

# **PENINGKATAN MINAT BELAJAR SOSIOLOGI MELALUI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* DENGAN PEMANFAATAN *ARTICULATE STORYLINE 3* DI KELAS XII SMAN 1 KOTA MUNGKID**

**Zakiah M**

*SMA Negeri 1 Kota Mungkid Kabupaten Magelang*

## **ABSTRAK**

*Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar Sosiologi peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Kota Mungkid melalui model pembelajaran problem based learning (PBL) dengan pemanfaatan Articulate Storyline 3 di kelas XII SMAN 1 Kota Mungkid. Minat belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu keadaan seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), dimana guru sebagai pelaksana pembelajaran sedangkan peneliti sebagai pengamat. Desain penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, yaitu pada bulan Januari-Maret 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Kota Mungkid yang terdiri dari 35 peserta didik. Objek penelitian adalah minat belajar Sosiologi peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Data dianalisis secara deskriptif dan disajikan dalam bentuk tabel dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan minat belajar Sosiologi peserta didik. Dari kondisi awal sebesar 16,44, meningkat setelah tindakan di siklus I menjadi 25,57 dan terus mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 26,81. Dengan demikian penggunaan model problem based learning (PBL) dengan pemanfaatan Articulate Storyline 3 dapat meningkatkan minat belajar Sosiologi peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN1 Kota Mungkid.*

**Kata kunci:** *Minat belajar, problem based learning (PBL), dan Articulate Storyline*

3

## **Pendahuluan**

Pada UUD NRI Tahun 1945 alenia ke 4 menjelaskan bahwa salah satu tujuan nasional Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya mencerdaskan kehidupan bangsa dilakukan melalui pendidikan bagi masyarakat Indonesia. Perlu diketahui bahwa pendidikan merupakan upaya sadar yang dipersiapkan secara matang dalam rangka membantu peserta didik yang memiliki kepribadian yang utuh dari sisi spiritual, mental, sosial, dan fisik (Jabar, 2016:1). Pendidikan merupakan upayapenanaman nilai, norma, dan tradisi sehingga menjadikan individu manusia yang memiliki kompetensi dan keterampilan. Pada dasarnya tujuan pendidikan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) agar mampu menjalankan kehidupan yang sejahtera dan bahagia. Tertuang secara jelas dalam pasal 3 Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa,

bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Guru atau pendidik memiliki peran penting guna memajukan dan mengembangkan pendidikan di Indonesia. Tanggungjawab berat yang harus dipikul oleh guru untuk melaksanakan pendidikan karena dalam proses pendidikan ini guru menuntun peserta didik untuk mengembangkan potensi, karakter, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sesuai dengan kodrat yang dimilikinya. Potensi dan karakteristik peserta didik dapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena menurut pembelajaran paradigma baru memastikan praktik pembelajaran untuk berpusat pada peserta didik. Pada kerangka paradigma baru, pengembangan pembelajaran bukan model linier akan tetapi suatu siklus yang berkesinambungan. Cakupannya meliputi pemetaan standar kompetensi, merdeka belajar dan asesmen kompetensi minimal sehinggamenjamin ruang yang lebih leluasa bagi pendidik untuk merumuskan rancangan pembelajaran dan asesmen sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik (Sufyadi et al, 2021:1).

Kegiatan pembelajaran di sekolah memang telah diberikan design yang mengakomodir potensi dan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran akan tetapi tetap ditemui permasalahan dalam penerapannya. Salah satu sekolah yang menemui permasalahan dalam kegiatan pembelajaran paradigma baru adalah SMAN 1 Kota

Mungkid. Permasalahan yang muncul adalah minat belajar Sosiologi peserta didik di SMAN 1 Kota Mungkid rendah. Rendahnya minat belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti materi pelajaran Sosiologi yang dirasa membosankan dan banyak hafalan, jam pelajaran Sosiologi yang berada di jam siang atau sore hari, dan media dan model pembelajaran yang belum bervariasi. Permasalahan tersebut menjadikan peserta didik tidak kondusif dalam pembelajaran seperti mencari-cari alasan untuk keluar kelas dan lebih tertarik bermain *game* melalui gadget/smartphone yang dimiliki.

Berdasarkan pada hasil observasi awal tersebut penulis menyadari bahwa pembelajaran Sosiologi memanglah sudah dilakukan dengan paradigma pembelajaran modern yang berfokus pada peserta didik, namun pembelajaran model pembelajaran dan media pembelajaran yang dilakukan masih belum bervariasi. Hal tersebut yang diprediksi penulis sebagai penyebab minat peserta didik dalam pembelajaran Sosiologi rendah. Perlu diketahui bahwa proses pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Dapat diduga rendahnya minat belajar peserta didik disebabkan olehkurang efektifnya proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru walaupun sudah berpusat pada peserta didik. Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang semakin diperhatikan terus menerus yang terus menerus dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Atas dasar minat peserta didik yang rendah terhadap pembelajaran Sosiologi, peneliti memandang perlu untuk mencoba menerapkan suatu model yang variatif, menarik, dan mampu mengkonstruksi pemahaman Sosiologi peserta didik dikaitkan dengan kehidupan nyata.

Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan untuk mengembangkan minat dan hasil belajar tersebut adalah model pembelajaran *problem based learning* (PBL).

Problem Based Learning merupakan salah satu model yang disarankan dalam pembelajaran kurikulum 2013 untuk dapat membantu siswa untuk berpikir tingkat tinggi menurut taksonomi Bloom (Dewi, 2015:937). Pembelajaran Problem Based Learning tidak hanya penyajian sejumlah besar fakta kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan mengembangkan pengetahuannya. Problem Based Learning juga cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik karena dengan model tersebut peserta didik akan terbantu untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya, dan peserta didik akan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang lingkungan sekitar. Menimbang kemampuan yang dibutuhkan peserta didik di masa depan dalam pemecahan masalah sangatlah tinggi, disusul dengan kemampuan sosial, dan proses (Kemdikbud, 2021). Oleh karena nantinya peserta didik akan terjun dalam dunia kerja, maka peserta didik harus mampu bersaing pada eranya. Hal itu yang menjadikan kurikulum pembelajaran harus mencantumkan terkait kemampuan yang dibutuhkan di masa depan. Kementerian Komunikasi dan Informatika menyampaikan bahwa akan terus mendukung upaya transformasi digital dalam sektor pendidikan demi terwujudnya generasi emas di masa yang akan datang.

SMA N 1 Kota Mungkid termasuk sekolah yang melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal itu guna mencapai tujuan positif dalam mempersiapkan kompetensi lulusan yang dapat menjawab tuntutan zaman. Mayoritas peserta didik di SMAN 1 Kota Mungkid sudah memiliki gadget/smartphone yang mendukung terwujudnya transformasi digital dalam dunia pendidikan. Namun berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru di sekolah tersebut, literasi digital peserta didik belum dilaksanakan dengan maksimal.

Maka dari itu guna mencapai pembelajaran yang menarik minat peserta didik penulis merencanakan memanfaatkan aplikasi Articulate Storyline 3 guna pembuatan media pembelajaran interaktif berupa game dalam pembelajaran. Aplikasi Articulate Storyline 3 merupakan multimedia authoring tools yang dapat digunakan membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi dan video berbasis web (html5) atau merupakan application file yang dapat dijalankan melalui berbagai perangkat seperti, laptop, smartphone, dan tablet. Aplikasi ini tidak membutuhkan bahasa pemrograman saat proses pembuatannya, sehingga memudahkan guru dalam pembuatannya (Mallu & Samsuriah, 2020). Pemanfaatan Articulate Storyline 3 ini sekaligus dapat dirancang untuk menjadi solusi literasi digital peserta didik dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar Sosiologi peserta didik SMAN 1 Kota Mungkid.

Berdasarkan permasalahan tersebut proposal penelitian ini dimaksudkan untuk merancang peningkatan minat belajar Sosiologi dengan design pembelajaran paradigma baru melalui model pembelajaran Problem Based Learning dengan pemanfaatan aplikasi Articulate Storyline 3 di kelas XII SMAN 1 Kota Mungkid. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pemecahan masalah atau solusi dari permasalahan yang muncul terkait rendahnya minat belajar Sosiologi.

## **LANDASAN TEORI**

### **Minat Belajar Sosiologi**

Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti gairah, keinginan, semangat, perasaan dalam belajar yang

ditunjukkan melalui antusiasme, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar yang ada. Berdasarkan teori tersebut minat belajar peserta didik dapat diartikan sebagai rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki peserta didik terhadap pembelajaran. Minat belajar peserta didik yang baik akan senantiasa memberi dampak positif dalam sistem pembelajaran.

Minat dalam belajar memiliki fungsi yaitu: (1) Sebagaimana kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan terdorong untuk tekun dalam belajar. (2) Pendorong siswa untuk berbuat dalam mencapai tujuan. (3) Penentu arah perbuatan siswa yakni kearah tujuan yang hendak dicapai. (4) Penseleksi perbuatan, sehingga perbuatan siswa yang mempunyai motivasi senantiasa selektif dan tetap terarah kepada tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan fungsi minat yang dikemukakan Alisuf Sabri dapat disimpulkan bahwa minat mempengaruhi proses pencapaian keberhasilan peserta didik dalam pembelajaran. Minat sebagai alat motivasi agar peserta didik tekun dan mengoptimalkan belajarnya. Begitupun sebaliknya, jika minat peserta didik terhadap suatu mata pelajaran kurang, maka akan menghambat proses pembelajaran.

Terdapat beberapa hal yang menyebabkan seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu, apabila individu tersebut memiliki beberapa unsur, antara lain yaitu sebagai berikut: (1) Ketertarikan, peserta didik yang berminat terhadap suatu mata pelajaran maka dirinya akan memiliki ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran dengan senang hati, tanpa ada rasa keterpaksaan. (2) Perhatian dalam belajar, anak didik yang berminat dengan suatu mata pelajaran, dirinya akan memperhatikannya dalam jangka waktu tertentu. (3) Partisipasi (4) Usaha peserta didik meraih prestasi. (5) Manfaat Mata Pelajaran, adanya manfaat dan fungsi pelajaran juga merupakan salah satu unsur minat. Dalam penelitian ini memahami manfaat dan fungsi mata pelajaran sosiologi menjadi unsur minat peserta didik dalam mempelajarinya (Widyawati et.al, 2015:11).

Minat merupakan kecenderungan peserta didik yang tetap memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang semakin diperhatikan terus menerus dengan rasa senang. Rasa senang dan rasa ketertarikan muncul pada kegiatan tersebut tanpa ada yang menyuruh. Atas dasar minat peserta didik di kelas XII IPS 1 yang rendah terhadap pembelajaran Sosiologi di SMAN 1 Kota Mungkid, peneliti memandang perlu untuk mencoba menerapkan suatu model yang variatif, menarik, dan mampu mengkonstruksi pemahaman Sosiologi peserta didik dikaitkan dengan kehidupan nyata yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning*. Hal ini tentunya karena mempertimbangkan salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah bahan dan metode dalam mengajar. Akan tetapi perlu diingat bahwa yaitu lingkungan sosial juga memberikan pengaruh dalam meningkatkan minat belajar peserta didik maka kepribadian guru atau pengajar harus menarik dan koordinatif. Selain itu, perlu juga ada komunikasi yang baik dalam pergaulan antara peserta didik. Berdasarkan teori di atas perlu ditekankan bahwa salah satu yang menjadikan peserta didik berminat dalam belajar yaitu mengetahui manfaat dari mata pelajaran. Mengetahui manfaat dari mata pelajaran Sosiologi dapat dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* yang menjadikan peserta didik dapat lebih merasakan kebermaknaan mata pelajaran dalam kehidupan sehari-hari, karena pembelajaran yang dilakukan berdasar pada permasalahan yang dihadapi secara nyata dalam kehidupan.

## **Problem Based Learning**

*Problem Based Learning* merupakan salah satu model yang disarankan dalam pembelajaran kurikulum 2013 untuk dapat membantu peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi menurut taksonomi Bloom. Anderson & Krathwohl, (2010:24) mengatakan bahwa perbedaan antara *Problem Based Learning* dengan model pembelajaran lainnya terletak pada hasil pembelajaran. Model pembelajaran yang lainnya seperti *Discovery Learning* merupakan pembelajaran yang tidak disampaikan secara utuh tapi peserta didik diminta untuk mencari informasi yang kurang lengkap tanpa memberikan solusi atas suatu permasalahan tetapi *Problem Based Learning* diakhir pembelajaran harus memberikan solusi dalam permasalahan yang di sajikan dalam proses pembelajaran.

*Problem Based Learning* (PBL) atau yang dalam bahasa Indonesia disebut pembelajaran berbasis masalah (PBM) adalah pembelajaran yang menggunakan masalah nyata sebagai konteks dan sarana bagi peserta didik untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis, serta membangun pengetahuan baru. Proses pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang dilakukan secara kritis karena peserta didik menemukan masalah, menginterpretasikan masalah mengidentifikasi faktor terjadinya masalah, mengidentifikasi informasi dan menemukan strategi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menjelaskan bahwa proses pembelajaran menggunakan *Problem Based Learning* bukan hanya penyajian sejumlah besar fakta kepada peserta didik, melainkan pada pengembangan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah dan mengembangkan pengetahuannya. *Problem Based Learning* juga cocok untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik karena dengan model tersebut peserta didik akan terbantu untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya, dan peserta didik akan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang lingkungan sekitar.

Model pembelajaran *Problem based learning* sebenarnya memiliki tujuan agar menjadikan pembelajaran aktif, independen, dan mandiri, sehingga menghasilkan peserta didik yang independen yang mampu meneruskan untuk belajar mandiri dalam kehidupannya. Pada pembelajaran *Problem based learning* suasana kelas lebih hidup dengan diskusi, debat, dan kontroversi sehingga mampu memotivasi peserta didik untuk mencapai sukses secara akademik.

## **Articulate Storyline 3**

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Aplikasi *Articulate Storyline 3* merupakan *multimedia authoring tools* yang dapat digunakan membuat media pembelajaran interaktif dengan konten yang berupa gabungan teks, gambar, suara, grafik, animasi dan video berbasis web (html5) atau merupakan *application file* yang dapat dijalankan melalui berbagai perangkat seperti, laptop, smartphone, dan tablet. Aplikasi ini tidak membutuhkan bahasa pemrograman saat proses pembuatannya, sehingga memudahkan guru dalam pembuatannya (Mallu & Samsuriah, 2020). Pemanfaatan *Articulate Storyline 3* ini sekaligus dapat dirancang untuk menjadi solusi

pembelajaran yang menyenangkan atas permasalahan peserta didik yang memiliki minat belajar Sosiologi akan tetapi justru lebih tertarik bermain dengan gadgetnya untuk bermain *game*.

Penggunaan media pembelajaran interaktif akan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Banyaknya konten yang bisa diintegrasikan semakin membuat peserta didik penasaran dan membuka diri untuk mempelajari sosiologi. Tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar seperti media konvensional namun di dalam media pembelajaran interaktif bisa memuat teks, gambar, animasi, video, dan audio untuk menjelaskan materi sosiologi secara jelas yang bersifat dua arah. Ketika menggunakan media pembelajaran interaktif peserta didik berperan aktif dalam mengoperasikannya yang sudah disediakan berbagai pilihan menu untuk belajar.

Penulis memilih *Articulate Storyline 3* sebagai *software* yang dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Pemilihan ini tentunya dengan mempertimbangkan teori di atas bahwa secara khusus media pembelajaran seharusnya memuat kriteria *access*, *cost*, *technology*, *interactivity*, *organization*, dan *novelity*. Pertama, terkait dengan kemudahan akses (*access*) menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media, dimana *game* yang dibuat dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* ini diakses menggunakan internet dan telah sesuai dengan kondisi SMAN 1 Kota Mungkid yang jaringan internetnya baik. Kedua, secara biaya (*cost*) pembuatan *game* dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* terjangkau. Ketiga, teknologi (*technology*) mudah dalam penggunaannya karena sistemnya seperti *game* pada umumnya. Aplikasi ini tidak membutuhkan bahasa pemrograman saat proses pembuatannya, sehingga memudahkan guru dalam pembuatannya. Keempat, adanya dukungan dari sekolah dan juga guru mata pelajaran yang serumpun terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan literasi digital peserta didik (*organization*). Kelima, media *game* yang dibuat dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* termasuk baru (*novelity*) dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi khususnya penggunaan internet. Melalui pemilihan media pembelajaran digital ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme dan juga minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Kota Mungkid.

## **HIPOTESIS TINDAKAN**

Diduga melalui Penerapan model *problem based learning* dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* dapat meningkatkan minat belajar Sosiologi peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Kota Mungkid Tahun Pelajaran 2022/2023.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023, yaitu pada bulan Januari-Maret 2023. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Kota Mungkid yang berjumlah 35 peserta didik. Teknik pengumpulan data angket dan observasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif secara persentase terhadap data yang diperoleh dari hasil angket peserta didik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas telah dilakukan pada peserta didik kelas XII IPS 1 SMAN 1 Kota Mungkid tahun 2022/2023 dalam dua kali siklus. Dapat diketahui bahwa berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus II indikator keberhasilan telah tercapai yaitu 80% peserta didik kelas XII IPS 1 memperoleh skor minat belajar dalam kriteria tinggi dengan batas minimal perolehan skor minat belajar minimal 25 pada setiap siklusnya.

Sebelum penelitian dilaksanakan peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan pra siklus untuk mengetahui kondisi awal minat peserta didik melalui data angket dan observasi peserta didik. Berdasarkan hasil pra siklus dapat diketahui melalui tabel berikut.

**Tabel I. perbandingan angket minat belajar peserta didik dan observasi minat belajar peserta didik oleh guru pada tahap Pra Siklus.**

Angket	26	14	17,0
Observasi	27	12	15,9
Rata-Rata Total			16,44

Tabel di atas menunjukkan hasil perbandingan angket minat belajar peserta didik kelas XII IPS 1 dan hasil observasi minat belajar peserta didik di kelas oleh guru. Diketahui bahwa skor rata-rata minat belajar peserta didik ketika pra siklus 16,44 yang dalam hal ini dikategorikan sebagai minat belajar kategori rendah.

### Siklus 1

Pada pelaksanaan siklus I terbagi menjadi 4 tahapan yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Perencanaan dimulai dengan mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP, media pembelajaran berupa *power point*, LKPD, bahan ajar, dan *game* yang di dibuat dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3*. Selanjutnya tahap tindakan penelitian dilaksanakan pada tanggal 10 Januari 2023. Pada pelaksanaannya dimulai dari guru menyampaikan pengantar materi dan rencana pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah itu dilanjutkan dengan pembagian peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok melakukan diskusi terkait topik permasalahan yang sedang dipelajari dan menawarkan solusi permasalahan melalui *game* yang telah dibuat dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3*. Setelah itu peserta didik diminta melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan dengan pendampingan guru. Sebelum menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi sebagai penghargaan telah berjuang menyelesaikan permainan dengan baik.

Berikut tabel hasil observasi yang dilakukan pengamat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.

**Tabel.2. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I**

No	Aspek	Skor	Presentase
1.	Pembuka	4	85%
2.	Inti	4	
3.	Penutup	5	

Berdasarkan tabel tersebut keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* berjalan dengan lancar. Seluruh aspek dalam kegiatan pembelajaran terpenuhi dengan presentase keterlaksanaan sebesar 85%. Pada observasi peserta didik, yang diamati yaitu minat belajar peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pelaksanaan observasi minat belajar peserta didik dimaksudkan agar hasilnya dapat digunakan sebagai pedoman untuk merencanakan tindakan pada siklus II. Selain menggunakan lembar observasi minat belajar peserta didik, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat belajar peserta didik. Berikut merupakan hasil penelitian minat belajar Sosiologi peserta didik kelas XII IPS 1 yang di peroleh dari hasil angket dan observasi pada siklus I.

**Tabel.3. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus I**

	Skor Tinggi	Skor Rendah	Rata-Rata
Angket	29	24	26,3
Observasi	30	18	24,9
Rata-Rata Total			25,57

Tabel di atas menunjukkan bahwa perolehan skor rata-rata total mengenai minat belajar peserta didik kelas XII IPS 1 sebesar 25,57. Jika dibandingkan dengan hasil minat belajar pada pra siklus menunjukkan kenaikan yang cukup signifikan. Berdasarkan data perolehan skor 85,71% peserta didik mendapatkan skor di atas atau sama dengan 25 poin. Dengan demikian pada siklus I penerapan model pembelajaran *problem based learning* yang berbasis *joyfull learning* dikatakan berhasil dengan presentase sebesar 85,71% yang masuk dalam pengkategorian minat belajar tinggi.

### Hasil Refleksi Siklus 1

No	Hasil Refleksi	Rekomendasi
1.	Beberapa peserta didik kurang aktif terlibat dalam diskusi kelompok. Hal ini terjadi karena beberapa anggota dalam kelompok belum membagi tugas dengan jelas.	Guru mengarahkan peserta didik untuk aktif terlibat dalam diskusi kelompok dan memberikan lembar penilaian antar teman dengan harapan mendorong keterlibatan peserta didik pada saat diskusi.
2.	Presentasi kelompok belum maksimal karena keterbatasan waktu. Dari 7 kelompok, 5 kelompok sudah mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas.	Guru memperbaiki manajemen waktu sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah disusun.
3.	Guru belum memberikan <i>reward</i> kepada peserta didik.	Guru mempersiapkan <i>reward</i> untuk kegiatan belajar mengajar di kelas.
4.	Beberapa peserta didik belum bijak dalam penggunaan <i>gadget</i> .	Guru menegur peserta didik dan mengarahkan peserta didik memanfaatkan <i>gadget</i> untuk kegiatan pembelajaran.
5.	Beberapa peserta didik mengalami kendala sinyal dan kapasitas <i>gadget</i> yang kurang memadai.	Peserta didik menyiapkan paket data dan <i>gadget</i> agar dapat dimaksimalkan dalam kegiatan pembelajaran, misalnya dengan mengunduh aplikasi <i>Scan Barcode</i> .

## Siklus 2

Pada dasarnya pada siklus II tahapan pelaksanaan sama seperti siklus sebelumnya yang tentunya disesuaikan dengan refleksi dan rekomendasi pada siklus I. Tahap perencanaan dengan dimulai mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP media pembelajaran dan *power point*. Pada penyusunan RPP guru mempertimbangkan hasil refleksi dari siklus I dimana manajemen waktu perlu di sesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik. Pada siklus II ini perbedaan terletak pada muatan materi yang tertera pada *game* dengan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) melalui pemanfaatan *Articulate Storyline 3*. Secara umum pada siklus II tahapan pelaksanaan sama seperti siklus sebelumnya. Tahapan siklus II ini juga telah disesuaikan dengan refleksi dan rekomendasi pada siklus I. Selanjutnya tahap tindakan penelitian dilaksanakan pada tanggal 26 Januari 2023. Sebelum kegiatan pembelajaran peserta didik diminta menyiapkan paket data dan *gadget* agar dapat dimaksimalkan dalam kegiatan pembelajaran, misalnya dengan mengunduh aplikasi *Scan Barcode*. Pada pelaksanaannya dimulai dari guru menyampaikan pengantar materi dan rencana pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah itu dilanjutkan dengan pembagian peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil. Setiap kelompok melakukan analisis dan diskusi terkait topik permasalahan serta mencari alternatif solusi permasalahan melalui *game* yang telah dibuat dengan memanfaatkan *Articulate Storyline 3*. Pada saat berdiskusi guru perlu melakukan pendampingan dan pemantauan terkait keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Guru memperbaiki manajemen waktu sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sudah disusun. Setelah itu peserta didik diminta melakukan refleksi dan menyimpulkan pembelajaran yang dilakukan dengan pendampingan guru. Sebelum menutup pembelajaran dengan memberikan apresiasi dan bingkisan sebagai penghargaan telah berjuang menyelesaikan permainan dengan baik. Berikut tabel hasil observasi yang dilakukan pengamat ketika kegiatan pembelajaran berlangsung

**Tabel.4. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran Siklus I**

No	Aspek	Skor	Preentase
1.	Pembuka	4	93,3%
2.	Inti	5	
3.	Penutup	5	

Berdasarkan tabel tersebut keterlaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* berjalan dengan lancar. Seluruh aspek dalam kegiatan pembelajaran terpenuhi dengan presentase keterlaksanaan sebesar 93,3%. Selain menggunakan lembar observasi minat belajar peserta didik, peneliti juga menggunakan angket untuk mengukur minat belajar peserta didik. Berikut merupakan hasil penelitian minat belajar Sosiologi peserta didik kelas XII IPS 1 yang di peroleh dari hasil angket dan observasi pada siklus II.

**Tabel.5. Hasil Angket Minat Belajar Peserta Didik Siklus II**

	Skor Tinggi	Skor Rendah	Rata-Rata
Angket	30	23	26,6
Observasi	30	23	27,0
Rata-Rata Total			26,81

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata minat belajar Sosiologi pada siklus II mengalami kenaikan menjadi 26,81. Data ini meningkat dari data yang diperoleh pada siklus sebelumnya. Berdasarkan data tersebut perolehan skor 94,28% peserta didik mendapatkan skor di atas atau sama dengan 25 poin. Perbandingan perolehan skor minat belajar peserta didik dapat dilihat dari tabel dibawah ini.

**Tabel.6. Tabel Perbandingan Minat Belajar Peserta Didik Pada Setiap Siklus**

Tindakan	Skor	Kategori
Pra Siklus	16,44	Rendah
Siklus 1	25,57	Tinggi
Siklus II	26,81	Tinggi

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa perolehan rata-rata skor minat belajar peserta didik sebelum penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebesar 16,44 yang tergolong dalam kategori rendah. Setelah penerapan pada siklus I memperoleh skor rata-rata sebesar 25,57 masuk kategori

minat tinggi dan terus meningkat pada siklus II dengan perolehan skor minat rata-rata sebesar 26,81. Berdasarkan hasil tindakan pada siklus II, peneliti memutuskan untuk menghentikan siklus karena indikator keberhasilan sudah tercapai dan kendala-kendala pada refleksi siklus I mulai teratasi pada pelaksanaan di siklus II.

## **PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* dalam pembelajaran Sosiologi di kelas XII IPS 1 SMAN 1 Kota Mungkid efektif dalam meningkatkan minat belajar Sosiologi. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya peningkatan skor minat belajar pada setiap siklusnya, dari perolehan rata-rata skor pra siklus sebanyak 16,44, siklus I sebanyak 25,57, dan siklus II meningkat hingga mencapai 26,81. Hasil akhir menunjukkan kategori minat belajar Sosiologi peserta didik tinggi setelah penerapan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3*.

## **SARAN**

Setelah dilakukan penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan SMAN1 Kota Mungkid untuk menerapkan model pembelajaran *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3* sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Selain itu berdasarkan hasil yang di peroleh dalam penelitian diharapkan mampu memberikan inspirasi kepada guru untuk menghadirkan pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya dengan menggunakan model *problem based learning* (PBL) dengan pemanfaatan *Articulate Storyline 3*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Sardiman. 2021. *Interaksi dan Motiasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Anni, Chatharina Tri, dkk. 2004. *Psikologi Belajar*. Semarang: UPT UNNES.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru
- Dimiyati dan Mudjono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*.
- Sugiyono. 2014. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

