitian di atas dijadikan dasar oleh peneliti untuk melakukan penelitian serupa dengan fokus pada mata pelajaran Matematika dengan judul “Upaya Mengatasi *Learning Loss* Melalui *Problem Based Learning* Berbasis *Blended Learning* dikelas 7.1 SMP Xaverius 3 Palembang.

Manfaat penelitian ini bagi siswa dapat memperoleh proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, mengatasi *learning loss* pada siswa. Bagi guru sebagai masukan bagi guru Matematika dalam upaya meningkatkan efektifitas kegiatan belajar mengajar, memberikan informasi pada guru tentang pentingnya *Problem Based learning* berbasis *blended learning* untuk mengatasi *learning loss*, dapat merubah pola pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai objek menjadi siswa sebagai subjek dalam proses belajar. Bagi sekolah meningkatkan mutu pendidikan dengan pendekatan pembelajaran yang bervariasi, memberikan masukan pada sekolah untuk mengatasi *learning loss* melalui *Problem Based Learning* berbasis *Blended Learning*. Peneliti lain dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan atau penelitian sejenis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Proses penelitian dan pengambilan data dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2021/2022 lebih tepatnya bulan April tahun 2022 dan disesuaikan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. SMP Xaverius 3 Palembang terletak ± 8 km sebelah timur Kota Palembang yang beralamat di Jalan. Urip Sumoharjo Nomor 104/B Kecamatan Ilir Timur 2. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 7.1 SMP Xaverius 3 Palembang, dimana terdapat 27 siswa, dengan 14 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pelaksanaan proses pembelajaran pada PTK ini dilakukan sebanyak beberapa siklus. Pada setiap siklus, tahapan yang dilalui terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Jika pada saat siklus I belum berhasil, maka akan dilanjutkan ke siklus II begitu seterusnya sampai mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Data dalam penelitian ini didapat dari observasi dan tes sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif komparatif yang dilanjutkan refleksi. Deskripsi komparatif yaitu dengan membandingkan siklus 1 dan siklus II, baik untuk aktivitas belajar secara sinkronus dan asinkronus maupun hasil belajar. Indikator keberhasilan direfleksikan dengan pencapaian minimal 75 % siswa mendapat nilai ≥ 70 pada kegiatan penilaian tes sedangkan indikator keberhasilan aktifitas sinkronus dan asinkronus direfleksikan dengan pencapaian minimal 75 % siswa aktif.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengamatan siklus 1

Kegiatan Asinkronus I

Pada kegiatan asinkronus aktivitas yang diamati adalah memberi tanggapan, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan.

Tabel 1. Aktivitas belajar siswa pada kegiatan asinkronus

No.	Kualifikasi	Jumlah siswa
1.	Kurang	0
2.	Cukup	11
3.	Baik	11
4.	Sangat baik	5

Terdapat 16 siswa (59,25%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) pada siklus 1. Rerata skor aktivitas adalah 2,92.

Hal ini menunjukkan **belum mencapai** indikator keberhasilan aktivitas asinkronus yang direfleksikan dengan pencapaian minimal 75 % siswa aktif.

Kegiatan Sinkronus I

Pada kegiatan sinkronus aktivitas yang diamati oleh observer yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, mental activities, emotional activities*. Dari hasil pengamatan observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung diperoleh hasil aktifitas berikut.

Tabel 2. Aktivitas belajar pada kegiatan sinkronus

No.	Kualifikasi	Jumlah siswa
1.	Kurang	0
2.	Cukup	12
3.	Baik	10
4.	Sangat baik	5

Terdapat 15 siswa (55,55%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) pada siklus 1. Rerata skor aktivitas adalah 3,05.

Hal ini menunjukkan **belum mencapai** indikator keberhasilan aktivitas asinkronus yang direfleksikan dengan pencapaian minimal 75 % siswa aktif.

Kegiatan Asinkronus II

Pada kegiatan asinkronus ini siswa mengerjakan soal yang ada di *Google Classroom* untuk lebih memahami materi lebih dalam lagi, dan soal ini juga dijadikan sebagai bahan untuk latihan soal sebelum mengerjakan tes formatif materi penyajian data dengan tabel secara tatap muka (sinkronus) pada pertemuan selanjutnya

Kegiatan Sinkronus II

Pada kegiatan sinkronus ini siswa menyelesaikan soal tes formatif dalam bentuk tes tertulis dua soal bentuk essay. Dari hasil tes tertulis siklus 1 diperoleh nilai terendah 28, nilai tertinggi 100 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 59,25%.

Tabel 3. Ketuntasan belajar siswa pada siklus 1

Jumlah siswa	Belum tuntas	Tuntas	Persentase ketuntasan
27	11	16	59,25 %

$$P = \frac{\Sigma \text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\text{Siswa mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$P = \frac{16}{27} \times 100\% = 59,25 \%$$

Ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 59,25 %, hal ini menunjukkan **belum mencapai** indikator kinerja penelitian yaitu 75 % siswa memperoleh hasil belajar ≥ 70 .

Hasil Pengamatan Siklus 2

Kegiatan Asinkronus I

Pada kegiatan asinkronus aktivitas yang diamati yaitu memberi tanggapan, mengajukan pertanyaan, dan menjawab pertanyaan. Dari hasil pengamatan observer di *Google Classroom* diperoleh hasil aktivitas berikut.

Tabel 4. Aktivitas belajar siswa pada kegiatan asinkronus

No.	Kualifikasi	Jumlah siswa
1.	Kurang	0
2.	Cukup	5
3.	Baik	16
4.	Sangat baik	6

Terdapat 22 siswa (81,48%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) pada siklus 2. Rerata skor aktivitas adalah 3,17.

Hal ini menunjukkan **sudah mencapai** indikator keberhasilan aktivitas asinkronus yang direfleksikan dengan pencapaian minimal 75 % siswa aktif.

Kegiatan Sinkronus I

Pada kegiatan sinkronus aktivitas yang diamati oleh observer yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, mental activities, emotional activities*. Dari hasil pengamatan observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung diperoleh hasil aktivitas berikut.

Tabel 5. Aktivitas belajar pada kegiatan sinkronus

No.	Kualifikasi	Jumlah siswa
1.	Kurang	0
2.	Cukup	4
3.	Baik	17
4.	Sangat baik	6

Terdapat 23 siswa (85,18%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) pada siklus 2. Rerata skor aktivitas adalah 3,21.

Hal ini menunjukkan **sudah mencapai** indikator keberhasilan aktivitas sinkronus yang direfleksikan dengan pencapaian minimal 75 % siswa aktif.

Kegiatan Asinkronus II

Pada kegiatan Asinkronus ini siswa mengerjakan soal yang ada di *Google Classroom* untuk lebih memahami materi penyajian data dalam bentuk diagram batang, garis dan lingkaran lebih dalam lagi, dan soal ini juga dijadikan sebagai bahan untuk latihan soal sebelum mengerjakan tes formatif materi penyajian data dengan diagram batang, garis dan lingkaran secara tatap muka pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan Sinkronus II

Pada kegiatan Asinkronus ini siswa menyelesaikan soal tes formatif dalam bentuk tes tertulis dan dua soal bentuk essay. Dari hasil tes tertulis siklus II diperoleh nilai terendah 51, nilai tertinggi 100 dan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 81,48%.

Tabel 6. Ketuntasan belajar siswa pada siklus 2

Jumlah siswa	Belum tuntas	Tuntas	Persentase ketuntasan
27	5	22	81,48 %

$$P = \frac{\Sigma \text{jumlah siswa yang mendapat nilai} \geq 70}{\Sigma \text{siswa mengikuti tes}} \times 100\%$$

$$P = \frac{22}{27} \times 100\% = 81,48 \%$$

Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 81,48 %, hal ini menunjukkan **sudah memenuhi** indikator kinerja penelitian yaitu 75 % siswa memperoleh hasil belajar ≥ 70 .

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, aktifitas siswa pada kegiatan asinkronus melalui *Google Classroom* diperoleh informasi bahwa adanya peningkatan dalam aktifitas mengajukan pertanyaan, memberi tanggapan dan menjawab pertanyaan. Pada Siklus 1 terdapat 16 siswa (59,25%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 2,92. Sedangkan pada siklus 2 terdapat 22 siswa (81,48%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 3,17. Pada aktivitas sinkronus juga mengalami peningkatan dalam hal aktivitas *Visual Activity*, *Oral Activity*, *Listening Activity* dan *Mental Activity*. Pada siklus 1 dari hasil observasi kegiatan sinkronus yang dilakukan oleh observer selama kegiatan pembelajaran berlangsung dengan hasil terdapat 15 siswa (55,55%) kualifikasi baik mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 3,05 sedangkan pada siklus 2 terdapat 23 siswa (85,18%) mencapai rerata skor aktivitas belajar lebih besar dari 3,00 (kualifikasi baik) dengan rerata skor aktivitas adalah 3,21. Penerapan model *Problem Based Learning* dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas 7.1 SMP Xaverius 3 Palembang. Hasil peningkatan ketuntasan belajar siswa setelah mengikuti tes formatif yaitu pada siklus 1 siswa yang tuntas 16 orang, siswa yang belum tuntas 11 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 59,25 %. Sedangkan pada siklus 2 siswa yang tuntas 22 orang dan yang belum tuntas 5 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 81,48 %. Data ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 22,23 %. Peneliti menyarankan bagi guru untuk menyampaikan materi dengan model *Problem Based Learning* tetapi dengan berbagai media. Guru juga dapat menggunakan model *Problem Based Learning* pada materi pembelajaran yang sulit dipahami dan perlu pemikiran mendalam untuk melatih kemampuan siswa dalam berpikir. Selain itu, penerapan model *Problem Based Learning* dalam materi tertentu juga mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa. Sedangkan bagi siswa yang menggunakan model *Problem Based Learning* dengan sungguh-sungguh pada materi yang sesuai akan mempunyai banyak manfaat kedepannya. Contohnya, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpandangan luas dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan dunia nyata dan juga dapat memberikan bekal kecakapan berfikir secara ilmiah, apalagi dunia ini akan semakin banyak masalah yang harus dihadapi oleh masyarakat. Kemudian saran bagi peneliti lainya, penelitian ini perlu diuji coba pada subyek yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Sardar. *Problem Based Learning: A Student Centered Approach*. (12, 5): Canadian Centre of Science and Education.
- Cerelia, Jessica Jesslyn dkk. 2021. *Learning Loss* Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid 19 di Indonesia. http://semnas.statistics.unpad.ac.id/wp-content/uploads/erf_uploads/2021/11/Learning-Loss-Akibat-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Selama-Pandemi-Covid-19-di-Indonesia.pdf . Diakses 15 April 2022.
- Dian, Dede, dkk. 2020. Penerapan Model *Problem Based Learning* (PBL) Berbasis *Blended Learning* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar pada Siswa Kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran. <http://eprints.uad.ac.id/21477/> . Diakses tanggal 14 April 2022.
- Guru Mantap 45. (2019). Penilaian Sikap, Pengetahuan, Keterampilan K13 Revisi 2017. <https://kmsuardika.blogspot.com/2019/06/penilaian-sikap-pengetahuan-dan.html>. Diakses tanggal 20 April 2022.
- Halle, Ricardina Fatima Natalia. 2019. *Penerapan Blended Learning* Berbasis Whatshapp untuk meningkatkan kemandirian belajar, berpikir kritis, dan hasil belajar siswa kelas X MIPA SMAK Kesuma Mataram Tahun Pelajaran 2018/2019 Pada Materi Usaha dan Energi. <https://repository.usd.ac.id/35722/> . Diakses tanggal 14 April 2022.
- Jessica Jesslyn Cerelia.(2021). *Learning Loss* Akibat Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Indonesia. http://semnas.statistics.unpad.ac.id/content/uploads/erf_uploads/2021/11/Learning-Loss-Akibat-Pembelajaran-Jarak-Jauh-Selama-Pandemi-Covid-19-di-Indonesia.pdf . Diakses tanggal 20 April 2022.

- Muslimin, Sunardi. 2021. Pengembangan modul geometri ruang terintegrasi nilai-nilai islam. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 7(2): 101–111. <file:///C:/Users/User/Downloads/10140-Article%20Text-33580-1-10-20220205.pdf>. Diakses tanggal 21 Juni 2022.
- Musriah. 2020. Penerapan Model *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Pada Materi Matriks Kelas X TKJ A SMK BP Darul Ulum Rejosari Grobogan. <https://files1.simpkb.id/guruberbagi/rpp/154620-1605581734.pdf>. Diakses tanggal 19 April 2022.
- N. Hajar. 2016. Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X-3 Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA Negeri Kebakkramat Tahun Ajaran 2015/2016. <https://www.neliti.com/id/publications/13800/penerapan-model-pembelajaran-problem-based-learning-pbl-untuk-meningkatkan-hasil>. Diakses tanggal 16 April 2022.
- Rohman, Fatchur. (2016). Penerapan *Blended-Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Biologi. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6526>. Diakses tanggal 17 April 2022.
- Sekolah Murid Merdeka. 2021. Mengenal Metode *Blandeed Learning*. <https://sekolahmuridmerdeka.id/blog/index.php/metode-blended-learning/>. Diakses tanggal 16 April 2022.
- Sumarno, Alim. (2011). Pengertian Hasil Belajar Online. <https://text-id.123dok.com/document/7qv4ow1q-model-pembelajaran-konvensional-kelebihan-dan-kekurangan-pembelajaran-konvensional.html>. Diakses pada 20 Oktober 2020.
- Triyanto, Samuel agus, Herawati Susilo, dan Fatchur Rohman. 2016. Penerapan *Blended-Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Biologi. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/6526>. Diakses pada 19 April 2022.

PROFIL SINGKAT

Lenny Simanjuntak merupakan guru Matematika SMP Xaverius 3 Palembang. Strata satunya berasal dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang, lulus tahun 2009. Lenny melakukan penelitian ini bersama dua penulis lainnya yaitu Ibu Dr. Nyiyayu Fahriza, M.Pd merupakan dosen sekaligus kepala program studi pendidikan matematika di Universitas PGRI Palembang dan Ibu Devi Mardhiyanti, M.Pd merupakan guru matematika di SMA Negeri Sumatera Selatan. Selain mengajar beliau juga menjalankan amanah sebagai Wakil Kepala Sekolah Bidang Pengembangan dan Penjamin Mutu, Guru Pamong PPG, Pengajar Praktik Program pendidikan guru penggerak angkatan 4 kota Palembang tahun 2021-2022.