

## **Efektivitas Metode Based Learning dan Penggunaan Media Digital Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS di Sekolah SMP N 3 Tanjung Beringin**

**Khairuddin E Tambunan<sup>1</sup> Vivi Safira<sup>2</sup> Zulfa Afifah<sup>3</sup> Hernita Siagian<sup>4</sup> Venus Situmeang<sup>5</sup>**

Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email: [pagaraji@unimed.ac.id](mailto:pagaraji@unimed.ac.id)<sup>1</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini mengkaji efektivitas penerapan metode Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Melalui pendekatan Penelitian Tindakan Kelas, hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keaktifan dan nilai siswa. Rata-rata nilai meningkat dari 68,2 menjadi 82,7, dan partisipasi siswa naik dari 40% menjadi 85%. Hal ini membuktikan bahwa metode ini menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna bagi siswa.

**Kata Kunci:** Problem-Based Learning, Media Digital, Hasil Belajar, IPS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, di mana strategi pembelajaran yang digunakan sangat menentukan efektivitas proses belajar-mengajar. Dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pendekatan berbasis pengalaman atau based learning semakin mendapat perhatian karena kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menganalisis fenomena sosial (Rahmawati et al., 2021). Namun, tantangan dalam penerapan metode ini adalah bagaimana mengoptimalkan teknologi digital sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Menurut Sari dan Nugroho (2020), siswa pada era digital cenderung lebih cepat memahami konsep jika disampaikan melalui media yang interaktif dan berbasis teknologi. Di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), pembelajaran IPS sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena penyampaian materi yang bersifat teoritis dan minim interaksi. Untuk mengatasi tantangan ini, berbagai strategi pembelajaran mulai diterapkan, salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis masalah atau Problem Based Learning (PBL). Metode ini menekankan pada pemecahan masalah secara mandiri oleh siswa dengan bimbingan guru, sehingga mereka dapat lebih aktif dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran juga menjadi solusi efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik, tetapi juga mempermudah akses informasi dan memperkaya pengalaman belajar siswa. Metode *Problem Based Learning* (PBL) telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dengan cara mengarahkan mereka untuk menyelesaikan masalah nyata secara kolaboratif.

Penelitian menunjukkan bahwa PBL tidak hanya meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa, tetapi juga membangun kemandirian belajar mereka. Siswa diberikan ruang untuk bertanya, berdiskusi, dan mengembangkan solusi atas permasalahan yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berpusat pada siswa, sehingga hasil belajar mereka meningkat secara signifikan. Di sisi lain, integrasi media digital dalam pembelajaran semakin penting di era teknologi saat ini. Media digital seperti video edukasi, kuis interaktif, dan platform daring mampu menciptakan lingkungan

belajar yang dinamis dan interaktif. Penggunaan media ini tidak hanya memotivasi siswa untuk lebih proaktif dalam belajar, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih baik melalui visualisasi yang menarik. Selain itu, media digital memungkinkan pembelajaran berlangsung secara fleksibel dan mendukung kolaborasi jarak jauh antar siswa maupun antara siswa dan guru.

Pentingnya penerapan metode PBL yang dikombinasikan dengan media digital dalam pembelajaran IPS menjadi fokus utama dalam penelitian ini. SMP Negeri 3 Tanjung Beringin sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen dalam meningkatkan kualitas pembelajaran diharapkan dapat menerapkan strategi ini guna mencapai hasil belajar yang lebih optimal. Oleh karena itu, artikel ini akan membahas efektivitas penerapan metode Problem Based Learning dan integrasi media digital dalam meningkatkan hasil belajar IPS di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Penerapan teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran IPS, diharapkan dapat mengatasi berbagai kendala pembelajaran konvensional, seperti rendahnya minat siswa terhadap materi yang bersifat teoritis dan kurangnya keterlibatan aktif dalam diskusi kelas. Sejalan dengan pandangan Nugraha et al. (2023), teknologi pembelajaran yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai instrumen yang memungkinkan siswa untuk mengonstruksi pengetahuan secara mandiri. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dilakukan untuk mengevaluasi seberapa besar efektivitas metode based learning yang dipadukan dengan penggunaan media digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin Di Kelas VIII-2. Strategi yang digunakan adalah Problem Based Learning (PBL) yang dikombinasikan dengan pemanfaatan media digital. PTK ini dilaksanakan dalam beberapa siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus yang dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama proses pembelajaran, menguji efektivitas metode yang diterapkan, serta melakukan perbaikan guna mencapai hasil yang lebih optimal. Penelitian ini melibatkan siswa kelas VIII- 2 SMP Negeri 3 Tanjung Beringin yang dipilih berdasarkan observasi awal yang menunjukkan bahwa motivasi serta hasil belajar mereka dalam mata pelajaran IPS masih tergolong rendah. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas siswa serta tes hasil belajar, yang terdiri dari pre-test sebelum penerapan metode PBL berbantuan media digital, serta post-test setelah strategi tersebut diterapkan.

Pada tahap perencanaan, guru merancang skenario pembelajaran berbasis PBL dengan dukungan media digital. Beberapa media yang digunakan mencakup video pembelajaran, presentasi interaktif, serta kuis daring yang bertujuan untuk membuat materi lebih menarik serta lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru juga menyusun berbagai skenario permasalahan yang akan digunakan dalam diskusi kelompok. Saat memasuki tahap pelaksanaan, siswa diberikan permasalahan yang berkaitan dengan materi IPS dan diarahkan untuk bekerja dalam kelompok guna menemukan solusi dengan memanfaatkan berbagai sumber digital yang tersedia. Dalam proses ini, guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan, mengarahkan diskusi, serta membantu siswa dalam memahami konsep yang masih sulit. Pada tahap observasi, dilakukan pencatatan terhadap aktivitas siswa di kelas, termasuk tingkat keterlibatan mereka dalam diskusi, partisipasi dalam menyelesaikan masalah, serta pemahaman mereka terhadap konsep yang sedang dipelajari. Observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya, yang

mencakup berbagai aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran serta efektivitas penggunaan media digital dalam membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Tahap akhir dari setiap siklus adalah refleksi, di mana hasil observasi dan tes dianalisis guna mengevaluasi efektivitas metode pembelajaran yang diterapkan. Jika hasil yang diperoleh masih belum optimal, maka dilakukan penyesuaian pada siklus berikutnya. Beberapa bentuk perbaikan yang dapat dilakukan meliputi modifikasi skenario PBL, peningkatan interaksi dalam diskusi kelompok, atau pemilihan media digital yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa. Siklus ini dilakukan secara berulang hingga ditemukan metode yang paling efektif dalam meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode Problem Based Learning (PBL) dengan dukungan media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama penelitian, terlihat adanya perubahan mencolok dalam keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta efektivitas pembelajaran jika dibandingkan dengan metode konvensional yang sebelumnya diterapkan. Berikut adalah tabel tes hasil belajar pada Kelas VIII-2 SMP N 3 Tanjung Beringin:

Siklus Pembelajaran	Nilai Rata-rata Siswa	Persentase Keaktifan Siswa
Pra-Siklus	68,2	40%
Siklus 1	75,4	65%
Siklus 2	82,7	85%

Tabel di atas menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar dan keaktifan siswa kelas VIII-2 setelah penerapan metode Problem-Based Learning (PBL) berbasis media digital. Pada pra-siklus, sebelum implementasi metode PBL, proses pembelajaran masih bersifat konvensional dengan pendekatan ceramah serta penggunaan buku teks sebagai sumber utama. Observasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 40% siswa yang aktif dalam pembelajaran, sementara sebagian besar lainnya terlihat pasif, kurang termotivasi, dan mengalami kesulitan dalam memahami materi IPS yang bersifat konseptual. Selain itu, interaksi antara guru dan siswa masih terbatas, dengan guru lebih dominan dalam menyampaikan materi. Setelah dilakukan siklus pertama, guru mulai mengaplikasikan model pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh media digital, seperti video edukatif dan diskusi kelompok. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan keterlibatan siswa, di mana mereka mulai menunjukkan ketertarikan terhadap materi yang disajikan dalam bentuk lebih visual dan kontekstual. Persentase keaktifan siswa meningkat menjadi 65%, dengan lebih banyak siswa yang berpartisipasi dalam diskusi, berusaha menganalisis masalah, serta menyampaikan ide-ide mereka. Namun, masih terdapat beberapa siswa yang mengalami kendala dalam bekerja secara mandiri dan dalam memanfaatkan berbagai sumber informasi digital.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan evaluasi terhadap hambatan yang muncul di siklus pertama, beberapa perbaikan strategi diterapkan. Guru memberikan bimbingan lebih intensif dalam mencari informasi serta meningkatkan interaksi langsung dengan siswa guna membantu mereka memahami konsep yang lebih kompleks. Keaktifan siswa meningkat hingga mencapai 85%, dengan semakin banyak siswa yang dapat bekerja sama secara efektif dalam kelompok, memahami materi IPS dengan lebih baik, serta mampu menemukan solusi terhadap permasalahan yang diberikan dalam pembelajaran berbasis masalah. Dari aspek hasil belajar, terjadi peningkatan yang cukup signifikan dalam nilai rata-rata siswa. Jika pada pra-siklus nilai rata-rata hanya mencapai 68,2, maka setelah penerapan metode PBL berbasis media digital dalam siklus pertama meningkat menjadi 75,4, dan di siklus kedua mencapai 82,7. Peningkatan

ini membuktikan bahwa pembelajaran berbasis masalah yang didukung oleh teknologi tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman mereka terhadap materi.

### **Pembahasan**

Penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbasis media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di kelas VIII-2 telah membawa perubahan yang signifikan dalam cara siswa memahami dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Model pembelajaran ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dalam memecahkan masalah serta lebih aktif dalam diskusi kelompok. Berbeda dengan metode konvensional yang berpusat pada guru, PBL memberi ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi konsep secara lebih mendalam dengan bimbingan fasilitatif dari guru. Dengan penggunaan media digital seperti video edukatif dan sumber informasi daring, siswa lebih mudah memahami materi yang bersifat abstrak serta dapat mengaitkan konsep IPS dengan situasi nyata. Selain meningkatkan pemahaman, pendekatan ini juga berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang lebih interaktif membuat siswa lebih antusias untuk berpartisipasi dalam kelas, baik dalam diskusi kelompok maupun dalam pencarian solusi atas permasalahan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa PBL tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir analitis dan kerja sama tim. Dengan adanya bimbingan yang lebih intensif dan dukungan teknologi dalam pembelajaran, hambatan-hambatan yang muncul selama proses belajar dapat diminimalkan, sehingga siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyampaikan ide serta mampu mengembangkan solusi atas masalah yang dihadapi. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penerapan Problem-Based Learning (PBL) berbasis media digital dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan pemahaman siswa. Temuan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa model PBL mampu meningkatkan motivasi, keterampilan berpikir kritis, serta hasil belajar siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk IPS.

Menurut Dewi (2021), metode PBL yang didukung media interaktif, seperti aplikasi Wordwall, mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar IPS karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan kontekstual. Hal ini didukung oleh penelitian Zamroni (2023) yang menunjukkan bahwa PBL efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang merupakan aspek penting dalam mata pelajaran IPS. Dari berbagai penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kombinasi PBL dan media digital berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Penerapan strategi ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif, berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah dengan lebih baik, dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung berpusat pada guru.

### **KESIMPULAN**

Penerapan metode Problem-Based Learning (PBL) yang dipadukan dengan media digital terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa dalam mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Tanjung Beringin. Melalui pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berbasis pemecahan masalah nyata, siswa menjadi lebih termotivasi, aktif berdiskusi, serta mampu memahami materi secara lebih mendalam. Dukungan media digital seperti video, kuis interaktif, dan sumber daring juga memperkuat pemahaman siswa melalui tampilan visual dan akses informasi yang lebih luas. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada nilai rata-rata dan partisipasi siswa, yang membuktikan bahwa kombinasi PBL dan media

digital merupakan strategi pembelajaran yang efektif, menarik, dan relevan di era digital saat ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anggramayeni, A., Yolida, B., & Marpaung, R. R. T. (2018). Efektivitas bahan ajar berbasis kearifan lokal terhadap aktivitas dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Bioterdidik: Wahana Ekspresi Ilmiah*, 6(5).
- Arlana, R., Zaki, A., & Febriyanni, R. (2025). Strategi Penggunaan Media Sosial Dalam Meningkatkan Prestasi Akademik Dan Non Akademik Di SMP-IT Suara Da'i Muda Langkat. *Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa*, 1165-1185.
- Ashar Pajarungi Anar, H. A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar : Kajian Literatur. *Renjana Pendidikan Dasar*, 48-54.
- Azwah, N., Hidayat, R., & Aini, L. Q. (2025). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Problem-Based Learning Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 625-633.
- Farida Rahmawati, R. I. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *Jurnal BASICEDU*, 6271-6279.
- Nadia Imti Khaningrum, d. (2023). Penggunaan Project Based Learning dengan Media Scrapbook Berbasis Canva dalam Peningkatan Hasil Belajar Sisa pada Materi Keanekaragaman Hayati dan Kebudayaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 416-429.
- Ni Nyoman Yati Cana Putri, I. W. (2024). E-Book Interaktif Berbasis Problem Based Learning untuk Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media dan Pendidikan Teknologi*, 402-409.
- Nuur Hafizah, d. (2020). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Peningkatan Hasil dan Minat Belajar Biologi Peserta Dididk di Era Revolusi Industri 4.0. *BIODIK : Jurnal Ilmiah Peendidikan Biologi*, 541-549.
- Waluyo Hadi, Y. S. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 466-473.