



Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19

Sinta Ulina Situmorang, Oktavianus, Lidya Lestari, Sarwandi*

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Budi Darma, Medan, Indonesia

Email: wandikocan02@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: wandikocan02@gmail.com

Abstrak—Virus Corona (Covid-19) merupakan penyakit yang dapat menular oleh virus SARS-CoV-2, virus ini telah menyerang berbagai Negara termasuk Negara Indonesia. Demi meminimalkan penyebaran virus adalah dengan terlaksananya berbagai kegiatan secara online atau virtual. Di dalam bidang pendidikan yang merupakan dampak dari pandemik Covid-19 ini adalah terciptanya program belajar secara virtual (Daring). Guru sebagai tenaga pendidik sangatlah penting sebagai faktor penentu guna berjalannya proses pembelajaran secara lancar meskipun secara daring dan tidak tatap muka seperti biasanya, salah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran. Selaku pendidik, guru wajib memilah model pembelajaran yang cocok dan tepat untuk mengantarkan suatu konsep pada peserta didiknya. Salah satu model pembelajaran yang berfokus pada siswa serta dapat dicoba oleh guru guna meningkatkan keahlian berpikir kritis siswa yaitu model pembelajaran berbasis permasalahan ataupun *Problem-Based Learning* (PBL) di mana model pembelajaran ini dapat menunjang peserta didik mengaitkannya langsung dengan lingkungan sekitarnya. Metode dalam penelitian ini menggunakan studi literatur dengan mengumpulkan referensi yang berkaitan dengan penelitian. Pembelajaran dengan model *problem-based learning* dapat ditopang dengan menggunakan sebuah media demi memaksimalkan kompetisi atau hasil pembelajaran yang diharapkan terutama pada saat pembelajaran Virtual (Daring). Salah satu media yang cocok untuk diterapkan dalam model pembelajaran *problem based learning* adalah dengan menggunakan media powerpoint dan media ini dapat ditampilkan (*share Screen*) saat sedang melaksanakan kelas online seperti virtual Zoom, Google Meet, dan sebagainya.

Kata Kunci: Model Pembelajaran; *Problem-Based Learning*; Daring; Pandemi Covid-19; Pembelajaran

Abstract—Coronavirus (Covid-19) is a disease that can be transmitted by the SARS-CoV-2 virus, this virus has attacked various countries including Indonesia. To minimize the spread of the virus, various online or virtual activities are carried out. In the field of education, which is the impact of the Covid-19 pandemic, is the creation of virtual learning programs (Online). Teachers as educators are very important as a determining factor for the smooth running of the learning process even though they are online and not face-to-face, as usual, one of which is by choosing a learning model. As educators, teachers are required to sort out suitable and appropriate learning models to deliver a concept to their students. One of the learning models that focuses on students and can be tried by teachers to improve student's critical thinking skills is the *problem-based learning* model or *Problem-Based Learning* (PBL) where this learning model can support students to relate directly to the surrounding environment. The method in this study uses a literature study by collecting references related to the research. Learning with a *problem-based learning* model can be supported by using media to maximize competition or learning outcomes that are expected, especially during Virtual (Online) learning. One of the suitable media to be applied in the *problem-based learning* model is to use PowerPoint media and this media can be displayed (*share screen*) while carrying out online classes such as virtual Zoom, Google Meet, and so on.

Keywords: Learning Model; *Problem-Based Learning*; Online; Covid-19 Pandemic; Learning

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang melalui beberapa proses demi mencerdaskan dan mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia, memiliki kreativitas, menambah wawasan pengetahuan yang luas, bertanggung jawab dan pendidikan membuat pola pikir manusia menjadi lebih baik dan berguna. Di dalam menghadapi era globalisasi yang penuh dengan tantangan dan perubahan maka pendidikan sangatlah penting dalam membentuk karakter yang terampil dan kreatif (Rahmadani, 2019). Proses tingkatan mutu manusia yang berasal dari pengetahuan, perilaku, serta keahlian dengan menjajaki prosedur tertentu supaya bisa berguna untuk dirinya, keluarga, warga, bangsa, serta negeri adalah bagian dari pentingnya pendidikan. Jadi pendidikan tidak hanya meningkatkan keahlian intelektual saja tetapi juga mempraktikkannya di depan masyarakat umum berdasarkan nilai-nilai moral yang diterima. Pendidikan juga proses berlangsungnya interaksi antara peserta didik serta dengan pendidik lainnya dalam aktivitas pendidikan (Sukmawati, 2021). Seiring berjalannya waktu dari perubahan zaman ke zaman yang sekarang ini kita tempati terdapat banyak sekali permasalahan terkhususnya di bidang pendidikan terlebihnya lagi di berita yang sudah sangat tersebar dan sudah tidak asing lagi untuk di dengar yaitu munculnya wabah atau virus yang dijuluki Covid-19 yang sangat mempengaruhi aktifitas-aktifitas sehari-hari. Virus corona (covid-19) merupakan penyakit yang dapat menular yang disebabkan virus SARS-CoV-2.

Corona virus 2019 (Covid- 19) yang menyerang Dunia, termasuk Indonesia membuat pemerintah menghimbau masyarakat nya supaya tetap di rumah saja, mengurangi berbagai kegiatan luar rumah, serta jaga jarak (*Physical distancing*). kemudian pemerintah menetapkan kebijakan beserta aturan untuk bekerja dari rumah (Mulyani, 2020). Dampak dari pandemic covid – 19 ini sangatlah berpengaruh terutama pada bidang pendidikan, dan supaya pendidikan dapat berjalan dengan lancar tanpa harus tatap muka demi meminimalkan penyebaran virus adalah dengan terlaksananya pembelajaran secara online atau virtual, terbitnya surat edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang pencegahan COVID-19 pemerintah melalui kemendikbud pada pendidikan melalui program belajar dari rumah (*Daring*) kemudian program belajar ini di terapkan dalam pendidikan di wilayah Indonesia. Guru sebagai tenaga pendidik sangat lah penting sebagai faktor penentu guna berjalannya proses pembelajaran secara lancar meskipun secara daring dan tidak tatap muka seperti



biasanya. Ada berbagai cara yang dapat di gunakan seorang pendidik supaya terciptanya pembelajaran yang aktif salah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran.

Selaku pendidik, guru wajib memilah model pembelajaran yang cocok dan tepat untuk mengantarkan suatu konsep pada peserta didiknya. Guna menggapai hasil belajar yang maksimal, upaya yang bisa dicoba seseorang guru ialah memakai model pembelajaran yang cocok dalam mengantarkan pembelajaran kepada partisipan didik. Model pembelajaran yang bisa menunjang partisipan didik mengaitkan pembelajaran dengan lingkungan sekitar (Sukmawati, 2021). Salah satu dari berbagai model pembelajaran yang berfokus pada siswa serta sanggup menekan siswa mengkonstruksikan ilmu yang sudah diperolehnya menggunakan pemikiran mereka sendiri ialah Pendidikan kontekstual. Salah satu model pembelajaran yang berfokus pada siswa serta dapat dicoba oleh guru guna meningkatkan keahlian berpikir kritis siswa merupakan dengan mempraktikkan model pembelajaran berbasis permasalahan ataupun Problem Based Learning (PBL). Dengan menerapkan model PBL melalui sintaks pembelajarannya, tentu saja dapat meningkatkan keaktifan serta keterampilan siswa melalui perumusan masalah, melaksanakan penelitian dan, mempresentasikan kesimpulan diskusi, serta menganalisis tata cara mengatasi masalah (Siswanti & Harjono, 2019).

Pembelajaran yang berbasis permasalahan ataupun kerap diketahui dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) ialah pembelajaran yang berfokus pada siswa dengan pemberian beberapa kasus atau permasalahan dari dunia nyata saat memulai pembelajaran (Rahmadani, 2019). Dengan pemberian kasus ataupun permasalahan yang dijumpai dalam kehidupan tiap hari membuat siswa terdorong niat yang besar untuk belajar serta menambah motivasinya dan berniat belajar. Model Problem based learning bisa memfasilitasi partisipan didik guna berfungsi aktif dalam proses belajar sehingga dapat mengaktifkan niat belajar pada partisipan didik (Wahyuningtyas & Kristin, 2021). Problem Based Learning, yang ialah model pembelajaran inovatif, dimana model ini berpusat pada siswa supaya sanggup menuntaskan permasalahan (problem). Permasalahan bisa berasal dari guru ataupun dari siswa. kemudian siswa dilatih supaya berpikir kritis serta kreatif dalam membongkar permasalahan dan membangun pola pikir kognitif pada siswa (Pendidikan et al., 2013). Pembelajaran dengan model problem based learning dapat di topang dengan menggunakan sebuah media. Apabila guru bisa menggunakan model pembelajaran serta media yang tersedia dengan baik serta cocok, tentu mencapai kompetensi pembelajaran yang diharapkan (Jacub et al., 2019). Media merupakan fasilitas ataupun perlengkapan yang digunakan guna mengantarkan pesan pada penerima pesan, supaya meningkatkan pemahaman dan meminimalkan hal - hal yang sulit di mengerti.

Tujuan lain penggunaan media adalah untuk menarik minat belajar siswa (Purwanto et al., 2016). Salah satu media yang cocok untuk di terapkan dalam model pembelajaran problem based learning adalah dengan menggunakan media powerpoint. Media Powerpoint atau pun yang kerap di sebut Microsoft Powerpoint adalah sarana yang dapat membuat presentasi pembelajaran yang menarik berupa Teks, Gambar, Video, sound, grafik dan lainnya. Pemanfaatan PowerPoint dalam media pembelajaran, sejalan dengan pertumbuhan teknologi sekarang. Sehingga info ataupun pesan pemberitahuan, tidak perlu dilakukan oleh guru secara langsung ataupun tatap muka (Purwanto et al., 2016). Di mana saat ini seperti yang telah di bahas pada paragraph di atas bahwa pendidikan di Indonesia tengah menjalani program belajar dari rumah ataupun daring yang menggunakan media online seperti WhatsApp, Zoom, Google Meet dan media online lainnya. Saat pendidik dan peserta didik sedang melakukan konferensi atau tatap muka secara virtual dengan menggunakan Zoom atau Google Meet, Media Powerpoint sangatlah cocok untuk di tampilkan dan digunakan sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran daring sedang berlangsung.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi literatur yang kerap disebut dengan penelitian kepustakaan. Studi literatur adalah kegiatan yang mencari rujukan ataupun refrensi yang berhubungan dengan topik penelitian yang tengah dibuat dengan berbagai cara diantaranya seperti membaca, mencatat, mengumpulkan informasi, serta mengevaluasi bahan penelitian yang bersumber dari google scholar, review journal, buku- buku, postingan dan internet (Harapani, 2020). Sehingga prosedur studi literatur ini mempunyai kesimpulan akhir, yaitu mengetahui Model Pembelajaran Problem-Based Learning di masa pandemi Covid-19 secara Daring.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Problem-Based Learning adalah pembelajaran yang berhubungan dengan proses menyelesaikan permasalahan yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan berkelompok ataupun secara pribadi sama halnya dengan orientasi partisipan didik terhadap studi kasus atau perkara tersebut, dengan membuat kelompok/pribadi dan bertukar pikiran dengan yang lainnya, pendidik memberi prosedur ataupun tata cara penyelidikan permasalahan, meningkatkan serta menyajikan isi dari hasil karya, menganalisis serta mengevaluasi proses permasalahan tersebut (Ramadhan & Bangunan, 2020). Pendidik harus menyesuaikan permasalahan yang dipilih dengan materi yang sedang diajarkan serta berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dan lingkungan sekitarnya (Saletticuesta et al., 2020). Dengan mengaitkan permasalahan yang ditemuinya di kehidupan sehari-hari dapat meningkatkan minat belajar siswa (Wahyuningtyas & Kristin, 2021). Dengan memanfaatkan media pembelajaran maka proses pembelajaran yang menggunakan model problem-based learning secara daring tentu saja akan berdampak positif dalam proses pembelajaran tersebut.



Gambar 1. Langkah problem-based learning

Jika seorang pendidik atau guru sedang melangsungkan kelas online atau virtual menggunakan media online seperti google Meet atau Zoom, maka akan melaksanakan tahapan-tahapan pembelajaran sebagai berikut.

Tabel 1. Tahapan proses pembelajaran

Tahapan	Peran Pendidik
Tahap 1	Guru menampilkan suatu slide permasalahan melalui tampilan media yang disharescreen, dan memotivasi siswa dengan keterlibatan dalam permasalahan yang dipilih.
Tahap 2	Guru berperan dalam membantu siswa untuk mendefinisikan serta mengorganisasikan tugas belajar yang berkaitan dengan masalah yang dipilih melalui tampilan media yang disharescreen di room Google meet atau Zoom.
Tahap 3	Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan berbagai macam informasi yang disesuaikan dengan permasalahan yang dipilih, melakukan pengujian temuan guna mendapatkan pemecahan dan penjelasan masalah.
Tahap 4	Guru berpartisipasi mendorong peserta didik untuk menyiapkan dan merencanakan temuan yang disesuaikan dalam laporan temuan kemudian membantu mereka dalam berbagi tugas. Pelaporan secara kelompok dipresentasikan dengan media pembelajaran.
Tahap 5	Guru menolong peserta didik guna melaksanakan refleksi ataupun penilaian dari penyelidikan yang tengah dilakukan serta proses yang telah dicapai.

Dapat dilihat dari tabel di atas bahwa Problem-Based Learning berbantuan media pembelajaran adalah sesuatu model pembelajaran dengan memperkenalkan rangkaian kasus dunia nyata. Kasus tersebut ditampilkan saat kelas virtual dengan memakai media pembelajaran. Problem-Based Learning menguasai orientasi anak didik kepada permasalahan, mengorganisasi anak didik supaya belajar, membelajarkan penyelidikan individual serta kelompok, dan menganalisis serta mengevaluasi proses memecahkan masalah dengan difasilitasi oleh media pembelajaran (Purwanto et al., 2016).

4. KESIMPULAN

Model Problem-Based Learning adalah pembelajaran yang berhubungan dengan proses menyelesaikan permasalahan yang dapat diselesaikan oleh siswa dengan berkelompok ataupun secara pribadi, dan model pembelajaran ini dapat ditopang menggunakan media pembelajaran yang tentu saja dapat menambah minat dan ketertarikan siswa pada materi yang diajarkan. Kemudian Model Pembelajaran Problem-Based Learning dapat berpengaruh positif dan efektif dalam proses belajar mengajar pada masa pandemic covid-19, dengan mengikuti 5 Prosedur ataupun Langkah-Langkah yang diterapkan dalam Model Pembelajaran Problem-Based Learning yaitu: 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) mengorganisasi siswa untuk belajar, 3) membimbing penyelidikan individu maupun virtual, 4) mengembangkan dan menyajikan hasil, dan 5) menganalisis dan mengevaluasi pemecahan masalah.

REFERENCES

- Harapani, A. (2020). Pengaruh Kuliah Daring Saat Pandemi Covid-19 Terhadap Kemampuan Mahasiswa. 8
- Jacub, T. A., Marto, H., & Darwis, A. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Peningkatan Hasil Belajar Ips (Studi Penelitian Tindakan Kelas Di Smp Negeri 2 Tolitoli). *Tolis Ilmiah; Jurnal Penelitian*, 1(2), 124–129. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiyah/article/view/126
- Mulyani, S. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Guna Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di Masa Pandemi Covid 19. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(2), 84–89. <https://doi.org/10.30998/njpe.v2i2.489>



- Pendidikan, J., Sekolah, G., & Ganesha, U. P. (2013). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Media Audiovisual Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar , FIP Universitas Pendidikan Ganesha
- Purwanto, W., W, E. T. D. R. W., & Hariyono, H. (2016). Penggunaan Model Problem Based Learning dengan Media Powerpoint untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan.*, 1(9), 1700–1705
- Rahmadani, R. (2019). Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learnig (Pbl). *Lantanida Journal*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.22373/lj.v7i1.4440>
- Ramadhan, D. R., & Bangunan, P. V. K. (2020). Artikel Review Pembelajaran Interaktif Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl). *Researchgate.Net*
- Saletti-cuesta, L., Abraham, C., Sheeran, P., Adiyoso, W., Wilopo, W., Brossard, D., Wood, W., Cialdini, R., Groves, R. M., Chan, D. K. C., Zhang, C. Q., Josefsson, K. W., Cori, L., Bianchi, F., Cadum, E., Anthonj, C., NIH Office of Behavioral and Social Sciences, Deci, E. L., Ryan, R. M., ... IOTC. (2020)
- Siswanti, R., & Harjono, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan ...*, 281–288. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/306>
- Sukmawati, R. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas II SDN Wonorejo 01. *Glosains: Jurnal Sains Global Indonesia*, 2(2), 49–59. <https://doi.org/10.36418/glosains.v2i2.21>
- Wahyuningtyas, R., & Kristin, F. (2021). Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Motivasi Belajar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 49–55