



## Efektivitas Model *Problem Based Learning* Berbantuan *Canva* Meningkatkan Minat Belajar Geografi SMA

Made Sathya Jyoti Meera Sai Maheshwari ✉, Universitas Pendidikan Ganesha

I Putu Sriartha, Universitas Pendidikan Ganesha

Putu Indra Christiawan, Universitas Pendidikan Ganesha

✉ [meerasaimaheshwari@gmail.com](mailto:meerasaimaheshwari@gmail.com)

**Abstract:** Low student interest in learning geography negatively affects learning outcomes, so an innovative learning model is needed to boost student motivation and engagement. This study aims to evaluate the effectiveness of the Problem Based Learning (PBL) model assisted by Canva media in increasing learning interest by analyzing changes in interest before and after implementation as well as the role of digital media in learning. The study used a quasi-experimental design with a non-equivalent control group involving 29 students as trial subjects. Data were collected through learning interest questionnaires and material comprehension tests that had been tested for validity and reliability, then analyzed using t-tests and N-Gain calculations. The results showed a significant increase in learning interest in the experimental class with an average increase of 16 points, while the control class only increased by 4.33 points; the N-Gain value of 0.32 indicates moderate effectiveness. The PBL model assisted by Canva media is effective in increasing students' motivation and engagement. The conclusion states that the integration of the PBL model with Canva digital media is effective in improving students' motivation and learning outcomes. The research implications emphasize the importance of interactive digital media in problem-based learning.

**Keywords:** Problem Based Learning, Canva media, learning interest, geography.

**Abstrak:** Rendahnya minat belajar siswa pada mata pelajaran geografi berdampak negatif pada hasil belajar, sehingga diperlukan model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Canva dalam meningkatkan minat belajarsiswa. Penelitian menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan kelompok kontrol non-ekivalen yang melibatkan 29 siswa sebagai subjek uji coba. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan tes pemahaman materi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, dianalisis menggunakan uji t dan perhitungan N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan minat belajar pada kelas eksperimen dengan kenaikan rata-rata 16 poin, sedangkan kelas kontrol hanya naik 4,33 poin; nilai N-Gain 0,32 menunjukkan efektivitas sedang. Model PBL berbantuan media Canva efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Simpulan menyatakan bahwa integrasi model PBL dengan media digital *Canva* efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Implikasi penelitian menekankan pentingnya media digital interaktif dalam pembelajaran berbasis masalah.

**Kata kunci:** *Problem Based Learning*, media *Canva*, minat belajar geografi, motivasi belajar.

**Received** 16 Januari 2026; **Accepted** 30 Januari 2026; **Published** 10 Februari 2026

**Citation:** Maheshwari, M.S.J.M.S., Sriartha, I.P., & Christiawan, P.I. (2026). Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan Canva Meningkatkan Minat Belajar Geografi SM. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 6 (01), 94-103.



Copyright ©2026 Jurnal Jendela Pendidikan

Published by CV. Jendela Edukasi Indonesia. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Non Commercial-Share Alike 4.0 International License.

## PENDAHULUAN

Minat belajar merupakan penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dengan hal di luar diri yang mencerminkan kecenderungan dan kegairahan terhadap sesuatu. Secara khusus, minat belajar menunjukkan karakteristik keinginan tinggi dan fokus tekun siswa dalam belajar, yang dipengaruhi oleh faktor bakat dan lingkungan (Rusniati, 2017). Minat belajar memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran, dimana siswa dengan minat yang tinggi cenderung lebih tekun dan mampu meraih prestasi yang baik, sedangkan siswa yang kurang berminat mengalami kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara optimal (Sarjono et al., 2020).

Dalam konteks pembelajaran geografi, minat belajar siswa sering kali masih rendah dan ini berdampak pada kualitas hasil belajar yang tidak maksimal. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian terdahulu, kondisi realitas menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada pelajaran geografi masih belum memadai. Yeftha dkk. (2020) menemukan bahwa selama proses pembelajaran geografi, siswa cenderung tidak aktif dan kurang berminat, sehingga nilai hasil belajar sering kali berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian Nufus dkk. (2019) di SMA Negeri 2 Kota Ternate dan Dewi et al. (2024) di SMA Negeri 1 Gorontalo Utara juga menyatakan fenomena serupa, yaitu rendahnya minat belajar yang menyebabkan rendahnya nilai dan partisipasi siswa dalam pembelajaran geografi. Observasi awal di SMA Negeri 1 Busungbiu juga mengindikasikan rendahnya minat belajar geografi, dengan dampak berupa kesulitan siswa memahami materi akibat waktu pembelajaran yang terbatas dan partisipasi yang rendah (wawancara dengan guru geografi, Agus Sugiarta, 2024). Kondisi ini menimbulkan kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal yang seharusnya minat belajar siswa tinggi dan kenyataan lapangan yang menunjukkan minat belajarnya rendah.

Untuk mengatasi kesenjangan tersebut, diperlukan solusi inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar siswa secara efektif. Salah satu pendekatan yang dapat dikembangkan adalah menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yang didukung oleh media digital yang interaktif dan menarik, seperti media *Canva*. Pemanfaatan model PBL dengan media *Canva* mampu merangsang semangat belajar siswa melalui tampilan visual yang menarik serta kemudahan akses dalam pembuatan dan penyajian desain pembelajaran (Jeshica dan Mustika, 2024; Sholehah dkk., 2023). Dengan pendekatan ini, guru dapat memadukan kreativitas pedagogik, penguasaan materi, dan teknologi secara efektif sesuai prinsip TPACK (Mishra & Koehler, 2006) sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital.

Kajian penelitian terdahulu memperlihatkan bahwa model PBL dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa, sementara penggunaan *Canva* sebagai media digital mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan mudah diakses (Sholehah dkk., 2023). Namun, penelitian yang mengintegrasikan model PBL dengan media *Canva* dalam konteks pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Busungbiu masih sangat terbatas, sehingga urgensi penelitian ini dilakukan karena adanya masalah yang mendesak untuk meningkatkan kualitas pembelajaran geografi yang berdampak pada peningkatan minat dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Penelitian ini akan memberikan kontribusi praktis bagi guru geografi dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengkaji efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Canva* dalam meningkatkan minat belajar geografi siswa di SMA Negeri 1 Busungbiu. Secara spesifik, penelitian ini akan mengidentifikasi seberapa jauh perubahan minat belajar siswa dalam pembelajaran geografi dengan diterapkannya model PBL berbantuan media *Canva*. sebelum dan sesudah penerapan model tersebut, mengevaluasi peran media *Canva* dalam mendukung aktivitas pembelajaran, serta menganalisis dampak peningkatan minat belajar terhadap hasil belajar geografi siswa. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi empiris dan rekomendasi bagi guru geografi dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan model pembelajaran inovatif dan media digital.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis *quasi-eksperimen* dengan desain *Non-equivalent Control Group* yang bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* dalam meningkatkan minat belajar geografi siswa di SMA Negeri 1 Busungbiu. Desain *quasi-eksperimen* dipilih karena subjek penelitian tidak dipilih secara acak, melainkan berdasarkan kelas yang sudah ada, dengan pengacakan hanya dilakukan pada kelas-kelas yang terlibat dalam populasi. Rancangan ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan penggunaan model PBL berbantuan media *Canva* selama proses pembelajaran, serta kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan tersebut.

Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas X SMA Negeri 1 Busungbiu yang berjumlah enam kelas dari X1 sampai X6, serta dua guru geografi yang mengajar pada kelas-kelas tersebut. Dari enam kelas, setelah dilakukan uji kesetaraan kelas dan kelas X3 dipilih sebagai kelompok eksperimen dan kelas X4 sebagai kelompok kontrol. Pemilihan kelas X didasarkan pada tahap pembelajaran materi geografi awal sehingga memungkinkan metode pembelajaran baru diterapkan secara efektif dan berpotensi mengembangkan minat serta keterampilan geografi siswa secara inovatif.

Data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa angket minat belajar dan tes pemahaman materi geografi yang disusun berdasarkan kisi-kisi validitas instrumen. Kisi-kisi ini telah diuji oleh para ahli untuk memastikan bahwa indikator yang diukur sesuai dengan tujuan penelitian, meliputi aspek perhatian, rasa ingin tahu, dan keinginan siswa dalam pembelajaran. Validitas isi (*content validity*) instrumen diuji dengan teknik gregory. validitas empirik diuji menggunakan teknik korelasi item-total, sementara reliabilitas diuji dengan metode *Cronbach's alpha*. Hasil uji validitas isi dengan menggunakan 2 orang ahli diperoleh indeks Gregory sebesar 1,00, yang berarti semua item pernyataan minat valid. Sementara uji empiris dengan korelasi product moment diperoleh seluruh item validitas termasuk dalam kriteria sangat tinggi. Hasil uji reabilitas menunjukkan nilai alpha Cronbach sebesar 0,66 yang berarti butir-butir instrumen dinyatakan layak digunakan untuk mengukur minat belajar siswa.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik *N-Gain Score* untuk mengetahui perbedaan signifikan tingkat minat belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol setelah penerapan model PBL berbantuan media *Canva*. Teknik Gainscore dinormalisasi (GsN) digunakan untuk menganalisis efektivitas model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa.

## HASIL PENELITIAN

### 3.1 Implementasi Model *Problem Based Learning* Berbantuan Canva

Penelitian ini mengungkap gambaran umum SMA Negeri 1 Busungbiu sebagai sekolah menengah atas negeri yang telah berdiri sejak 1998 dengan akreditasi A dan didukung oleh 53 guru profesional yang membimbing 776 siswa. Sebaran siswa menunjukkan dominasi jumlah siswa laki-laki dibandingkan perempuan. Evaluasi penerapan model PBL berbantuan Canva menunjukkan efektivitas yang baik pada seluruh indikator penilaian mulai dari perencanaan, orientasi masalah, organisasi belajar, investigasi, pengembangan hasil, hingga penutupan pembelajaran. Rata-rata nilai penerapan model pembelajaran ini mencapai 68,95%, mengindikasikan bahwa proses pembelajaran telah berjalan efektif.

### 3.2 Efektivitas Model *Problem Based Learning* dalam meningkatkan minat belajar siswa

Dalam pembelajaran geografi, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva pada kelas eksperimen menghasilkan peningkatan minat belajar yang signifikan. Terbukti dari kenaikan nilai rata-rata siswa dari 59,59 menjadi 75,65, bersamaan dengan peningkatan nilai tertinggi dan nilai terendah, serta bertambahnya variasi minat belajar antar siswa.

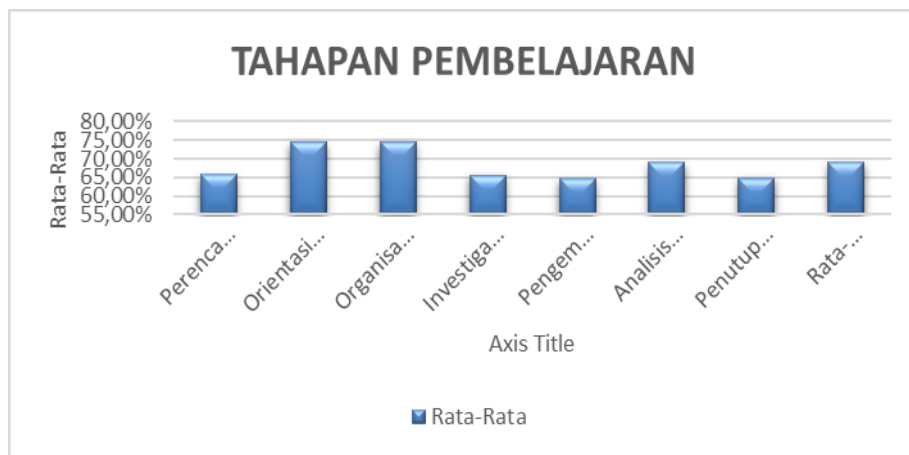
**Tabel 1.** Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Geografi Kelas Eksperimen

No.	Interval Nilai	Kriteria	Pre-Test		Post-Test	
			N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	0 – 19	Sangat Rendah	0	0,00	0	0,00
2.	20 – 39	Rendah	0	0,00	0	0,00
3.	40 – 59	Cukup	13	45,00	4	14,00
4.	60 – 79	Tinggi	15	52,00	9	31,00
5.	80 - 100	Sangat Tinggi	1	3,00	16	55,00
<b>Total</b>			<b>29</b>	<b>100,00</b>	<b>29</b>	<b>100,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata (Mean)</b>			59,59		75,65	
<b>Kenaikan Rata-Rata</b>			16			
<b>Nilai Tertinggi</b>			82		92	
<b>Nilai Terendah</b>			50		56	
<b>Standar Deviasi</b>			6,28		9,39	

**Tabel 2.** Minat Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Geografi Kelas Kontrol

No.	Interval Nilai	Kriteria	Pre-Test		Post-Test	
			N	%	N	%
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	0 – 19	Sangat Rendah	0	0,00	0	0,00
2.	20 – 39	Rendah	0	0,00	0	0,00

3.	40 – 59	Cukup	16	55,00	11	38,00
4.	60 – 79	Tinggi	13	45,00	16	55,00
5.	80 - 100	Sangat Tinggi	0	0,00	2	7,00
<b>Total</b>			<b>29</b>	<b>100,00</b>	<b>29</b>	<b>100,00</b>
<b>Nilai Rata-Rata (Mean)</b>			59,73		64,06	
<b>Kenaikan Rata-Rata</b>				4,33		
<b>Nilai Tertinggi</b>			74		80	
<b>Nilai Terendah</b>			52		54	
<b>Standar Deviasi</b>			4,61		7,86	

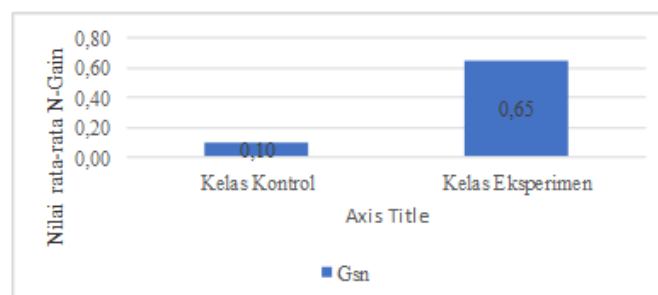


**Gambar 1.** Nilai Rata-Rata Penerapan Model PBL Berbantuan Canva

Adapun pengukuran efektivitas model pembelajaran secara kuantitatif melalui nilai N-Gain mencapai 0,32, yang termasuk kategori sedang. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan model PBL dengan media Canva memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar geografi siswa, meskipun masih terbuka ruang untuk penguatan strategi agar hasilnya lebih optimal. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung bahwa inovasi media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara lebih signifikan dibandingkan dengan media konvensional.

**Tabel 5.** Hasil Perhitungan N-Gain Score kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	Gsn	kriteria	% Gsn	Kriteria
Kontrol	59,73	64,06	0,10	Rendah	10	Tidak efektif
Eksperimen	59,59	75,65	0,65	Sedang	65	Cukup efektif



**Gambar 2.** Nilai Rata-Rata N Gain Kelas Eksperimen dan Kontrol

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,10 pada kelas kontrol, sedangkan 0,65 pada kelas eksperimen. Jika dikonversikan ke kriteria penilai skor *N-Gain* pada kelas kontrol termasuk dalam kategori "Rendah" dengan kategori efektivitas yaitu "Tidak Efektif" sedangkan pada kelas eksperimen termasuk dalam kategori "Sedang" dengan kategori efektivitas yaitu "Cukup Efektif". Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan Canva dengan materi dinamika litosfer pada kelas eksperimen dapat membantu atau efektif pada pembelajaran geografi, dibandingkan dengan kelas kontrol yang hanya menggunakan media konvensional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* efektif meningkatkan minat belajar geografi siswa di SMA Negeri 1 Busungbiu. Siswa yang mendapatkan perlakuan dengan model ini mengalami peningkatan motivasi dan keterlibatan yang signifikan dalam proses pembelajaran dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Media *Canva* berhasil memberikan stimulus visual dan interaktif yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dalam mengerjakan tugas dan berdiskusi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna. Peningkatan minat belajar ini selaras dengan peningkatan pemahaman konsep geografi yang terlihat dari prestasi belajar siswa. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi model PBL dengan media digital yang inovatif dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi rendahnya minat belajar serta memberikan dampak positif terhadap hasil belajar geografi siswa. Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran geografi di sekolah menengah atas.

## PEMBAHASAN

Penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* dalam pembelajaran geografi di SMA Negeri 1 Busungbiu menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran dengan rata-rata sebesar 68,95% yang tergolong baik. Evaluasi yang dilakukan berdasarkan tujuh indikator PBL mengungkapkan bahwa proses pembelajaran berjalan efektif dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Pada tahapan orientasi masalah dan organisasi untuk belajar, diperoleh skor tertinggi. Hal ini dapat dijelaskan karena media *Canva* menyajikan permasalahan nyata dengan visual yang menarik dan mudah dipahami, sehingga siswa lebih termotivasi dan dapat memahami konteks pembelajaran dengan baik. Selain itu, tampilan interaktif *Canva* mendorong siswa untuk lebih aktif bekerja sama dalam kelompok saat merancang solusi masalah. Sebaliknya, tahapan investigasi serta pengembangan dan penyajian hasil memperoleh skor terendah. Refleksi terhadap hasil ini menunjukkan bahwa kendala utama berasal dari keterbatasan literasi digital siswa, kurangnya pengalaman dalam melakukan investigasi mandiri, serta waktu yang masih diperlukan untuk bimbingan dalam mengolah data dan menyusun hasil analisis secara sistematis.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa studi sebelumnya yang menerapkan model PBL. Misalnya, penelitian Natalia dan Natalia (2019) menemukan bahwa tahapan awal seperti orientasi masalah cenderung memiliki skor lebih tinggi karena memudahkan siswa memahami permasalahan dengan dukungan media pembelajaran yang representatif. Namun, tantangan serupa pada tahapan investigasi dan pengembangan hasil juga muncul di berbagai penelitian lain, yang mengaitkan rendahnya skor pada aspek ini dengan kurangnya kemandirian siswa dan keterbatasan kemampuan literasi digital. Hal ini mengonfirmasi bahwa hambatan pada tahap investigasi merupakan bagian umum dalam implementasi PBL, terutama ketika digunakan media digital sebagai pendukung.

Dalam hal efektivitas, penerapan model PBL berbantuan media *Canva* ini terbukti meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran geografi. Temuan ini

mendukung hasil penelitian terdahulu yang mengindikasikan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat memperkuat motivasi belajar dan prestasi akademik siswa. Dengan demikian, integrasi media digital seperti Canva dalam model PBL tidak hanya mengoptimalkan pemahaman konseptual tetapi juga meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa secara menyeluruh.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* efektif dalam meningkatkan minat belajar geografi siswa di SMA Negeri 1 Busungbiu. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Natalia dan Natalia (2019) yang mengungkapkan bahwa model PBL berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar serta hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini menguatkan bahwa pendekatan berbasis masalah mampu meningkatkan motivasi belajar dan prestasi siswa melalui peningkatan minat yang lebih tinggi. Selain itu, hasil penelitian ini selaras dengan kajian Sumartini (2016) dan Santika et al. (2020) yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah secara umum meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan prestasi akademik yang lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional. Penelitian Adilah dan Rosyida (2024) juga mendukung temuan ini dengan menunjukkan bahwa model PBL berbantuan media digital (*microlearning*) efektif meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pelajaran geografi, yang berkaitan erat dengan peningkatan minat belajar dan keterlibatan siswa.

Kelebihan penelitian ini terletak pada penerapan model PBL yang dipadukan dengan media digital *Canva*, yang bukan hanya sekedar model pembelajaran inovatif tetapi juga memanfaatkan teknologi yang aktual dan mudah diakses oleh siswa. Pendekatan ini berhasil menggabungkan aspek kognitif dan afektif melalui pemecahan masalah nyata yang dikemas dengan tampilan media yang menarik, meningkatkan daya tarik dan interaksi siswa secara signifikan. Selain itu, penelitian ini menggunakan desain *quasi-eksperimen* dengan kelompok kontrol, sehingga menghasilkan bukti empiris yang cukup kuat mengenai efektivitas model tersebut.

Kontribusi penelitian ini adalah memberikan bukti konkret bahwa teknologi digital seperti *Canva* dapat memperkuat proses pembelajaran PBL dalam konteks pembelajaran geografi, sehingga dapat menjadi model yang direkomendasikan bagi guru untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi media digital dalam model pembelajaran berbasis masalah harus diprioritaskan agar pembelajaran lebih menarik, mendukung keterlibatan siswa, dan relevan dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 yang menekankan pengembangan keterampilan berpikir dan kreativitas.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, di antaranya sampel yang terbatas hanya pada satu sekolah dengan karakteristik tertentu sehingga temuan belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, fokus penelitian pada minat belajar geografi dengan media *Canva* belum menguji variabel lain seperti motivasi jangka panjang maupun dampak pada keterampilan berpikir kritis secara mendalam. Oleh karena itu, saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan studi dengan sampel lebih luas dan beragam serta mengeksplorasi variasi media digital lain dan pengaruhnya pada dimensi belajar yang lebih kompleks, termasuk evaluasi jangka panjang untuk melihat keberlanjutan efektivitas model pembelajaran yang digunakan.

## SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media *Canva* terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar geografi siswa di SMA Negeri 1 Busungbiu. Penggunaan media *Canva* yang interaktif dan menarik berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga motivasi dan pemahaman konsep geografi mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Dengan demikian, model PBL yang dipadukan

dengan teknologi digital dapat menjadi solusi inovatif untuk mengatasi rendahnya minat belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran geografi.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Arends, R. I. (2012). *Learning to teach ninth edition (9th ed.)*. New Britain, USA: Library of Congress Cataloging.
2. Ardianti, R., Sujarwanto, E., & Surahman, E. (2021). DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics Problem-based learning: Apa dan bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 3(1), 27–35. <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/Diffraction>
3. Adilah, G. P., & Rosyida, F. (2024). Peningkatan kemampuan berpikir kritis geografi: Model pembelajaran berbasis masalah berbantuan microlearning di MAN 1 Malang. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 18(1), 466. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i1.2759>
4. Asih, A. dan Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808
5. Diansyah, M. A. (2018). Karakteristik pembelajaran geografi di lingkungan sekolah menengah atas. *Jurnal Pembelajaran Geografi*, 1(2), 1–19
6. Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara
7. Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. O. H. (2022). Penggunaan dan manfaat aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran tingkat Madrasah Tsanawiyah. *The Use and Benefits of the Canva Application as a Learning Medium at the Tsanawiyah Madrasah Level*, 8(1), 75–80.
8. Ibrahim, M & Nur, M. 2000. *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya: Unesa University Press.
9. Ismail. 2002. *Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Problem Based Instruction): Apa, Bagaimana dan Contoh pada Subpokok Bahasan Statistika*. Proseding Seminar Nasional Paradigma Baru Pembelajaran MIPA. Kerja Sama Dirjen Dikti Depdiknas dengan (JICA-IMSTEP).
10. Jeshica Febiwanty, Jeshica dan, Mustika, Dea. 2024. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Ipa Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri 1 Bukit Batu. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia Volume 1, Nomor 1, Tahun 2024, Halaman 18–25*
11. Mas' ad, M. A., Arif, A., Munandar, A., & Rohayati, N. (2024). Analisis Karakter Yang Dapat Ditumbuhkan Dalam Materi Pembelajaran Geografis Indonesia Di Sekolah Dasar. *Ibtida'iy: Jurnal Prodi PGMI*, 9(1).
12. Marleni, L. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 149–159.
13. Mustikarani, W., & Ruhimat, M. (2018). Kelemahan dan keunggulan implementasi authentic assesment dalam pembelajaran geografi. *Jurnal Geografi Gea*, 18(2), 147. <https://doi.org/10.17509/gea.v18i2.13526>
14. Natakusuma, A., Suroso, & Hardati, P. (2017). Pengaruh cara belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi di SMA Negeri 2 Pekalongan. *Jurnal Edu Geography*, 5(3), 124–133. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edugeo>
15. Natalia, R. H. dan W., & Natalia, W. (2019). Pengaruh model pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap minat belajar dan hasil belajar siswa di kelas v sekolah dasar

- Oleh : Rusmin Husain dan Widya Natalia ( Universitas Negeri Gorontalo ). *E-Proceeding Gorontalo University*, 1, 1-16.
16. Noverita, A., & Siregar, Z. (2020). Hubungan penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah oleh guru geografi pada materi bumi dan jagad raya dengan hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandar tahun ajaran 2018/2019. *BS (Jurnal Berbasis Sosial) Pendidikan IPS STKIP Al Maksum*, 1(2). <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jbs>
  17. P., A. A. (2019). Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
  18. Purnamasari, W. S., Goon, P., Setyasih, I., Saputra, Y. W., & Anwar, Y. (2021). Efektivitas pembelajaran geografi menggunakan google classroom pada Sma Negeri Di Kota Samarinda. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 46-53
  19. Rahman, S., Anwar, S., & Khairani, K. (2022). Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran geografi sebagai bagian salah satu dasar pembentukan karakter bangsa. *Journal on Education*, 4(2), 844-851. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i2.497>
  20. Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model *Problem Based Learning* Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Iventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 62-71
  21. Rozikin, S. Amir, H. dan Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(1), 78-81.
  22. Rusniati. (2017). Pengaruh Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA Al Fattah Sumbermulyo. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi Volume 1, No. 1, Februari 2017: Page 21-36*
  23. Santika, I., Parwati, N. N., & Divayana, D. (2020). Pengaruh model pembelajaran berbasis masalah dalam setting pembelajaran daring terhadap prestasi belajar matematika dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas X SMA. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 10(2), 105-117.
  24. Sardiman, AM.1992. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Pedoman bagi Guru dan Calon Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
  25. Sari, D. M., Prasetyawati, R. D., Miyono, N., & Riskiyati, N. (2023). Peran guru dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN Karanganyar Gunung 02. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 2760-2768.
  26. Sarjono, S., Zuhriah, F., & Hidayah, S. H. N. (2020). Pengaruh Minat Belajar dan Lingkungan Keluarga terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Kelas X SMK PGRI 2 Bojonegoro. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 7(1), 151-159.
  27. Shandra, Y. (2024). Strategi untuk meningkatkan minat belajar: Model pembelajaran berbasis masalah berdiferensiasi pada ekonomi kelas X. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1). <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
  28. Sockalingam, N., & Schmidt, H. G. (2011). Characteristics of problems for problem-based. *Interdisciplinary Journal of Problem-Based Learning*, 5(1), 6-33.
  29. Suasti, Y., & Nofrion. (2015). Pengembangan model pembelajaran inkuiri terbimbing (MPIT) pada mata pelajaran geografi. *Jurnal Geografi*, 4(2), 1- 10. <https://geografi.ppj.unp.ac.id/index.php/geo/article/view/712>
  30. Sugihartono., Nurhayati, Siti Rohmah., dan Harahap, Farida. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
  31. Sumaatmadja,Nursid.2001.*Metode Pembelajaran Geografi*. Jakarta: Bumi. Aksara

32. Sumartini, T. S. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 1-7.
33. Syafaat, F. M., B, R., & Muslimin, A. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Poster Session Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 160. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.1859>
34. Wena, M. (2020). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Suatu Tinjauan Konseptual Operasional, April, 262. <http://repository.uin-malang.ac.id/4643/>
35. Yeftha., Haryanto, Zeni., Saputra, Yulian Widya. 2020. Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Geografi Dengan Model Inkuiri Terbimbing di SMAN 3 Samarinda. *Jurnal geoedusains*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2020. h.15-26.
36. Yuhani, A., Zanthi, L. S., & Hendriana, H. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Smp. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 1(3), 445. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v1i3.p445-452>

## PROFIL SINGKAT

**Made Sathya Jyoti Meera Sai Maheshwari** adalah mahasiswa program studi pendidikan geografi, fakultas hukum dan ilmu sosial, Universitas Pendidikan Ganesha.

**I Putu Sriartha** adalah dosen program studi pendidikan geografi, fakultas hukum dan ilmu sosial, Universitas Pendidikan Ganesha. Ia juga merupakan editor dari *Jurnal Jendela Pendidikan*. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada bidang pengembangan media pembelajaran.

**Putu Indra Christiawan** adalah dalah dosen program studi pendidikan geografi, fakultas hukum dan ilmu sosial, Universitas Pendidikan Ganesha. Ia juga merupakan editor dari *Jurnal Jendela Pendidikan*. Selain itu ia aktif dalam proyek penelitian pada bidang pengembangan media pembelajaran.