

**Inovasi Pembelajaran Google Slide
Dikombinasikan Model *Problem Based Learning*
Dalam Pembelajaran Jarak Jauh**

Siti Nurhamidah*

SMA Negeri 6 Banjarmasin

*sitinurhamidahsman6bjm@gmail.com

Abstract

In the digital era, teachers should be able to equip their students with various life skills, including learning and innovation skills, skills in using information technology, including distance learning (PJJ). How can a teacher know the picture of his students in collaborative work during distance learning, whether they really participate in the team. From these problems, the purpose of this study is to determine the activeness of students in collaborating with their groups during PJJ using Google Slides media and combined with problem based learning (PBL) models. The type of data used in this paper is quantitative data about learning activities and learning outcomes in groups. The subjects used were all 28 students of class XII IPS 1 SMA Negeri 6 Banjarmasin. The results achieved, google slide media and problem based learning models are effective in increasing group activity and learning outcomes in distance learning in geography subjects. This is shown from the percentage data at meeting 1 to meeting 4 which has increased both in terms of participation, attention or interest, cooperation, ability to provide solutions, ability to ask/express opinions, and ability to argue/answer questions. Sequentially the data on the percentage of group activity from meeting 1 to 4 are 69, 71, 75 and 84. The average value of learning outcomes for each group has reached completeness of the KKM score of 75. At meetings 1 to 4 the average value of learning outcomes 4 groups achieved the KKM score or 75, and 5 groups achieved scores above the KKM, namely 77, 78, 80 and 81.

Keywords: *google slides, problem based learning, distance learning*

Abstrak

Pada era digital guru hendaknya mampu membekali peserta didiknya dengan berbagai kecakapan hidup antara lain kecakapan belajar dan berinovasi, kecakapan menggunakan teknologi informasi termasuk dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ). Bagaimana seorang guru dapat mengetahui gambaran peserta didiknya dalam melakukan kerja kolaborasi saat pembelajaran jarak jauh, apakah mereka betul-betul berpartisipasi dalam timnya. Dari permasalahan tersebut, maka tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui keaktifan peserta didik dalam berkolaborasi bersama kelompoknya saat PJJ dengan menggunakan media google slide dan dikombinasikan dengan model problem based learning (PBL). Jenis data yang digunakan dalam penulisan ini adalah data kuantitatif tentang keaktifan belajar dan hasil belajar dalam kelompok. Subjek yang digunakan adalah seluruh peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 6 Banjarmasin yang berjumlah 28 orang. Hasil yang dicapai, media google slide dan model problem based learning efektif meningkatkan keaktifan dan hasil belajar kelompok dalam pembelajaran jarak jauh pada mata pelajaran geografi. Hal ini ditunjukkan dari data persentase pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 mengalami peningkatan baik dari aspek partisipasi, perhatian atau minat, kerjasama, kemampuan memberi solusi, kemampuan bertanya/mengemukakan pendapat,

dan kemampuan berargumentasi/menjawab pertanyaan. Secara berurutan data persentase keaktifan kelompok mulai pertemuan 1 sampai dengan 4 adalah 69, 71, 75 dan 84. Adapun nilai rata-rata hasil belajar tiap kelompok sudah mencapai ketuntasan dari nilai KKM 75. Pada pertemuan 1 sampai dengan 4 nilai rata-rata hasil belajar 4 kelompok mencapai nilai KKM atau 75, dan 5 kelompok mencapai nilai di atas KKM yaitu 77, 78, 80 dan 81.

Kata kunci: google slide, pembelajaran berbasis masalah, pembelajaran jarak jauh

DOI: 10.20527/jpg.v9i2.13164

Received: 11 April 2022; **Accepted:** 22 Agustus 2022; **Published:** 18 September 2022

How to cite: Nurhamidah, S. (2022). Inovasi Pembelajaran Google Slide Dikombinasikan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, Vol. 9 No. 2. <http://dx.doi.org/10.20527/jpg.v9i2.13164>
© 2022 JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)

*Corresponding Author

1. Pendahuluan

Pada era digital, guru mampu mengembangkan pembelajaran yang dapat menghasilkan peserta didik memiliki kecakapan abad ke-21. Penerapan model dan media yang kurang tepat akan mempengaruhi proses pembelajaran dan juga berdampak pada keaktifan peserta didik. Saat mengerjakan tugas kelompok, keaktifan peserta didik dalam berkolaborasi sangat rendah terutama saat pembelajaran jarak jauh (PJJ). Jika ada tugas kelompok dari guru, hampir setiap kelompok pasti ada anggota yang tidak ikut berkontribusi dalam mengerjakan tugas. Mereka lebih senang numpang nama saja dalam penulisan laporan hasil kerja kelompoknya. Penyebab kurangnya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran antara lain adalah materinya terlalu sulit, tidak memahami konsep, atau karena metode yang digunakan guru. Hal ini dapat berdampak pada kurang semangatnya peserta didik belajar secara individu maupun kelompok serta pada hasil belajarnya.

A. Inovasi Pembelajaran

Pada saat pembelajaran, guru perlu membuat inovasi untuk memfasilitasi peserta didik agar dapat mengembangkan kecakapan hidupnya sesuai tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sanjaya, 2010), bahwa inovasi pembelajaran sebagai suatu ide, gagasan atau tindakan-tindakan tertentu dalam bidang kurikulum dan pembelajaran yang dianggap baru untuk memecahkan masalah pendidikan. Pembelajaran inovatif juga didefinisikan sebagai pembelajaran yang dikemas oleh pembelajar atas dorongan gagasan barunya yang merupakan produk dari *learning how to learn* untuk melakukan langkah-langkah belajar sehingga memperoleh kemajuan hasil belajar (Ahmadi, Amri, & Elisah, 2011).

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran merupakan upaya baru dalam proses pembelajaran berupa ide, alat, pendekatan atau metode untuk memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajarnya.

B. Pembelajaran Jarak Jauh

Dampak pandemi Covid-19 pada sektor pendidikan menjadikan pemerintah

mengeluarkan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), baik luring maupun daring. Munir berpendapat bahwa pembelajaran jarak jauh adalah proses pembelajaran yang ditandai dengan tidak adanya kontak berupa bentuk tatap muka langsung antara pengajar dan pembelajar (Abidin, Hudaya, & Anjani, 2020). Komunikasi berlangsung dua arah yang dijumpai dengan media seperti komputer, telepon, internet, video dan sebagainya". Kearsly, Moore mengemukakan bahwa pembelajaran jarak jauh adalah belajar yang direncanakan di tempat lain atau di luar tempatnya mengajar (Abidin, Hudaya, & Anjani, 2020). Hal ini memerlukan teknik-teknik khusus dalam mendesain materi, metode dan model pembelajaran. Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat dimaknai bahwa pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran tanpa kontak secara langsung antara pendidik dan peserta didik dengan perantara media pembelajaran.

Belajar dari rumah menjadi sebuah dilema, sehingga diperlukan terobosan-terobosan dan inovasi-inovasi. Seorang guru adalah perencana, pelaksana dan pengembang kurikulum bagi kelasnya. Sukses tidaknya suatu pembelajaran agar mencapai target dan tujuan pendidikan banyak ditentukan oleh kualitas dan peran guru. Hal ini sejalan dengan pendapat Mustofa bahwa guru merupakan unsur dominan dalam proses pendidikan, sehingga kualitas pendidikan banyak ditentukan oleh kualitas pendidik dalam menjalankan peran dan tugasnya di masyarakat (Salmia & Yusri, 2021).

C. Google Slide

Saat ini banyak *platform digital* berupa website yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dan peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran daring. Satu diantaranya adalah *Google Slide*. Anshori & Syam, *Google Slide* saat ini memiliki keuntungan dapat melakukan presentasi dan tanya jawab secara daring dengan menggunakan laptop maupun *smartphone* (Purnama & Pramudiani, 2021). Jadi, *Google Slide* merupakan salah satu *software* yang dapat mengembangkan multimedia untuk suatu pembelajaran ataupun sebuah presentasi. Oktaliana *et al.* berpendapat bahwa *Google Slide* adalah aplikasi persentasi *online* yang dapat digunakan untuk membuat, menyimpan dan membagi dokumen dengan pengguna lainnya (Lestari, Suntarib, & Sholeh, 2021).

Google Slide memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, seperti yang dikemukakan oleh Indriasari diantaranya 1) kemudahan penggunaan karena *Google Slide* tidak sulit untuk dipelajari, 2) berbasis *web* (memudahkan untuk menautkan dokumen di halaman *web*), kolaborasi (dapat dibuat dan diedit secara bersama-sama), dan inovatif (memiliki sejumlah fitur inovatif). Adapun kekurangan *Google Slide* adalah untuk mengaksesnya membutuhkan koneksi internet, jika terjadi kesalahan yang dilakukan oleh salah satu pengguna *Google Slide* maka *slide* yang muncul di pengguna lainnya akan salah, serta lebih sedikit pilihan efek dan tema (Fakhriah, Pramadi, & Listiawati, 2022).

Berdasarkan kelebihan *Google Slide* tersebut maka seorang guru dapat memberikan tugas kepada peserta didiknya dengan menggunakan *Google Slide*, kemudian peserta didik secara personal atau kelompok dapat mempresentasikan hasil kerjanya tadi. Peserta didik dalam timnya dapat mengerjakan dokumen tugas yang diberikan guru dengan lebih cepat karena peserta didik dapat saling menambahkan atau mengedit presentasi dan juga dapat melihat riwayat revisi secara *real-time* dari setiap anggota timnya.

D. Model pembelajaran berbasis masalah

Sumarmi menguraikan pengertian model *Problem Based Learning* sebagai berikut: "*Problem Based Learning* merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang

fokusnya pada siswa dengan mengarahkan siswa menjadi pembelajar mandiri yang terlibat langsung secara aktif dalam pembelajaran berkelompok. *Problem Based Learning* membantu siswa mengembangkan keterampilan dalam memberikan alasan dan berpikir ketika mencari data atau informasi agar mendapatkan solusi untuk suatu masalah yang autentik” (Sumarmi, 2012).

Arends berpendapat bahwa PBL adalah pembelajaran yang memiliki esensi berupa penyuguhan berbagai permasalahan yang autentik dan bermakna kepada peserta didik, yang dapat berfungsi sebagai sarana untuk melakukan investigasi dan penyelidikan (Rerung, Sinom, & Widyaningsih, 2017). Berdasarkan pendapat -pendapat ahli tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pada awal pembelajaran, siswa memiliki pengetahuan dasar sehingga siswa mampu mengkonstruksi pengetahuan melalui kegiatan mencari dan menganalisis data yang ada sehingga mampu memiliki solusi setiap permasalahan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis masalah menurut Johnson (Sumarmi, 2012) sebagai berikut: (1) orientasi siswa pada masalah (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Tahap ini lebih menekankan guru untuk melakukan dukungan dalam memperkaya penyelidikan dan mengembangkan intelektual siswa, dan mempunyai ciri khas yang adanya pemecahan masalah yang bersifat kontekstual. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan pemberian stimulus, kegiatan inti berupa pemecahan masalah, dan evaluasi mengenai jawaban tentang pemecahan masalah dan alternatif lainnya.

Warsono dan Hariyanto berpendapat bahwa kelebihan *Problem based learning* (PBL) antara lain: (1) peserta didik akan terbiasa menghadapi masalah dan tertantang untuk menyelesaikan masalah (2) memupuk solidaritas sosial (3) makin mengakrabkan guru dengan siswa (4) membiasakan siswa melakukan eksperimen (Fatma & Budhi, 2017).

Kekurangan model PBL menurut Shoimin antara lain: 1) pembelajaran berbasis masalah tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah, dan 2) dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman peserta didik yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas (Rerung, Sinom, & Widyaningsih, 2017). Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang kelebihan dan kekurangan model ini maka dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* merupakan model yang tepat jika pembelajaran yang dilaksanakan memerlukan berupa masalah nyata dalam kehidupan sehari-hari atau bersifat kontekstual dan menuntut peserta didik untuk memecahkan permasalahan tersebut secara berkelompok dan mencari informasi baru sebagai alternatif dalam pemecahan masalah yang disajikan. Model ini kurang tepat jika diterapkan pada kelas yang mempunyai tingkat keragaman tinggi dari aspek sosial, ekonomi maupun budaya.

Penerapan model *Problem Based Learning* penulis pandang sangat tepat untuk dikombinasikan atau dipadukan dengan penggunaan media *google slide* pada materi Keruangan Desa kota karena model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik, melibatkan keaktifan/partisipasi dalam diskusi dan berpikir kritis dan mempunyai kemampuan untuk melakukan evaluasi konstruktif terhadap diri sendiri dan kelompok. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui gambaran belajar berkolaborasi peserta didik dalam kelompok pada pembelajaran jarak jauh, dan juga untuk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik dalam belajar kelompok.

2. Metode

Proses pembelajaran untuk kompetensi dasar ini dilaksanakan secara daring sebanyak 4 kali pertemuan, masing-masing pertemuan 1 x 35 menit. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XII IPS 1 SMA Negeri 6 Banjarmasin pada tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 28 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar. Jenis data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif yang berupa data hasil belajar dalam kelompok (nilai tes artikel pada LKPD), dan data keaktifan peserta didik dalam kelompok. Data kuantitatif merupakan hasil belajar kelompok yang dianalisis secara kualitatif dengan memperhatikan presentasi ketuntasan belajar secara kelompok dan klasikal. Ketuntasan kelompok dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Presentasi = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Ketuntasan belajar tercapai apabila siswa kelompok mendapat nilai lebih dari atau sama dengan 75. Hasil tes digunakan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.

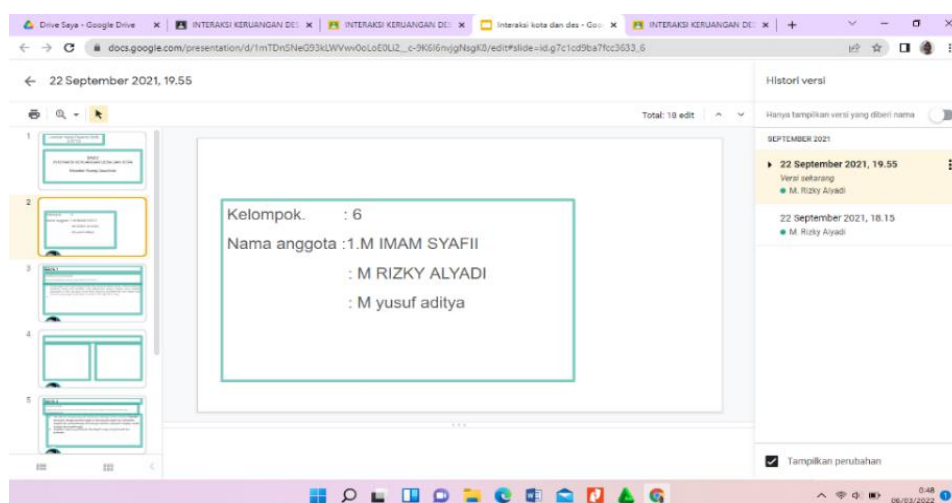
3. Hasil Dan Pembahasan

Beberapa hasil yang telah dicapai dari proses pembelajaran dengan menggunakan media *google slide* dan model *Problem Based Learning*. Pembelajaran geografi dengan menggunakan media *google slide* dan model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XII IPS 1 dalam pembelajaran geografi secara *online*. Hal ini ditunjukkan dari data lembar observasi Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Prosentase keaktifan kelompok pertemuan 1-4						
No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan (%)				Rata-rata
		1	2	3	4	
1	Partisipasi dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	67	67	72	81	72
2	Perhatian/ minat siswa terhadap tugas yang diberikan guru	69	75	75	92	78
3	Kemampuan memberi solusi /pemecahan masalah,	72	75	75	81	75
4	Kerjasama dalam kelompok	67	69	75	89	75
5	Kemampuan bertanya/ mengemukakan pendapat	67	67	75	81	72

No	Aspek Yang Dinilai	Pertemuan (%)				Rata-rata
		1	2	3	4	
6	Kemampuan berargumentasi/menjawab pertanyaan	75	75	81	83	78
Rata-Rata		69	71	75	84	

Berdasarkan tabel di atas dapat dikatakan bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran kelompok pada pertemuan 1 sampai dengan pertemuan 4 sudah menunjukkan peningkatan baik dari aspek partisipasi, perhatian atau minat, kerjasama, kemampuan memberi solusi, Kemampuan bertanya/mengemukakan pendapat, kemampuan bertanya/mengemukakan pendapat dan Kemampuan berargumentasi/menjawab pertanyaan. Hal ini bisa diketahui dari data nilai rata-rata kelompok aspek. Pada pertemuan 1-4 jumlah partisipasi dalam mengerjakan tugas mencapai nilai rata-rata 72% dari nilai 67% pada pertemuan 1 dan 2 menjadi 72% dan 81% pada pertemuan 3 dan 4. Anggota masing-masing kelompok sudah mau berpartisipasi mengerjakan Lembar kerja Peserta Didik (LKPD) yang ditugaskan oleh guru. Mereka yang tidak berpartisipasi dalam mengerjakan tugas kelompok, namanya dan hasil pekerjaannya tidak tampil dalam rekaman digital *google slide* meskipun namanya dicantumkan oleh ketua kelompok seperti yang tampak pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tampilan rekaman digital hasil kerja salah satu kelompok

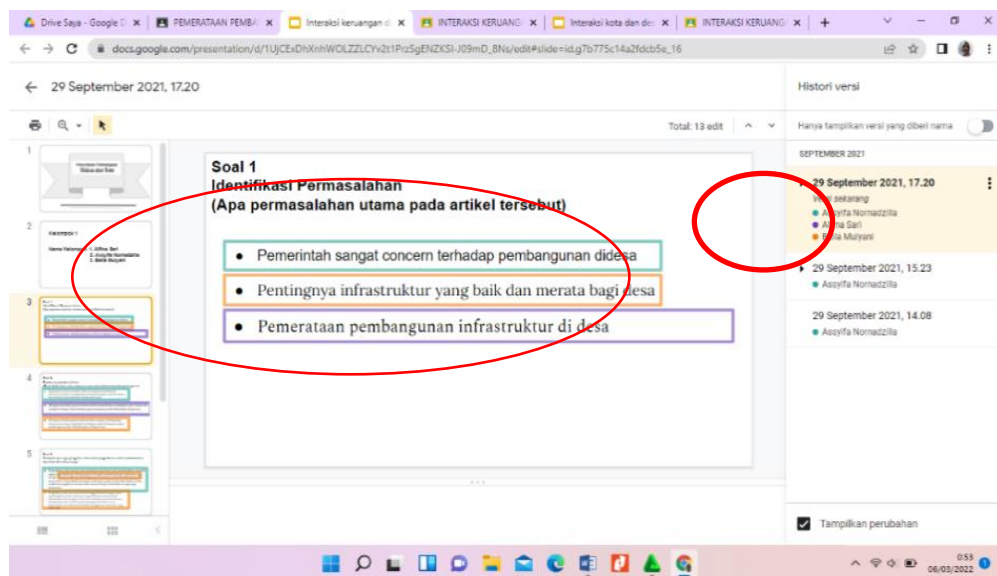
Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa kelompok 6 yang beranggotakan 3 orang, hanya 1 orang yang mengerjakan tugas seperti yang terlihat pada tampilan *history versy* sebelah kanan gambar. Setelah siswa yang tidak mengerjakan melihat *history versy* tersebut mereka mulai menyadari bahwa sistem kerja dalam *google slide* tidak bisa dipungkiri, bahwa kalau yang bersangkutan tidak berpartisipasi maka namanya tidak muncul. Hal ini berdampak pada anggota dari kelompok lain yang melakukan hal yang sama, sehingga pada pertemuan berikutnya mereka sudah mau berpartisipasi dalam berkolaborasi dengan teman sekelompoknya.

Pada pertemuan 1-4 nilai minat/perhatian terhadap tugas yang diberikan oleh guru mencapai nilai rata-rata 78% dari nilai 69% pertemuan 1, 75% pada pertemuan 2 dan 3, kemudian menjadi 92% pada pertemuan 4. Masing-masing kelompok sudah

menunjukkan perhatian yang tinggi dalam melaksanakan pembelajaran karena mereka sudah mulai menyenangi pelaksanaan pembelajaran menggunakan media ini. Mereka selalu bertanya tentang tugas atau hal-hal yang tidak dimengerti melalui WAG. Perhatian ini bisa juga dilihat dari waktu untuk mengumpulkan tugas, masing-masing kelompok bersaing untuk mengumpulkan tugas lebih awal dari waktu yang ditentukan.

Pada pertemuan 1-4 nilai kelompok dalam memberi solusi/pemecahan masalah mencapai rata-rata 75% dari nilai 72% pertemuan 1 menjadi 75% pada pertemuan 2 dan 3 dan 81% pada pertemuan 4. Semua kelompok mampu menjawab soal-soal yang sifatnya menganalisis berdasarkan artikel yang ada dalam LKPD. Hal ini akan melatih peserta didik untuk memecahkan masalah dalam kehidupan nyata sehingga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis.

Pada pertemuan 1-4 nilai kerjasama dalam kelompok mencapai rata-rata 75% dari nilai 67% pertemuan 1, menjadi 69% pada pertemuan 2, kemudian pada pertemuan 3 dan 4 menjadi 75% dan 89%. Semua kelompok mampu bekerjasama untuk memberikan jawaban terbaiknya dalam LKPD, mereka saling berkolaborasi untuk mengerjakan tugas dalam LKPD. Variasi jawaban masing-masing peserta didik dalam menjawab setiap soal yang sama, akan memudahkan guru dalam menilai kemampuan menganalisis peserta didik tiap kelompok, seperti yang terlihat dalam contoh hasil kerja salah satu kelompok di Gambar 2 ini.



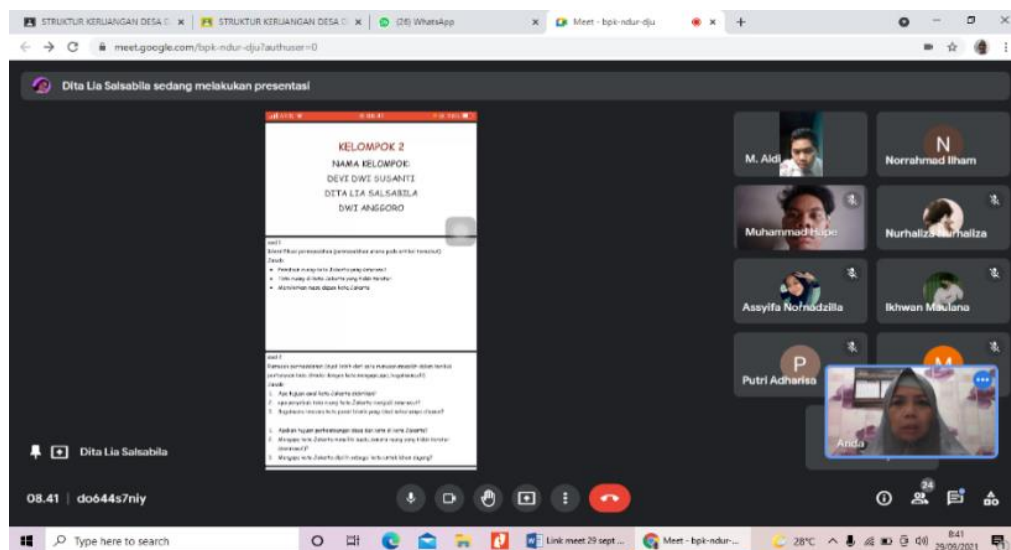
Gambar 2. Tampilan hasil kerja salah satu kelompok

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui bahwa jawaban masing-masing anggota kelompok bervariasi seperti yang terlihat pada tampilan *history version* bagian kanan gambar. Hasil pekerjaan tiap anggota kelompok dalam menjawab setiap soal ditunjukkan dengan warna yang berbeda, sehingga dapat dibedakan kemampuan menganalisis tiap anggota dalam satu kelompok. Selain bekerja sama, mereka juga saling membantu untuk mempersiapkan diri sebelum tampil dalam presentasi kelompok pada pertemuan berikutnya.

Pada pertemuan 1-4 nilai kemampuan bertanya/ mengemukakan pendapat pada semua kelompok mencapai rata-rata 72% dari nilai 67% pada pertemuan 1 dan 2 menjadi 75% pada pertemuan 3, kemudian pada pertemuan 4 menjadi 81%. Pada saat presentasi, masing-masing kelompok rata-rata bertanya mengenai materi yang

didiskusikan. Peserta didik yang biasanya pendiam tergerak untuk berbicara memberikan pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya. Mereka merasa nyaman dan mudah memahami konsep keruangan desa kota dengan cara bertukar pikiran dengan temannya sendiri melalui WA.

Pada pertemuan 1-4 nilai kemampuan berargumentasi/menjawab pertanyaan pada semua kelompok mencapai rata-rata 78% dari nilai 75% pada pertemuan 1 dan 2 menjadi 81% pada pertemuan 3, kemudian pada pertemuan 4 menjadi 84%. Pada saat presentasi, setiap kelompok rata-rata menjawab pertanyaan dari teman atau kelompok lain mengenai materi yang dibahas. Presentasi kelompok saat pembelajaran daring dapat dilihat pada Gambar 3 berikut:



Gambar 2. Tampilan layar google slide saat salah satu kelompok presentasi

Pada gambar di atas dapat dilihat bahwa salah satu kelompok sedang melakukan presentasi. Masing-masing peserta didik dari kelompok lain saat itu dapat mendengarkan dan menyimak hasil diskusi yang disampaikan oleh kelompok penyaji. Mereka dapat bertanya atau memberi komentar kepada kelompok penyaji, kemudian kelompok penyaji menanggapi.

Pembelajaran Geografi dengan menggunakan media *google slide* dan model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar berkelompok dalam ranah kognitif kelas XII IPS 1 dalam pembelajaran geografi secara online. Hal ini terlihat dari data hasil belajar sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram nilai rata-rata hasil belajar tiap kelompok

Berdasarkan Gambar 4 di atas dapat dikatakan bahwa nilai rata-rata hasil belajar tiap kelompok dalam pembelajaran geografi secara online sudah mencapai ketuntasan dari nilai KKM 75. Terdapat sebanyak 4 kelompok atau 50% mencapai nilai KKM yaitu 75, dan 5 kelompok atau 50% mencapai nilai di atas KKM yaitu 77, 78, 80 dan 81.

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pembelajaran geografi dengan menggunakan media *Google Slide* dan model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan keaktifan peserta didik kelas XII IPS 1 dalam pembelajaran kelompok secara *online* baik dari aspek partisipasi, perhatian atau minat, kerjasama, kemampuan memberi solusi, kemampuan bertanya/mengemukakan pendapat, dan kemampuan berargumentasi/ menjawab pertanyaan.
2. Pembelajaran geografi dengan menggunakan media *Google Slide* dan model *Problem Based Learning* efektif meningkatkan hasil belajar berkelompok dalam ranah kognitif kelas XII IPS 1 dalam pembelajaran secara *online*
3. Peserta didik setelah mengerti dan terbiasa menggunakan media *Google Slide* dan model *Problem Based Learning*, mereka mulai menyenangi proses pembelajaran geografi dengan menggunakan media pembelajaran inovatif

Beberapa saran atau rekomendasi yang dapat diberikan berdasarkan pembahasan sebelumnya adalah sebagai berikut.

1. Guru harus lebih sering melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran inovatif yang dapat melatih kecakapan abad 21 peserta didik. Guru senantiasa dapat mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* dan melakukan tindak lanjut untuk kesempurnaan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*. Hal ini memungkinkan akan memunculkan ide dan gagasan baru untuk pembelajaran dengan menggunakan model lainnya.
2. Melakukan penelitian tindakan kelas untuk menentukan keefektifan penggunaan media *Google Slide* dan model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan kecakapan abad 21 peserta didik. Dalam hal ini ada kelas kontrol dan kelas eksperimen (kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media *Google Slide* dan model *Problem Based Learning*).

5. Referensi

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektif Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal Of Education*, 8(1).
- Ahmadi, I. K., Amri, S., & Elisah, T. (2011). *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisier.
- Fakhriah, L., Pramadi, R. A., & Listiawati, M. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbasis Google Slide Berbantu Aplikasi Pear Deck pada Materi Sistem Pertahanan Tubuh. *Jurnal Educatio*, 8(1), 15-21.
- Fatma, A. N., & Budhi, W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Prestasi belajar Fisika. *jurnal Ilmiah pendidikan Fisika COMTION*, 5(1).
- Lestari, D. A., Suntarib, Y., & Sholeh, D. A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Google Slide pada Muatan IPS Materi Sikap Kepahlawanan dan Patriotisma di Kelas IV SD. *ETJ*, 1(2), 54-65.
- Purnama, S. j., & Pramudiani, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan sederhana di Sekolah Dasar. *Basicedu*, 5(4).
- Rerung, N., Sinom, I. L., & Widyaningsih, S. W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based learning (PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik SMA pada Materi Usaha dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 47-55.
- Salmia, & Yusri. (2021). Peran Guru dalam Pembelajaran Abad 21 di Masa Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*.
- Sanjaya, w. (2010). *kurikulum dan Pembelajaran. Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum tingkat satuan Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sumarmi. (2012). *Model-model Pembelajaran Geografi*. Malang: Aditya Media Publishing.