PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM BASED LEARNING* (PBL) BERBASIS HOTS DENGAN BERBANTUAN MEDIA LA-NASA WEB UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA KELAS VIII DI MTsS AL-FALAH NGRAYUN

Ajeng Ristanti[1], Chofifah Intan Parawansa[2], Dwi Ari Gunawan[3], Eko Agus Julasminto[4], Risma Dwi Arisona[5]

[1]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
ajengristanti4@gmail.com

[2]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo

chofifahintan350@gmail.com

[3]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
ardwi1223@gmail.com
[4]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
ekoagus17082002@gmail.com
[5]Institut Agama Islam Negeri Ponorogo
arisona@iainponorogo.ac.id

ABSTRAK

Problem based learning merupakan model secara kontekstual yang menuntut siswa berpikir secara aktif untuk menemukan pemecahan masalah dengan cara berpikir secara mendalam. LA-NASA WEB merupakan media pembelajaran yang dibuat dan dikembangkan untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih mendalam.Sehingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Penelitian ini dilatar belakangi dengan fenomena siswa kelas VIII di MTsS AL-FALAH Ngrayun yang belum memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam hal ini, mereka masih terpaku dengan hafalan serta tekstual yang ada dalam buku, sehingga perlu adanya penerapan model pembelajaran yang membantu mereka untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan berbantuan media pembelajaran LA-NASA WEB. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Problem based learning* berbasis HOTS dengan berbantuan media LA-NASA WEB pada siswa kelas VIII MTsS AL-FALAH Ngrayun sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Metode yang diterapkan merupakan metode penelitian tindakan kelas dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi yang dilakukan dengan dua siklus. Hasil dari penilitian ini, penerapan model PBL dengan berbantuan media LA-NASA WEB mampu meningkatan kemampuan peserta didik dengan presentase 82%.

Kata kunci: Model Pembelajaran, Media Pembelajaran, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi

ABSTRACT

Problem-based learning is a contextual model that requires students to think actively to find solutions to problems by thinking deeply. LA-NASA WEB is a learning media created and developed to support deeper learning activities. So that it can improve students' high-level thinking abilities. This research is motivated by the phenomenon of class VIII students at MTsS AL-FALAH Ngrayun who do not yet have high-level thinking skills. In this case, they are still focused on memorizing and textual content in books, so it is necessary to apply a learning model that helps them to improve their high-level thinking skills with the help of LA-NASA WEB learning media. The aim of this research is to apply the HOTSbased problem based learning model with the help of LA-NASA WEB media to class VIII MTsS ALFALAH Ngrayun students as an effort to improve high-level thinking abilities. The method applied is a classroom action research method with stages of planning, implementation, observation and reflection carried out in two cycles. The results of this research, the application of the PBL model with the help of LA-NASA WEB media was able to increase students' abilities by a percentage of 82%.

Keyword: Learning Model, Learning Media, Higher Order Thinking Skill

PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir tingkat tinggi *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) adalah keterampilan penting dalam pembelajaran di era modern.Kemampuan ini meliputi analisis, evaluasi, dan kreasi yang memungkinkan siswa untuk tidak hanya menghafal informasi, tetapi juga untuk memahami, menerapkan, dan menciptakan pengetahuan baru.[1] Di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs), pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi menjadi krusial karena tahap ini merupakan masa transisi dari pendidikan dasar menuju pendidikan menengah yang lebih kompleks. Peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi di jenjang MTs memiliki banyak tantangan. Metode pembelajaran konvensional yang masih banyak digunakan seringkali lebih menekankan pada hafalan dan reproduksi informasi daripada pemahaman mendalam dan penerapan praktis.Akibatnya, siswa seringkali kurang terampil dalam memecahkan masalah yang memerlukan pemikiran kritis dan kreatif.Seperti halnya pada siswa kelas VII MTsS AL-FALAH, peneliti mendapati pada saat melakukan serangkaian observasi kelas bahwa masih banyak siswa yang tidak mampu menganalisis permasalahan yang terjadi maupun yang disajikan pada saat pembelajaran. Para siswa masih terpaku dengan hafalan dan tekstual pada buku, dimana pada akhirnya mereka belum mampu untuk berpikir secara kreatif.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, internet telah menjadi alat yang tidak terpisahkan dalam proses pendidikan. [2] Penggunaan web sebagai media pembelajaran telah membuka banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam hal meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi. Akses ke sumber daya pendidikan yang beragam, interaktif, dan berbasis teknologi dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih mendalam dan lebih kritis. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan web

[1] Dian Kurniati, Romi Harimukti , Nur Asiyah Jamil," KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SMP DI KABUPATEN JEMBER DALAM MENYELESAIKAN SOAL BERSTANDAR PISA". *Jurnal*

[2] Januar Barkah, "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK", *Jurnal Pendidikan Sejarah,* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2021, hal 7-9.

dalam pembelajaran mampu memberikan dampak baik terhadap peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi.Penggunaan platform pendidikan online, aplikasi pembelajaran interaktif, serta sumber daya digital seperti video, artikel, dan simulasi, dapat membantu siswa untuk meningkatkan *skiil* analisis, evaluasi, serta kreasi mereka. Selain itu, pembelajaran berbasis web memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif, yang merupakan komponen penting dalam pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi.

LA-NASA WEB merupakan media pembelajaran berbasis *web* yang dikembangkan oleh peneliti sebagai alat bantu ketika kegiatan pembelajaran untuk mewujudkan pembelajaran yang seru dan mendalam. Sehingga dengan adanya media pembelajaran ini dapat serta diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.Secara kompleks LA-NASA WEB ini memuat beberapa elemen yang membantu proses pembelajaran dengan terstruktur dan sistematis. LA-NASA WEB ini memiliki beberapa akses terhadap media lain seperti materi pelajaran, akses video pembelajaran. Terdapat juga akses kuis sebagai cara untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih seru serta difungsikan untuk mengukur kemampuan peserta didik. Media pembelajaran LA-NASA WEB ini sangat mendukung untuk dipadukan dengan berbagai dan model pembelajaran.

Pemilihan metode dan model pembelajaran yang tepat merupakan kunci guna meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dapat menghambat proses dan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) adalah Problem Based Learning (PBL). PBL adalah model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah.Dalam model ini, siswa dihadapkan pada permasalahan riil yang harus mereka pecahkan dengan menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari. Proses pemecahan masalah ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan analitis.[3] Kemampuan model pembelajaran PBL dalam meningkatkan HOTS dapat diperkuat dengan penggunaan media pembelajaran LA-NASA WEB. Media pembelajaran ini menyediakan sumber belajar yang kaya dan beragam, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dan menyelesaikan masalah dengan lebih baik. Model pembelajaran PBL ini dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dengan pembelajaran yang konkret dan nyata dengan cara menganalisis permasalahan serta menemukan solusinya.[4] Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dan LA-NASA WEB sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan di penelitian ini adalah menggunakan metode penelitian tindakan kelas atau (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan metode penelitian yang dilakukan oleh guru atau pendidik di dalam kelasnya sendiri dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan alur pembelajaran.[5] Penelitian ini pula merupakan kegiatan dengan melaksanakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik dikelas dengan

[3] Udi Budi Harsiwi, Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu* Vol.4 No.4 Tahun 2020. Hal 1107-1108

[4] Setyorini, U., S. E. Sukiswo, and B. Subali. "Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP." *Jurnal pendidikan fisika indonesia* 7.1 (2011). Hal 55

[5] Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., & Aini, K. (2022). *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka. Hal 2

melakukan tindakan yang terencana dan sengaja diadakan atau dimunculkan untuk memperbaiki pembelajaran yang terjadi pada kelas secara bersamaan.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Swasta Al-Falah Ngrayun yang beralamat di Dusun Ngembel, Desa Baosan Lor, Kecamatan Ngrayun, Kabupaten Ponorogo, Provinsi Jawa Timur, 63464. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan secara bersama-sama oleh kelompok mahasiswa semester 6 Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Ponorogo yang bertindak sebagai penyelenggara penelitian dan observer. Ketika penelitian tindakan kelas (PTK) ini peneliti memilih siswa kelas VIII menjadi subjek penelitian, dengan total siswa dalam kelas sebanyak 17 orang. Peneliti menggunakan tes untuk mengumpulkan data berupa kemampuan peserta peserta didik tentang kemampuan awal sebelum menggunakan metode belajar *Problem Based Learning* dan hasil yang diperoleh setelah dilaksanakan pembelajaran *Problem Based Learning* berbasis HOTS yang dipadukan dengan bantuan media belajar LA-NASA WEB pada Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Adapun jenis tes digunakan adalah tes uraian.

Pada rencana tindakan penelitian, peneliti akan dilakukan di dua siklus yakni siklus I dan siklus II, dengan masing-masing siklus ada empat tahapan tindakan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti membuat hipotesis tindakan yang akan dilaksanakan, yakni guna menaikkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik pada mata pelajaran IPS yang ditunjukan dengan prestasi hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan berbantuan media LA-NASA WEB. Pada proses ini dilakukan pencermatan terhadap aktivitas pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menerapkan media LANASA WEB yang telah direncanakan. Peneliti mengamati dan mencatat kekurangan dan kelebihan model pembelajaran dan media digunakan guna memperoleh data yang diinginkan. Selanjutnya, dilakukan analisis data yang telah diperoleh melalui pengamatan serta tes yang dilaksanakan sebelumnya kepada peserta didik sehingga diperoleh kesimpulan tentang keberhasilan atau ketidakberhasilan pelaksanaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan bantuan media LA-NASA WEB. Hasil dari kesimpulan yang diperoleh dari penelitian tersebut selanjutnya akan digunakan untuk perbaikan pada penelitian tindakan kelas berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Definisi Media Pembelajaran LA-NASA Web

Media merupakan sesuatu hal yang dapat difungsikanguna menyalurkan dari pengirim ke penerima terkait pesan yang ingin dimaksudkan sehingga dapat merangsang pikiran hingga perasaan serta perhatian minat siswa yang sedemikian rupa mengakibatkan terjadinya proses belajar.[6] Pengertian lain menjelaskan bahwa media secara sederhana adalah alat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran, di sisi lain, mencakup berbagai alat dan bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pembelajaran meliputi alat-alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi dan tujuan materi pengajaran, seperti buku, kamera, video, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.[7]

[6] Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, ed. Hamdan Husein Batubara, Cetakan 1: (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

[7] Rizqi Ilyasa Aghni. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018): 98–107.

Media pembelajaran memiliki tiga fungsi utama jika media itu digunakan pada perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar dengan jumlahnya besar, yaitu :

a) Meningkatkan minat atau memotivasi tindakan dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan teknik dramatis atau hiburan. Tujuannya adalah untuk membangkitkan minat dan mendorong siswa atau pendengar agar bertindak dengan tanggung jawab, menjadi sukarelawan, dan memberi sumbangan. Tujuan yang dicapai ini tentu mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.
b) Menyampaikan informasi dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran kepada sekelompok siswa. Bentuk dan isi penyajian umumnya bersifat umum, mencakup fungsi pendahuluan, ringkasan laporan, atau latar belakang pengetahuan. Presentasi ini bisa berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi. Saat menerima informasi, siswa biasanya bersikap pasif. Partisipasi siswa yang diharapkan hanya pada persetujuan atau ketidaksetujuan mental mereka, atau pada perasaan tidak puas, netral, atau senang.
c) Memberikan Pengajaran Fungsi media pembelajaran adalah mendukung tujuan pendidikan, di mana informasi yang disampaikan harus melibatkan siswa secara mental dan spiritual serta melalui kegiatan praktis agar pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis berdasarkan prinsip pembelajaran untuk mencapai pengajaran efektif. Media selain memberikan kesenangan, juga mampu membuat pengalaman menyenangkan serta memenuhi kebutuhan siswa.[8]

Media Pembelajaran Berbasis LA-NASA Web adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar menggunakan perangkat lunak berbasis web. Media ini terdapat konten pembelajaran yang mencakup judul, tujuan, materi pembelajaran, dan penilaian. Menurut Rober Heinich, pada sistem komputer mampu memberikan pengalaman pembelajaran secara individual dan langsung kepada siswa melalui komunikasi mengenai topik yang disediakan dalam sistem komputer. Ini dikenal sebagai pembelajaran berbasis web.La-Nasa Web mempelajari berbagai materi diantaranya: Eksplorasi Samudera, Kolonialisme dan Imperialisme di Indonesia, Gerakan Nasional Menuju Kemerdekaan, Pembangunan Egalitarian atau pemerataan pembangunan, Konflik dan Integrasi. Siswa juga memahami langkah menggunakan dari materi pembelajaran dengan media La-Nasa Website.Siswa dapat menyajikan dan memanfaatkan dari media ini untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial. La-Nasa Web juga dapat dimanfaatkan untuk memberikan pemahaman materi pembelajaran berupa artikel dan video yang terdapat dalamnya. Pengoperasian secara optimal, memudahkan menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam kehidupan seharihari.La-Nasa Web juga bertujuan untuk membantu pelajar atau pendidik dalam memahami secara baik dari materi pembelajaran yang ada dalam website tersebut. Kemudian mendeskripsikan hubungan kondisi geografis dengan munculnya kolonialisme dan imperialisme di Indonesia, menganalisis dampak kolonialisme dan imperialisme .di Indonesia, menjelaskan proses perjuangan kemerdekaan bangsa Indonesia, menganalisis upaya

[8] Aisyah Fadilah et al., "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, No. 2 (2023): 1–16.

keseimbangan pembangunan ekonomi di Indonesia, merancang kegiatan resolusi konflik hingga upaya meningkatkan integrasi sosial.[9]

B. Hasil Analisis Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbasis HOTS Dengan Media LA-NASA WEB

Model *Problem Based Learning* (PBL) adalah salah satu model pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Model ini menggunakan pembelajaran kontekstual yang mengakibatkan siswa menjadi lebih aktif dan melatih mereka dalam memecahkan masalah melalui kolaborasi. PBL mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dengan cara menganalisis, mengevaluasi, dan menemukan solusi untuk masalah yang diberikan. *Higher Order Thingking Skill* (HOTS) sering disebut kemampuan berpikir tingkat tinggi yaitu suatu kemampuan siswa yang dapat menyesuaikan untuk memenuhi tuntunan perkembangan serta mampu bersaing secara luas dimana siswa belajar dalam mengevaluasi, menganalisis, dan menciptakan. HOTS sangatlah penting di dalam kehidupan pada abad ke-21 ini karena dalam proses belajar pendidik harus bisa mengimplementasikan pembelajaran yang melatih berpikir siswa tingkat tinggi.[10]

Dalam penelitian ini, kami berupaya memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran IPS dengan menerapkan pembelajaran berbasis Problem Based Learning (PBL) dengan berorientasi pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) menggunakan media LA-NASA untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dikelas VIII di MTSS Al-Falah Ngrayun. Data hasil belajar dari siklus 1, yang menggunakan bantuan LA-NASA Web untuk mengevaluasi hasil belajar siswa saat pembelajaran IPS melalui metode PBL berorientasi HOTS, dapat diperhatikan pada tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Presentase Hasil Dari Belajar Siswa Pada Siklus I

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	6	35%
Belum Tuntas	11	65%
total	17	100%

Dari tabel di atas, terlihat bahwa tingkat hasil belajar siswa pada siklus I masih banyak yang belum mencapai ketuntasan.Sebanyak 65% siswa kelas VIII belum tuntas, sedangkan yang sudah tuntas hanya 35%. Oleh karena itu, peneliti akan melanjutkan penelitian ke siklus II untuk memperoleh hasil yang lebih optimal. Saat pelaksanaan siklus I dipertemuan pertama menerapkan model PBL berbasis HOTS dengan berbantuan La-Nasa Web mempelajari tentang "Penjelajahan Samudra, Kolonialisme, dan Imperialisme di Indonesia", *skill* menganalisis siswa belum merata, meskipun terdapat beberapa siswa yang aktif menggali informasi. Disaat siswa diberi Kuis dari

[9] Yunita, Aris Susanto. Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala, *Jurnal: SIMKOM*, Vol. 5, No. 2, 2020, 10,11.

[10] Annisa Dwi Hamdani, Najwa Nurhafsah, Tin Rustini. Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPS terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Siswa Sekolah Dasar, *Jurnal: on Education* Vol.05, No.01, 2022, 461.

media La-Nasa Web masih kurang bisa menggunakan web tersebur karena masih belum terbiasa.

Hasil nilai pada siklus I belum maksimal masih di bawah KKM karena siswa masih belum tebiasa menggunakan model PBL. Dalam hal tersebut pada siklus ke II kami membimbing dan mendampingi siswa dalam proses pembelajaran model PBL agar siswa tidak kebingungan lagi seperti siklus I. Kekurangan pada siklus I seperti kurangnnya Internet karena media La-Nasa Web sangat perlu menggunakan jaringan internet. dalam perencanaan siklus II maka kami akan memperbaiki kekurangan di siklus I karena bertujuan hasil dari belajar siswa, tuntas dan melebihi KKM. Saat siklus II, penelitian merencanakan langkah selanjutnya diawali dengan tahap perencanaan Menyusun modul ajar, memperbaiki permasalahan yang dialami oleh siswa, mengkreasikan model pembelajaran agar siswa menjadi antusias saat pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa penelitian dapat dilakukan dengan baik, di mana peneliti memberikan informasi dan tujuan pembelajaran dengan jelas serta membimbing siswa dalam menggunakan LA-NASA Web. Pada siklus II pertemuan kedua, peneliti telah menerapkan tahapan pembelajaran dengan model PBL. Penelitian di siklus II ini menunjukkan beberapa perubahan positif atau kenaikan yang baik, seperti siswa yang sudah mampu menggunakan media LA-NASA Web dan responsif saat pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuis pada LA-NASA Web.

Pelaksanaan pembelajaran di siklus II, tingkat berpikir siswa dalam menguasai materi tentang "Penjajahan Samudra, kolonialisme, dan imperialisme di Indonesia" serta pada pertemuan kedua dengan materi tentang "pergerakan kebangsaan menuju kemerdekaan, pemerataan pembangunan, konflik, dan integrasi" menunjukkan peningkatan yang signifikan. Berdasarkan hasil belajar di siklus II, terdapat peningkatan kategori baik dengan persentase siswa yang memenuhi dan melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mencapai 82%, sedangkan siswa yang belum memenuhi KKM atau tidak tuntas hanya 18%. Hal ini menunjukkan bahwa peneliti telah melakukan perbaikan atas kesalahan yang terjadi pada siklus I dan telah mempersiapkan pelaksanaan penelitian siklus II dengan baik.Siswa telah mulai mengadaptasi pembelajaran menggunakan model PBL bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Keberhasilan model pembelajaran ini sangat tergantung pada cara pelaksanaannya selama proses pembelajaran berlangsung, karena segala hal berdampak besar terkait tingkat pemahaman serta prestasi belajar. Penelitian ini fokus pada penerapan model pembelajaran PBL dengan orientasi pada HOTS disertai dukungan media LA-NASA Web dalam meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dengan tingkatan kelas VIII di MTSS Al-Falah Ngrayun, yang dilakukan dalam dua siklus.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Dari Belajar Siswa Pada Tiap Siklus

Kategori	SIKLUS I		SIKLUS II	
	Frekuensi	Presentase	Frekuensi	Presentase
Tuntas	6	35%	14	82%
Belum Tuntas	11	65%	3	18%

SIKLUS I : Hasil penelitian pada siklus I masih belum maksimal pada pertemuan pertama yang telah dilakukan. Bisa dilihat dari presentase tabel diatas hasil

tersebut diambil dari media La-Nasa Web. Diketahui siswa yang tuntas hanya mencapai 35% sedangkan yang belum tuntas 65%. Maka diketahui siswa kategori tercapai KKM sangat sedikit sehingga perbaikan diperlukan pada siklus II nantinya dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

SIKLUS II: Pada siklus kedua, didapati hasilnya telah sejalan seperti temuan dari yang sudah dilakukan sebelumnya. Model pembelajaran PBL dalam penerapannya berorientasi ke soal HOTS pada siklus II dapat dilihat dari hasil presentase yang menggunakan media LA-NASA Web, yang terlihat dalam tabel kategori ketuntasan siswa. Ditemukan bahwa 82% siswa sudah dalam kategori ketuntasan, sementara 18% belum dapat hingga kategori ketuntasan. Oleh karena itu, banyak siswa yang telah berhasil memenuhi atau melebihi KKM.Peneliti menyampaikan bahwa siklus kedua ini telah berjalan dengan baik, sehingga peneliti merasa tidak perlu melanjutkan penelitian lebih lanjut.Peningkatan nilai ini memperlihatkan keberhasilan PTK hingga memecahkan permasalahan.

PENUTUP

Media pembelajaran La-Nasa Web menggunakan berbagai fitur yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Hal ini selain meningkatkan tingkat pengetahuan teknologi kepada siswa, juga sebagai pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Pengemasan yang ringkas dan mudah dipahami menjadi keunggulan tersendiri media tersebut. Antusias siswa menjadi bukti dalam berlangsungnya pembelajaran. Media pembelajaran ini sengaja dirancang dengan berbagai ikon dan penuh warna, agar siswa semakin tertarik untuk menjelajah semakin jauh dari media ini. Siswa juga dapat mengakses media ini kapan saja dan dimana, artinya memudahkan siswa dalam mengingat serta belajar beberapa materi yang telah diberikan dari guru. La-Nasa Web sendiri berisi materi tentang Nasionalisme Dan Jati Diri Bangsa.

Penerapan yang dilakukan kepada siswa dalam pembelajaran ini adalah dua siklus, dimana di siklus pertama terdapat siswa yang banyak belum tuntas dengan mencapai presentase 65%. Pembelajaran dengan model PBL menjadi salah satu penyebab banyaknya siswa yang belum memenuhi nilai maksimal atau KKM. Siswa belum terbiasa akan dengan model yang tergolong baru ini. Sehingga pada siklus kedua guru berusaha mendampingi lebih dekat lagi dan secara perlahan membimbing siswa. Hal tersebut membuat peningkatan pada siklus kedua ini, dimana terdapat banyak siswa yang tuntas dengan presentase mencapai 82%. Pendekatan yang baik terhadap siswa membuat mereka terbiasa dengan model PBL. Siswa juga terbantu dengan bantuan media La-Nasa Web yang dimana kedua aspek tersebut semakin membuat kompleks pembelajaran yang berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, Rizqi Ilyasa, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018)

Annisa Dwi Hamdani , Najwa Nurhafsah , Tin Rustini, Pengaruh Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran IPS terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada Siswa Sekolah Dasar, Jurnal: on Education Volume 05, No. 01, 2022

Barkah, Januar,"MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI PENGARUHNYA TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK", *Jurnal Pendidikan Sejarah,* Volume 4 Nomor 2 Tahun 2021

Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Efektif*, ed. Hamdan Husein Batubara, Cetakan 1: (Semarang: Fatawa Publishing, 2020).

Fadilah, Aisyah, Dkk, "Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023)

Harsiwi, Udi Budi, Liss Dyah Dewi Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar". Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4 Tahun 2020.

Kurniati, Dian.Romi Harimukti , Nur Asiyah Jamil," KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI SISWA SMP DI KABUPATEN JEMBER DALAM MENYELESAIKAN SOAL BERSTANDAR PISA". *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidika,* Volume 20, No 2, Desember 2016

Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., & Aini, K. . *Penelitian Tindakan Kelas*. Pradina Pustaka. 2022

Setyorini, U., S. E. Sukiswo, and B. Subali. "Penerapan model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa SMP." *Jurnal pendidikan fisika Indonesia*, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2011

Yunita , Aris Susanto, Merancang Media Pembelajaran Berbasis Web Menggunakan Aplikasi Dreamweaver Pada SMAN 1 Kapoiala, *Jurnal: SIMKOM*, Vol. 5, No. 2, 2020