

Model Pembelajaran *Problem Based-Learning* (PBL) dan Media Powerpoint: Teknik dan Strategi Guru Sebagai Agen Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik

Susi Susanti

SD Negeri 1 Krangganharjo, Kecamatan Toroh, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah

e-mail: jesan.jesantaa@gmail.com

Abstract - *Problem Based-Learning (PBL)* is often contrasted with the conventional learning and to modified technical and strategic of learning based-on problem in the classroom. Since it used to discovery and modified learning routine educators or teacher in the past ten years (Cifti, 2015; Nur Jannah, 2014; Ananth & Rusiyanto, 2012; Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B., 2020; Minardi, J., & Akbar, A. S., 2020). Research by Susanti, E., Ritonga, M., & Bambang, B., 2020; Minardi, J., & Akbar, A. S., 2020 stated that the *Problem Based-Learning* is significantly and good proof able to increase the attention and the interest of student in active learning. However, the use of *Problem Based-Learning* by the teacher as a learning agent becomes ineffective if the student were not interested in the problems to be solved in the class. Therefore, it takes strategic and technical of learning by the role of instructional media to stimulate student interest. The Technical and strategic use media which could be integrated in learning media above, Power Point is selected and issued could to increase, motivate, support the model of *Problem Based-Learning (PBL)*. *Problem Based-Learning (PBL)* is learning of media can appropriate media to focus and alternative media to address these issues.

Keywords: *Problem Based-Learning (PBL)*, *Student Interest*, and *Power Point*

PENDAHULUAN

Faktor intern dari dimensi psikologis yang berpengaruh penting pada hasil belajar adalah minat belajar. Minat menunjukkan bahwa seseorang terikat dengan apa yang cenderung dilakukannya sesuai dengan harapan atau keinginannya (Dewey, 2001:130; Syah, 2015:152). Slameto (2013:180) mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Hilgard (1962) menyatakan bahwa minat belajar merupakan kecenderungan untuk memperhatikan beberapa kegiatan yang diminati dan diikuti perasaan senang serta rasa kepuasan dalam belajar. Dalam proses untuk mencapai sebuah hasil belajar yang diharapkan. Selain itu, minat belajar merupakan salah satu aspek yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, teknik dan strategi pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pembelajaran yang harus ditentukan dan dipilih sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan peserta didik sebagai solusi

inovatif dan strategis guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) dalam mewujudkan tujuan pembelajaran secara efektif. Model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran berupa porses pembiasaan dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dinamika kehidupan dan problematika perkembangan ilmu pengetahuan adalah model pembelajaran *Problem Based-Learning (PBL)*. Popper (dalam Marra dkk., 2014:223) berpendapat "*alles leben ist problemlosen (all life is problem solving)*", bahwa semua kehidupan adalah pemecahan masalah. Menurut John Dewey (dalam Trianto, 2015:64) belajar berdasarkan *Problem Based-Learning (PBL)* adalah "interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan". Hal ini sejalan dengan teori perkembangan Piaget (dalam Slavin, 2008:43) bahwa semua anak dilahirkan dengan kecenderungan bawaan untuk berinteraksi dengan lingkungan mereka dan memahaminya.

Problem Based-Learning (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang mengajak siswa untuk berpikir kritis menjawab problematika dan mencari solusi sebagai jalan

keluar problematika tersebut. Menurut Hmelo-Silver (dalam Eggen dan Kauchak, 2012:307) *Problem Based-Learning (PBL)* adalah seperangkat model mengajar yang menggunakan masalah sebagai fokus untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, materi, dan pengaturan diri. Inti dari *Problem Based-Learning (PBL)* adalah penyajian permasalahan secara autentik dan bermakna kepada siswa (Santrock, 2008:31; Arends, 2013:100; Marra, dkk., 2014:221). Belajar dengan pengalaman akan membawa pada perubahan diri dan cara merespon lingkungan. Dewey (2001:146) berpendapat sebagai berikut “*Learn from experience is to make a backward and forward connection between what we do to things and what we enjoy or suffer from things in consequence. Under such conditions, doing becomes a trying; an experiment with the world to find out what it is like; the undergoing becomes instruction-discovery of the connection of things.* (Belajar melalui pengalaman dapat membuat koneksi sebagai jawaban dari kemungkinan sebuah problematika kehidupan yang terjadi di masa depan).

Penerapan pembelajaran model *Problem Based-Learning (PBL)* selain terdapat berbagai keunggulan, juga masih terdapat beberapa kritikan terhadap kelemahan model *Problem Based-Learning (PBL)*. Salah satu kelemahan dalam penerapan model *Problem Based-Learning (PBL)* menurut Sanjaya (2014:221) adalah manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi berupa teknik dan strategi pembelajaran untuk meminimalkan kelemahan tersebut sangat perlu dilakukan. Salah satu pemecahan masalah dapat dilakukan dengan menerapkan model *Problem Based-Learning (PBL)* dengan penggunaan media *PowerPoint*. Media ini dipilih dikarenakan bersifat multimedia. Media bersifat multimedia adalah gabungan dari berbagai unsur

media, seperti teks, gambar, animasi, dan video (Rusman, dkk., 2013:295). Sifat multimedia sebagaimana dijelaskan di atas terdapat pada media *PowerPoint*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka. Peneliti berusaha membahas secara kritis dan mendalam berbagai bahan pustaka untuk mendukung gagasan. Langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti dimulai dari anggapan-anggapan dasar atau fakta-fakta yang dipandang benar tanpa adanya verifikasi dan keterbatasan. Selanjutnya dilakukan analisis dari permasalahan dan variabel dalam penelitian ini secara mendalam untuk mendukung gagasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Urgensitas Model Pembelajaran *Problem Based-Learning (PBL)* dan *Era Society 5.0* Bagi Peserta Didik dan Guru Sebagai Agen Pembelajaran (*Learning Agent*).

Model pembelajaran *Problem Based-Learning (PBL)* dan *era Society 5.0* beserta persyaratannya dalam adaptasi ekosistem VUCA pada Pendidikan dan pembelajaran dilakukan oleh guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) dan siswa sebagai output pembelajaran. Adaptasi ekosistem VUCA dalam Pendidikan dan pembelajaran antara lain perlunya adanya penanaman konsep atau *mindset* pemahaman siswa tentang belajar sepanjang hayat dan belajar yang bermakna merupakan keharusan guru pada era sekarang. Teknik dan strategi yang paling tepat yaitu membiasakan melalui sebuah pembelajaran yang bermakna dan sepanjang hayat. Permendiknas No. 81A (2013), menjelaskan tentang prinsip pembelajaran, antara lain (1) berpusat pada peserta didik; (2) mengembangkan kreativitas peserta didik; (3) menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang; serta (4) menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien, dan bermakna. Pada akhirnya prinsip-prinsip tersebut membawa dampak meningkatnya hasil belajar.

Prinsip tersebut sejalan dengan empat pilar pendidikan secara universal. UNESCO (dalam Dantes, 2014:18) merumuskan empat pilar pendidikan universal, yaitu (1) *learning to know*; (2) *learning to do*; (3) *learning to be*; (4) *learning to live together*. Pembiasaan yang cocok sesuai dengan uraian di atas yaitu dengan menerapkan model *Problem Based-Learning (PBL)*, agar pembelajaran menjadi bermakna dan membawa dampak belajar sepanjang hayat.

Sejalan dengan teori di atas, Freire (2008:63) menyatakan bahwa mereka harus meninggalkan tujuan pendidikan sebagai usaha investasi masa depan dan menggantinya dengan penghadapan pada masalah-masalah manusia dalam hubungannya dengan dunia. Lebih lanjut, konsep tersebut dinamakan konsep pendidikan "hadap masalah (*problem-posing*)". Konsep pendidikan ini sejalan dengan konsep *Problem Based-Learning (PBL)* yang berisi *act of cognition* (sikap memahami), bukan pengalihan-pengalihan informasi saja. Dengan pembelajaran seperti itu, menghindarkan keadaan yang telah menjadi rutinitas aktivitas pembelajaran, yakni guru mengajar±murid diajar, guru berpikir±murid memikirkannya, guru bercerita±murid mendengar cerita, dan guru subjek belajar±murid objek belajar.

Problem Based-Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang bermuara dari sebuah permasalahan yang nantinya untuk diselesaikan pemecahan permasalahan tersebut oleh siswa. Pembelajaran ini berakar dari pemikiran Dewey (dalam Arends, 2013:104) berpendapat bahwa sekolah merupakan cerminan masyarakat luas yang menjadi laboratorium bagi inkuiri dan pemecahan masalah yang nyata. Menurut Barrows dan Kelson (dalam Barret dan Labhrainn, 2005:14), mendefinisikan *Problem Based-Learning (PBL)* sebagai berikut. "*PBL is both curriculum and a process. The curriculum consist of carefully selected and designed problems that demand from the learner acquisition of critical knowledge, problem-solving proficiency, self-directed learning strategies and team participation skills. The process replicates the common used systemic approach to resolving problems or meeting challenges that are encountered in life*

and career.

Problem Based-Learning (PBL) diawali dengan aktivitas peserta didik secara individual maupun kelompok dalam menyelesaikan masalah nyata dengan menggunakan strategi atau pengetahuan yang telah dimiliki. Hal ini sejalan dengan pendapat Arends (2013:114) bahwa tujuan utama pelajaran bukanlah untuk mempelajari banyak informasi baru, melainkan menyelidiki masalah yang penting dan menjadi pembelajar yang mandiri. Manfaat ke depan, proses penyelesaian masalah mempunyai efek terbentuknya keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah dan mampu berpikir kritis sekaligus membentuk pengetahuan baru (Kemdikbud RI, 2014:11). Hasil dari pembiasaan tersebut diharapkan berguna bagi perjalanan hidup siswa pada masa mendatang.

Pembelajaran dengan model *Problem Based-Learning (PBL)* mempunyai berbagai keunggulan dari pada model pembelajaran lain. Keunggulan dengan penerapan model *Problem Based-Learning (PBL)* bagi siswa, antara lain (1) lebih memahami isi pelajaran; (2) menantang untuk menemukan pengetahuan baru, (3) meningkatkan aktivitas pembelajaran; (4) memahami masalah dalam dunia nyata; (5) lebih menyenangkan; (6) mengembangkan berpikir kritis; (7) mengaplikasikan pengetahuan (Sanjaya, 2014:220-221). Menurut Beringer (2007:446) dengan penerapan *Problem Based-Learning (PBL)* akan memberikan dampak positif bagi siswa, yaitu pembelajaran menjadi menyenangkan, berpikir nalar atau kritis, meningkatkan refleksi hasil belajar, mengurangi metode hafalan, pembelajaran aktif dan menantang, serta mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Hal ini sependapat dengan pendapat Savin-Badin (dalam Newman, 2005:12), bahwa *emotional, intellectual, and practical independence*". Secara teoritis dan empiris penerapan model *Problem Based-Learning (PBL)* membawa dampak positif bagi perkembangan siswa baik dari aspek afektif, kognitif, maupun psikomotorik.

Hambatan yang muncul dalam penerapan *Problem Based-Learning (PBL)* menurut Santrock (2009:29-30), antara lain (1) fiksasi atau keterpakuan pada strategi pemecahan masalah

tertentu; (2) kurangnya motivasi dan kegigihan; dan (3) kurangnya kontrol emosi. Selain itu, kelemahan model *Problem Based-Learning (PBL)*, yaitu (1) keengganan siswa dalam memecahkan masalah; jika masalah tersebut dirasa sulit; (2) membutuhkan waktu yang relatif lama; (3) tanpa pemahaman tentang permasalahan yang akan dipecahkan, siswa tidak akan belajar apa yang ingin dipelajari (Sanjaya, 2014:221). Kelemahan yang terjadi dalam pelaksanaan *Problem Based-Learning (PBL)* tentu bukan menjadi alasan untuk tidak mengimplementasikan model ini. Pengembangan model *Problem Based-Learning (PBL)* yang mencari jalan keluar akan kelemahan tersebut, justru harus dilakukan sebagai upaya menyempurnakan model pembelajaran ini.

Uraian teoritis diatas menunjukkan bahwa model pembelajaran *Problem Based-Learning (PBL)* memiliki tingkat urgensi tinggi dalam adaptasi ekosistem VUCA sebagai penanaman konsep dasar yang diperlukan dalam era Society dimana peserta didik dan guru sebagai agen pembelajaran (*Learning Agenti*) harus mampu berpikir kritis, mampu menyelesaikan masalah dan sebagai problem solver dalam dinamika kehidupan mendatang sebagai salah satu strategi dan teknik pembelajaran guru sebagai agen pembelajaran (*learning agent*) dalam meningkatkan minat belajar siswa secara efektif, efisien dan tepat guna.

Mengatasi Masalah dengan Masalah (Meningkatkan Siswa dalam Proses *Problem Based-Learning (PBL)*)

Minat terhadap sesuatu merupakan kunci awal untuk menentukan apakah hal tersebut terus akan dilakukan atau tidak dilakukan oleh seseorang. Hurlock (2009:38) menyatakan bahwa minat merupakan salah satu pendorong psikologi dan sumber motivasi seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Slameto (2013:180) mendefinisikan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat merupakan kecenderungan untuk memerhatikan beberapa kegiatan yang diminati dan diikuti perasaan senang serta rasa kepuasan (Hilgrad, 1962). Sebuah minat menunjukkan bahwa

seseorang terikat dengan apa yang cenderung dilakukannya sesuai dengan harapan atau keinginannya (Dewey, 2001:130; Syah, 2014:152).

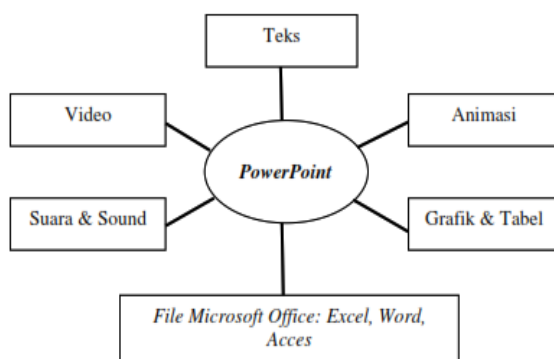
Dalam proses untuk mencapai hasil belajar ke arah perubahan yang positif, minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran. Alasan tersebut didukung oleh pendapat Slameto (2013:57), bahwa minat sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal itu disebabkan karena apabila siswa tidak berminat pada materi pelajaran maka siswa tidak akan belajar secara maksimal, begitu juga sebaliknya. Suatu proses pembelajaran akan berjalan sesuai rencana apabila disertai minat belajar (Sardiman, 2007:95). Sementara itu, Syah (2015:152) berpendapat bahwa minat juga dapat memengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa alasan di atas diperkuat hasil penelitian Trisnantari (2005), yang menunjukkan bahwa semakin tinggi minat belajar akan diikuti oleh semakin baik hasil belajar siswa.

Sedemikian penting minat belajar dalam proses pembelajaran untuk mencapai sebuah hasil belajar, guru harus senantiasa membangkitkan minat belajar siswa. Menurut Sardiman (2007:95) minat belajar siswa dapat dibangkitkan melalui beberapa cara, yaitu (1) membangkitkan adanya suatu kebutuhan; (2) mengonektivitaskan pengalaman masa lampau; (3) memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik; (4) menggunakan berbagai bentuk strategi dan model pembelajaran.

Media merupakan salah satu cara untuk mempermudah menyampaikan pesan atau informasi. Secara terminology, media dalam konteks pembelajaran, Smaldino, dkk. (2011:7) berpendapat bahwa media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Makna dari pengertian tersebut bahwa media merujuk pada apa saja yang dapat membawa informasi dan memudahkan menyampaikan pesan dalam proses belajar. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran tentu akan membawa dampak yang sangat positif terhadap proses kegiatan belajar itu sendiri. Pernyataan tersebut berdasar pada argumen dari

fungsi yang dimiliki media. Media memiliki fungsi (1) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran; (2) menghindari terjadinya verbalisme; (3) mengaktifkan siswa; (4) membangkitkan minat belajar siswa; (5) dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar (Ibrahim, dkk., 2006:6). Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi, sehingga hasil belajar akan meningkat.

Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia. Rusman, dkk. (2013:295) mengartikan media bersifat multimedia merupakan gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video. Salah satu bentuk format media yang mendukung dalam pembelajaran yang bersifat multimedia adalah *PowerPoint*. Keunggulan *PowerPoint* dapat dilihat pada aplikasi yang dapat mengintegrasikan berbagai unsur multimedia. Unsur-unsur multimedia yang dapat diintegrasikan melalui *PowerPoint*.



Gambar 1. Integrasi Multimedia dalam Power Point
(Sumber: Rusman, dkk., 2013:296)

Salah satu tujuan penggunaan media tersebut selain untuk mempermudah menyampaikan pesan/informasi, tetapi juga untuk menarik minat siswa dalam proses belajar. Sebagaimana pendapat Smaldino, dkk. (2011:194) terkait dengan tingkat ketertarikan dan keterlibatan, *PowerPoint* menyediakan fitur, seperti menyelipkan grafis dan suara, mempersonalisasi latar belakang dan warna yang meningkatkan tingkat ketertarikan dan keterlibatan para siswa. Keunggulan *PowerPoint* sebagaimana telah dijelaskan di atas,

akan lebih bermanfaat jika digunakan dalam sebuah proses pembelajaran.

Penggunaan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran, sejalan dengan perkembangan teknologi masa kini. Sehingga informasi atau pesan pengetahuan, tidak harus dilakukan secara langsung oleh guru melalui ceramah. *PowerPoint* adalah program aplikasi untuk membuat presentasi berupa teks, tabel, grafik, diagram, dan sebagainya (Gumawang, 2011). *PowerPoint* merupakan program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, maupun lokakarya (Rusman, dkk., 2013:295).

Penggunaan media *PowerPoint* dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil penelitian Tirtiana (2013) tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran *PowerPoint*, terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Selain itu, penggunaan media *PowerPoint* juga berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa.

Akan tetapi, dalam kenyataan, masih banyak guru di sekolah yang belum memanfaatkannya. Sebagaimana pernyataan dalam penelitian So dan Kim (2009:101), menyatakan bahwa masih banyak guru di sekolah yang enggan menggunakan teknologi, baik untuk belajar maupun proses mengajar. Dengan keunggulan, kemudahan, dan teknologi sederhana *PowerPoint* diharapkan akan membangkitkan semangat guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam suatu proses pembelajaran. Perpaduan media *PowerPoint* dan model *Problem Based-Learning (PBL)* dapat dilihat dari penggunaan media *PowerPoint* untuk mendukung proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Guru mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah melalui tampilan media *PowerPoint*, memotivasi peserta didik untuk terlibat langsung dalam permasalahan yang dipilih.
2. Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan

dengan masalah tersebut melalui tampilan media *PowerPoint*.

3. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan pengujian temuan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan temuan yang sesuai dengan laporan temuan dan membantu mereka untuk berbagi tugas. Pelaporan secara kelompok dipresentasikan dengan media *PowerPoint*.
5. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka tempuh.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *Problem Based-Learning (PBL)* berbantuan media *PowerPoint* adalah suatu model pembelajaran dengan menghadirkan suatu permasalahan dunia nyata. Permasalahan tersebut dituangkan melalui lembar aktivitas siswa, dengan menggunakan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran. Pembelajaran *Problem Based-Learning (PBL)* meliputi orientasi siswa kepada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, membimbing penyelidikan individual dan kelompok, serta menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah dengan difasilitasi media *PowerPoint*.

Media *PowerPoint* juga dapat menjadi jawaban terkait dengan konten masalah yang kemungkinan kecil untuk dibawa ke ruang kelas. Duch (2001:50) menyatakan "*the generally are not found in traditional texts, so the search for material for a problem-based course takes a certain amount of creativity*". Permasalahan yang sulit untuk ditemukan pada buku sumber belajar, menjadi masalah tersendiri. Integrasi *PowerPoint* yang bersifat multimedia dalam model *Problem Based-Learning (PBL)* diharapkan hal tersebut dapat diatasi. Pada akhirnya akan mampu membawa siswa untuk dapat aktif dalam memecahkan suatu permasalahan. Selain itu, siswa memperoleh pengetahuan konsep dasar dari materi pokok yang diajarkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Mewujudkan *mindset* siswa tentang belajar bermakna dan sepanjang hayat merupakan keharusan guru pada era society 5.0. yang sekarang ini terjadi. Pembiasaan tersebut dapat dilakukan melalui sebuah pembelajaran yang bermuara dari sebuah permasalahan. Cara yang paling tepat yaitu mengimplementasikan model *Problem Based-Learning (PBL)*. Akan tetapi, salah satu tantangan dalam mengimplementasikan *Problem Based-Learning (PBL)*, yaitu masalah minat siswa dalam memecahkan sebuah permasalahan. Membangkitkan minat siswa dalam proses pemecahan masalah merupakan langkah yang penting untuk dilakukan dalam sebuah proses pembelajaran.

Penggunaan media dan teknologi dalam proses pembelajaran mengakibatkan potensi indera pembelajar dapat diakomodasi sehingga hasil belajar akan meningkat. Integrasi *PowerPoint* yang bersifat multimedia dalam model *Problem Based-Learning (PBL)* diharapkan hal tersebut dapat diatasi. Pada akhirnya akan mampu membawa siswa untuk dapat aktif dalam memecahkan suatu permasalahan.

Penelitian ini memfokuskan pada minat siswa dalam memecahkan permasalahan pada model pembelajaran *Problem Based-Learning (PBL)*. Integrasi multimedia dalam bentuk *PowerPoint* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan minat siswa. Pembuktian secara empiris terkait integrasi multimedia *PowerPoint* dalam model *Problem Based-Learning (PBL)* perlu dikaji lebih mendalam. Penelitian tindakan atau eksperimen untuk membuktikan kajian teori dalam penelitian ini sangat perlu untuk dilakukan.

REFERENSI

- Afroni, Zaenal, Wijaya, M. Burhan Rubai, & Rusiyanto. 2013. Studi Komparasi antara Model *Problem Based-Learning (PBL)* dengan Model Pembelajaran Konvensional terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Praktik Pemesinan. *Journal of Mechanical Engineering Learning*, 2 (2), (Online), (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jmel>), diakses 20 Juni 2021.

- Arends, R. I. 2013. *Belajar untuk Mengajar (Learning to Teach)*. Terjemahan oleh Made Frida Yulia. 2013. Jakarta: Salemba Humanika.
- Barrett, T. 2005. *Handbook of Enquiry & Problem Based-Learning (PBL)*. Galway: CELT. (Online), (<http://www.nuigalway.ie/celt/pblbook>), diakses 26 Juni 2021.
- Beringer, J. 2007. Application of Problem Based-Learning (PBL) through Research Investigation. *Journal of Geography in Higher Education*, 31 (3): 445-457.
- Cifti, S. 2015. The Effect of Using Project-Studies Courses. *Journal Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 186: 1017-10124.
- Dantes, N. 2014. *Landasan Pendidikan Tinjauan dari Dimensi Makropedagogis*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Dewey, J. 2001. *Democracy and Education (A Penn State Electronic Classic Series Publication)*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University.
- Duch, B. J., Groh, Susan E., & Allen, Deborah E. 2001. *Why Problem-Based Learning? in the Power of Problem Based Learning*: Duch, Barbara J., Groh, Susan E., and Allen, Deborah E (Eds). Virginia: Stylus.
- Eggen, Paul, dan Kauchak, Don. 1996. *Strategi dan Model Pembelajaran Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir*. Terjemahan oleh Satrio Wahono. 2012. Jakarta: PT. Indeks.
- Folashade, Afolabi, Akinbobola, A.O. 2009. Constructivist Problem Based-Learning (PBL) Technique and the Academic Achievement of Physics Students with Low Ability Level in Nigerian Secondary Schools. *Eurasian Journal of Physics and Chemistry Education*, 1 (1): 45-51.
- Freire, P. 1972. *Pendidikan Kaum Tertindas*. Terjemahan oleh Tim Redaksi. 2008. Jakarta: Pustaka LP3ES. Gumawang, A. 2011. *Belajar Otodidak Word, Excel, PowerPoint 2010 Plus Internet*. Bandung: Informatika Bandung.
- Hilgard, E. R. 1962. *Introduction to Psychology*. New York and Burlingame: Harcourt Brace and World Inc.
- Hurlock, E. B. 2009. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Terjemahan oleh Istiwardyanti dan Soedjarwo. Tanpa tahun. Jakarta: Erlangga.
- Ibrahim, dkk. 2006. *Media Pembelajaran*. Malang: Laboratorium Teknologi Pendidikan UM.
- Kemdikbud RI. 2014. *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang.
- Marra, R. M., Jonassen, David H., Palmer, Betsy., Luft, Steve. 2014. *Why Problem-Based Learning Works: Theoretical Foundations*. *Journal on Excellence in College Teaching*, 25 (3&4): 221-238.
- Mergendoller, J. R., Maxwell, Nan L., & Bellisimo, Yolanda. 2006. The Effectiveness of Problem-Based Instruction: A Comparative Study of Instructional Methods and Student Characteristics. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 1 (2): 46-26.
- Newman, M. J. 2005. Problem Based-Learning (PBL): An Introduction and Overview of the Key Features of the Approach. *Journal JVME*, 32 (1): 12:20.
- Nurjanah, S. 2014. Keefektifan Metode *Problem Based-Learning (PBL)* pada Pembelajaran IPS terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMPN 1 Jetis Bantul. *JIPSINDO*, 2 (1): 183-204.
- Permendiknas No. 81A Tahun 2013 Tentang Implementasi Kurikulum 2013.
- Rusman, Kurniawan, & Riyana. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.
- Santrock, J. W. 2008. *Psikologi Pendidikan (Edisi 3 Buku 2)*. Terjemahan oleh Diana Angelica. 2009. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sardiman, A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafind. Persada.
- Slameto. 2013. *Belajar & Faktor-faktor yang Memengaruhi (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. 2006. *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Terjemahan oleh Mariano Samosir. 2008. Jakarta: PT Indeks.
- Smaldino, Sharon E., Lowther, Deborah L., & Russel, James D. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning (Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar)*. Terjemahan oleh Arif Rahman. 2014. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- So, Hyo-Jeong, & Kim, Bosung. 2009. Learning about Problem Based-Learning (PBL): Student Teachers Integrating Technology, Pedagogy and Content Knowledge. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25 (1): 101-116.
- Syah, M. 2014. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tirtiana, C. P. 2013. Pengaruh Kreativitas Belajar, Penggunaan Media Pembelajaran *PowerPoint*, dan Lingkungan Keluarga terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi pada Siswa Kelas X AKT SMK Negeri 2 Blora Tahun Ajaran 2012/2013 (Motivasi

Belajar Sebagai Variabel Intervening). *Economic Education Analysis Journal (EEAJ)*, 2; 15(23).

Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progesif, dan Kontekstual, Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Interaktif/KTI)*. Jakarta: Prenamedia Group.

Trisnantari, H. E. 2005. *Hubungan Persepsi terhadap Jabatan Guru, Minat Belajar, Motivasi Belajar, dan Iklim Organisasi dengan Prestasi Belajar Mahasiswa PGSD di Universitas Negeri Se-Jawa Timur*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana Universitas Negeri Malang.