



# Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Dan Pemanfaatan Android Pada Mata Pelajaran PaAI BP Di SMKN 1 Batipuh

Nicha Andri Yani

SMK Negeri 1 Batipuh

## Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 17 Juni 2024

Revisi : 7 Sptember 2024

Diterima 11 Oktober 2024

Diterbitkan : 17 November 2024

## Kata Kunci

Pemanfaatan Android, PAI, Hasil Belajar

## Correspondence

E-mail: [nichaandriyani@gmail.com](mailto:nichaandriyani@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pendekatan [sebutkan metode, misalnya: *cooperative learning*]. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, masing-masing terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari siklus I ke siklus II. Selain itu, keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran juga mengalami peningkatan, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Temuan ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, pendekatan ini efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

## Abstract

*This study aims to improve student learning outcomes through the implementation of the [mention the method, e.g., cooperative learning] approach. The research method employed is classroom action research (CAR) consisting of two cycles, each including planning, implementation, observation, and reflection stages. The results indicate that this approach significantly enhanced student learning outcomes from Cycle I to Cycle II. Furthermore, student engagement in the learning process increased, encompassing cognitive, affective, and psychomotor aspects. These findings align with constructivist theory, which emphasizes the importance of active student involvement in learning. Therefore, this approach is effective in enhancing the quality of education.*

This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 International license



## 1. Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran sentral dalam pemberdayaan sumber daya manusia, yang merupakan kunci keberhasilan suatu bangsa. Sebagaimana dinyatakan oleh Edward Purba (2016:53), pendidikan memberikan kebebasan kepada individu untuk mengembangkan dirinya sesuai potensi yang dimiliki, disertai tanggung jawab. Pendidikan tidak hanya memindahkan pengetahuan dari generasi ke generasi, tetapi juga mendorong individu untuk berpikir, menilai, dan bertindak secara mandiri (Uyoh Sadullah, 2005:10). Dalam konteks modern, pendidikan menghadapi tantangan besar untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman yang sangat dinamis.

Metode pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan pendidikan. Metode yang tepat mampu mendorong peserta didik untuk aktif, kreatif, dan inovatif, sejalan dengan kebutuhan masyarakat di era digital. Salminawati (2011:150) menyebutkan bahwa metode pembelajaran harus dikembangkan secara dinamis agar relevan dengan tuntutan zaman. Terlebih, dalam era teknologi yang semakin canggih, proses pembelajaran dituntut untuk memanfaatkan media digital secara maksimal guna menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan. Teknologi kini menjadi alat yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran, mempermudah penyampaian materi dan mendorong siswa untuk belajar secara aktif. Kartilawati dan Mawaddatan Warohmah (2014:144) menegaskan bahwa guru harus memiliki keterampilan beragam yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21, termasuk kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Kompetensi guru juga harus terus diperbarui agar tidak tertinggal oleh kemajuan teknologi (Wartomo, 2016:266).

Pembelajaran abad ke-21 menuntut pergeseran pendekatan dari teacher-centered menjadi student-centered. Menurut Edi Syahputra (2018), peserta didik dalam pembelajaran abad ke-21 harus memiliki kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital. Di samping itu, peserta didik juga harus mampu beradaptasi dengan teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan masa depan. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak sekolah di Indonesia masih menerapkan metode pembelajaran yang konvensional. Hal ini terlihat dalam pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di SMK N 1 Batipuh, yang cenderung berpusat pada guru. Aktivitas pembelajaran lebih berfokus pada penguasaan materi daripada pengembangan kemampuan berpikir kritis. Akibatnya, peserta didik kurang mampu memecahkan masalah kontekstual yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Hasil belajar siswa di SMK N 1 Batipuh, khususnya pada kelas XI DKV 1, masih tergolong rendah. Berdasarkan data penilaian formatif dan sumatif, banyak siswa yang tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Sebagai contoh, soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) hanya mampu diselesaikan oleh sekitar 20% peserta didik. Fenomena ini menunjukkan kurangnya keterampilan berpikir kritis dan kreatif, yang seharusnya menjadi fokus utama dalam Kurikulum Merdeka.

Salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar adalah penggunaan smartphone yang tidak terkendali. Peserta didik cenderung menggunakan perangkat mereka untuk bermain game atau membuat konten yang tidak relevan dengan pembelajaran. Padahal, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan seharusnya menjadi usaha sadar untuk mengembangkan potensi individu, termasuk kecakapan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang mampu mengintegrasikan penggunaan smartphone dalam proses pembelajaran secara produktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penerapan pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning) yang dikombinasikan dengan pemanfaatan teknologi, khususnya Android. Strategi ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21, sekaligus mendorong peserta didik untuk lebih kritis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi.

## 2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas. PTK merupakan metode yang tepat untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tindakan sistematis yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara berkelanjutan. Fokus penelitian ini adalah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP) di kelas XI SMK N 1 Batipuh, dengan menggunakan model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus melibatkan tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyusun rencana pembelajaran, menyiapkan modul ajar, membuat lembar observasi, serta menyusun instrumen tes. Pelaksanaan tindakan melibatkan penerapan model Pembelajaran Berbasis Masalah di kelas dengan berbagai aktivitas, seperti orientasi masalah, diskusi kelompok, bimbingan, dan evaluasi hasil pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mencatat proses yang terjadi selama pembelajaran berlangsung, termasuk respons dan partisipasi peserta didik. Tahap refleksi dilakukan untuk menganalisis hasil tindakan, mengidentifikasi kelemahan, dan merancang perbaikan untuk siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas XI DKV di SMK N 1 Batipuh tahun ajaran 2024/2025, yang terdiri dari 20 orang. Pemilihan subjek ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran PAI BP. Penelitian dilakukan di SMK N 1 Batipuh yang berlokasi di Jl. Raya Padang Panjang - Solok KM. 6.5. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada bulan Desember hingga Januari, disesuaikan dengan kalender akademik sekolah agar mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran setelah diterapkannya model Pembelajaran Berbasis Masalah. Observasi digunakan untuk mengamati aktivitas pembelajaran, termasuk interaksi peserta didik dan guru, serta respons peserta didik terhadap model pembelajaran yang diterapkan. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar observasi yang diisi selama pembelajaran berlangsung dan soal tes dalam bentuk pilihan ganda serta uraian.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses reduksi melibatkan pengelompokan data berdasarkan relevansi, sedangkan penyajian data dilakukan secara terorganisasi untuk memberikan gambaran menyeluruh dari tindakan yang dilakukan. Data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik persentase untuk menghitung tingkat keberhasilan belajar peserta didik berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

Triangulasi dilakukan untuk memastikan validitas data. Proses ini mencakup peninjauan kembali catatan lapangan dan diskusi dengan ahli atau observer. Langkah ini bertujuan untuk memverifikasi keabsahan temuan penelitian dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan selama proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil penelitian dapat diandalkan dan digunakan sebagai acuan untuk pengembangan pembelajaran di masa mendatang.

Keberhasilan penelitian diukur berdasarkan peningkatan aktivitas dan hasil belajar peserta didik. Kriteria keberhasilan ditentukan dengan rentang nilai: sangat baik (81%-100%), baik (71%-80%), cukup (61%-70%), dan kurang (<60%). Harapannya, melalui siklus-siklus tindakan yang dilaksanakan, proses pembelajaran menjadi lebih efektif, partisipasi peserta didik meningkat, dan hasil belajar peserta didik berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Pendekatan PTK yang sistematis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Selain itu, model Pembelajaran Berbasis Masalah yang diterapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi guru lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti memulai dengan merancang perencanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI BP). Materi yang dibahas adalah tentang adab menggunakan media sosial. Peneliti menyusun Modul Ajar dan instrumen penilaian berbasis HOTS untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Dalam perencanaan, dioptimalkan peran peserta didik melalui pemanfaatan perangkat Android sebagai media untuk mencari informasi, mendukung pembelajaran mandiri, serta membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Observer, Bapak Nurlis, S.Pd.I., M.Pd., dihadirkan untuk mengamati proses pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan pada tanggal 23 Desember 2024, di kelas XI DKV 1 SMKN 1 Batipuh, dengan jumlah peserta didik sebanyak 20 orang. Pembelajaran berlangsung selama 3 jam pelajaran (3x40 menit). Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan awal seperti doa, motivasi, dan apersepsi. Pada kegiatan inti, peneliti menampilkan video untuk merangsang pemikiran peserta didik dan mengenalkan materi pembelajaran. Peneliti memberikan permasalahan yang harus dipecahkan peserta didik secara mandiri dan kelompok, dengan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber, termasuk buku dan internet melalui perangkat Android. Setelah diskusi kelompok, peserta didik mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. Pembelajaran diakhiri dengan latihan/postes untuk mengukur pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Soal postes terdiri dari 5 soal berbasis HOTS yang harus diselesaikan.

Proses pembelajaran diamati oleh observer menggunakan instrumen observasi. Berdasarkan hasil observasi, dari 13 aspek yang dinilai, 11 aspek terlaksana dengan baik, menghasilkan persentase 84,6%. Namun, terdapat dua aspek yang perlu ditingkatkan, yaitu dorongan kepada peserta didik untuk mengemukakan ide dan pendapat, serta upaya untuk merekonstruksi pengetahuan melalui pemecahan masalah. Sementara itu, aktivitas belajar peserta didik juga diamati. Dari 13 aspek yang dinilai, 11 aspek terlaksana dengan baik, dengan persentase yang sama, yakni 84,6%. Kendala utama ditemukan pada aspek kreativitas peserta didik dalam memunculkan ide, partisipasi dalam diskusi kelompok, serta hambatan teknis seperti jaringan internet dan daya perangkat Android.

Berdasarkan postes, terdapat 55% peserta didik yang mencapai KKM dan 45% lainnya belum mencapai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh adalah 100, sementara nilai terendah adalah 60. Kekurangan utama terletak pada rendahnya kontribusi aktif peserta didik dalam diskusi kelompok dan kurangnya pemanfaatan perangkat Android secara optimal. Hambatan teknis seperti jaringan internet dan kondisi perangkat Android juga memengaruhi pelaksanaan pembelajaran.

Refleksi pada siklus ini mencatat beberapa permasalahan seperti rendahnya fokus peserta didik terhadap masalah, kurangnya keaktifan dalam kelompok, serta hambatan teknis terkait penggunaan perangkat Android. Solusi yang diusulkan meliputi pemberian bimbingan kelompok untuk meningkatkan fokus pada masalah, motivasi dan pendampingan untuk meningkatkan

keaktifan diskusi, serta berbagi paket internet atau hotspot untuk mengatasi kendala jaringan. Refleksi ini menjadi acuan untuk perbaikan dalam pelaksanaan penelitian pada Siklus 2.

Berdasarkan pengamatan, refleksi, dan hasil tes pada siklus I, hasil belajar peserta didik belum memuaskan atau belum mencapai nilai tuntas. Masih terdapat peserta didik yang belum memahami cara pemecahan masalah dengan terlibat aktif dalam diskusi. Peserta didik belum sepenuhnya memunculkan ide-idenya dalam memecahkan masalah, dan peserta yang aktif berdiskusi hanya mereka yang sudah terbiasa, sehingga belum semua peserta didik dapat menjalankan diskusi dengan baik. Selain itu, masih ada peserta didik yang malu-malu dalam menyampaikan argumentasi dan analisis terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (PBL).

Hasil nilai menunjukkan bahwa 9 dari 20 peserta didik belum mencapai KKM yang ditentukan. Oleh karena itu, peneliti berusaha memaksimalkan penggunaan model pembelajaran PBL pada siklus II untuk meningkatkan daya berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran masih menggunakan model PBL dengan materi "Adab Menggunakan Media Sosial" selama 3 jam pelajaran. Peneliti mempersiapkan modul ajar berbasis PBL dengan pendekatan 4C, media pembelajaran, lembar soal berbasis G-Form, serta lembar observasi guru dan peserta didik.

Pada awal pembelajaran, peserta didik diajak untuk berdoa, muraja'ah ayat Al-Qur'an, mendapatkan motivasi, bermain game, dan melakukan apersepsi. Pada kegiatan inti, peserta didik menonton video terkait materi dan diminta menyampaikan pesan moral serta nilai yang dapat diambil dari video tersebut. Selanjutnya, peserta didik mendiskusikan pokok permasalahan yang relevan, seperti hoaks, komentar kasar yang memicu perundungan, dan pencurian data akibat kelalaian pengguna.

Peserta didik dibagi dalam kelompok untuk mendiskusikan topik masing-masing dan mencari informasi dari berbagai sumber, termasuk android. Setiap kelompok membuat laporan hasil diskusi dalam platform Canva sebagai media presentasi, yang kemudian dipresentasikan di depan kelas. Presentasi dimulai dari kelompok yang paling cepat menyelesaikan diskusi dan karya mereka.

Setelah diskusi dan presentasi, peserta didik menyimpulkan pembelajaran bersama. Namun, masih terlihat beberapa peserta didik malu-malu menyampaikan argumentasi, dan kesimpulan pembelajaran sering didominasi oleh individu tertentu. Selanjutnya, peserta didik mengerjakan posttest yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda dan 5 soal esai. Hasil menunjukkan bahwa 16 dari 20 peserta didik telah mencapai KKM, sementara 4 lainnya belum.

Hasil observasi menunjukkan pelaksanaan pembelajaran berbasis PBL oleh guru terlaksana dengan baik, dengan persentase keberhasilan 92,3%. Meski begitu, masih ada catatan dari observer, seperti perlunya peningkatan dorongan kepada peserta didik untuk mengemukakan ide dan menyimpulkan pembelajaran secara mandiri.

Aktivitas peserta didik juga terpantau baik dengan persentase 92,3%. Namun, beberapa aspek seperti keberanian menyampaikan argumentasi dan menyimpulkan pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Dalam refleksi, ditemukan beberapa kendala, seperti fokus peserta didik yang terganggu saat menggunakan android, kemampuan menyampaikan kesimpulan yang masih lemah, dan nilai tes sebagian peserta didik yang masih di bawah KKM.

Solusi yang direncanakan meliputi pendampingan lebih intensif saat diskusi, motivasi agar peserta didik lebih percaya diri menyampaikan pendapat, dan dorongan untuk menganalisis soal dengan baik. Siklus II dinilai belum maksimal sehingga dilanjutkan pada siklus III dengan perhatian lebih pada catatan penting dari observer untuk memaksimalkan hasil pembelajaran berbasis PBL.

### 3.2 Pembahasan

Hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning/PBL) masih menemui sejumlah tantangan. Peserta didik cenderung pasif dalam diskusi, tidak semua mampu mengemukakan ide, dan hasil belajar sebagian besar belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hal ini sejalan dengan teori Slavin (2005), yang menyatakan

bahwa dalam proses PBL, kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis dan aktif memerlukan waktu untuk berkembang karena mereka perlu beradaptasi dengan peran baru sebagai problem solver. Rendahnya hasil belajar pada siklus I dapat disebabkan oleh kurangnya motivasi dan keterampilan awal peserta didik dalam mengidentifikasi masalah dan mencari solusi.

Pada siklus II, perbaikan dilakukan dengan menyiapkan modul pembelajaran berbasis PBL, penggunaan media pembelajaran interaktif, serta pemberian tugas berbasis teknologi seperti desain karya menggunakan Canva. Hasilnya, terjadi peningkatan baik dalam aspek keaktifan maupun pencapaian hasil belajar, meskipun masih terdapat kendala seperti beberapa peserta didik yang tidak mencapai KKM. Menurut teori Vygotsky (1978), pembelajaran yang melibatkan alat bantu teknologi dan kolaborasi dapat meningkatkan zona perkembangan proksimal (Zone of Proximal Development/ZPD), sehingga peserta didik yang terbiasa didampingi mampu menunjukkan perkembangan lebih baik dibandingkan sebelumnya.

Keaktifan peserta didik dalam diskusi pada siklus II juga meningkat dibandingkan siklus I, yang mencerminkan bahwa pembelajaran berbasis masalah mulai memberikan dampak positif pada kemampuan berpikir kritis. Hal ini mendukung pandangan Dewey (1933), yang menekankan pentingnya pengalaman nyata dalam pembelajaran sebagai sarana untuk melatih peserta didik dalam memecahkan masalah secara mandiri. Meski demikian, terdapat peserta didik yang masih enggan berkontribusi aktif, menunjukkan perlunya strategi pendampingan yang lebih intensif, seperti pemberian peran spesifik dalam diskusi untuk memastikan partisipasi seluruh anggota kelompok.

Hasil observasi menunjukkan bahwa guru berhasil meningkatkan fasilitasi pada siklus II, dengan skor observasi mencapai 92,3%. Namun, salah satu aspek penting dalam PBL, yaitu mendorong peserta didik untuk merekonstruksi pengetahuan dan menyampaikan kesimpulan, masih belum optimal. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme Piaget (1970), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi jika peserta didik aktif membangun pemahamannya sendiri, bukan sekadar menerima pengetahuan dari guru. Keterlibatan peserta didik dalam proses refleksi dan argumentasi menjadi kunci keberhasilan PBL, yang masih perlu ditingkatkan dalam siklus selanjutnya.

Dari sisi teknologi, pemanfaatan Android dan aplikasi Canva pada siklus II menunjukkan efektivitas dalam mendukung proses pembelajaran, terutama dalam menghasilkan karya kreatif dan mempresentasikannya. Hal ini mendukung pendapat Mishra dan Koehler (2006) dalam teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK), yang menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas hasil belajar. Namun, kendala teknis seperti keterbatasan perangkat atau kurangnya fokus peserta didik dalam menggunakan teknologi menjadi tantangan yang perlu diatasi dengan pendampingan lebih intensif.

Secara kuantitatif, terdapat peningkatan signifikan pada jumlah peserta didik yang mencapai KKM, dari hanya 55% pada siklus I menjadi 80% pada siklus II. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas strategi perbaikan yang dilakukan. Menurut teori motivasi belajar McClelland (1987), peningkatan hasil belajar ini juga dipengaruhi oleh dorongan motivasi dan pemberian tanggung jawab kepada peserta didik untuk menyelesaikan tugas kelompok. Motivasi intrinsik, seperti rasa ingin tahu dan kepuasan dalam menyelesaikan masalah, mulai terbangun, meskipun belum merata pada seluruh peserta didik.

Refleksi pada siklus II menunjukkan bahwa kendala utama masih berkisar pada keberanian peserta didik dalam menyampaikan argumentasi dan menyimpulkan pembelajaran. Hal ini mencerminkan pentingnya pengembangan keterampilan komunikasi, yang menurut teori Bloom (1956), merupakan bagian dari domain afektif yang perlu dilatih secara bertahap. Guru sebagai fasilitator perlu lebih mendorong peserta didik yang pasif untuk berani tampil, misalnya melalui pendekatan personal atau pemberian penghargaan atas kontribusi yang mereka berikan.

Secara keseluruhan, pembelajaran berbasis masalah pada siklus II menunjukkan kemajuan yang signifikan dibandingkan siklus I, baik dari segi proses maupun hasil belajar. Meski demikian, diperlukan perbaikan pada aspek partisipasi aktif, keberanian berargumentasi, dan optimalisasi teknologi untuk memastikan seluruh peserta didik dapat mencapai potensi maksimalnya. Hal ini selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kolaborasi, komunikasi, pemecahan masalah, dan pemanfaatan teknologi sebagai elemen kunci dalam pembelajaran. Siklus III

perlu dirancang dengan pendekatan yang lebih inovatif untuk menjawab tantangan-tantangan tersebut.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pada siklus I dan II, penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis [metode atau strategi yang digunakan, misalnya: *cooperative learning*, *inquiry-based learning*, atau lainnya] mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, metode ini juga mendorong peningkatan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini selaras dengan teori-teori pendidikan seperti taksonomi Bloom, teori konstruktivisme Piaget, dan konsep *zone of proximal development* Vygotsky, yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam belajar.

Pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan meskipun belum signifikan, yang disebabkan oleh beberapa kendala seperti kurangnya pemahaman siswa terhadap metode pembelajaran baru. Namun, melalui refleksi dan perbaikan pada siklus II, hasil menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan pada aspek pemahaman konsep dan kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, metode ini dinilai efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan diharapkan dapat diterapkan secara lebih luas dengan penyesuaian terhadap kebutuhan siswa.

#### Daftar Pustaka

- Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of educational objectives: The classification of educational goals. Handbook I: Cognitive domain*. Longmans, Green.
- Dewey, J. (1933). *How We Think: A Restatement of the Relation of Reflective Thinking to the Educative Process*. D.C. Heath and Company.
- McClelland, D. C. (1987). *Human Motivation*. Cambridge University Press.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. Viking.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Allyn & Bacon.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.