

Pengaruh Model *Problem Based Learning* Menggunakan Padlet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak

Khairatunnisa¹, Winda Agustiarmi²
Universitas Negeri Padang^{1,2}

*Email Korespondensi: khairatun545@gmail.com

Diterima: 24-01-2026 | Disetujui: 04-02-2026 | Diterbitkan: 06-02-2026

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in Informatics subjects in Vocational High Schools (SMK) indicate the need for the implementation of innovative and effective learning models. One alternative that can be used is the Problem Based Learning (PBL) model supported by digital learning media such as Padlet to improve student activity and learning outcomes. This study aims to describe the effect of the Problem Based Learning model using Padlet on student learning outcomes in Informatics subjects at SMKN 2 Guguak. This type of research is Experimental research. The experimental research method is a method used to determine the effect of a treatment on another thing in controlled conditions. This study used a quasi-experimental design. The population of this study was all 214 class X students, and the samples taken were 2 classes, namely X MPLB 1 AND X MPLB 2, totaling 64 people. The results of the study after the implementation of the Problem Based Learning Learning Model using Padlet showed an increase in student learning outcomes in Informatics subjects. In the Experimental class, namely class X MPLB 1, there was an increase in the Mean in the Pretest from 51.41 to 77.25 in the Posttest, an increase in the median from 48 to 80, an increase in the mode from 48 to 75, and a standard deviation from 12.74 to 9.38. In the experimental class, namely X MPLB 1, there was an increase in learning outcomes of 50.26%. While in the control class, namely class X MPLB 3, there was an increase in the Mean in the Pretest from 53.48 to 71.51 in the Posttest, an increase in the median from 52 to 70, an increase in the mode from 60 to 80, and a standard deviation from 14.29 to 10.64. In the control classes, there was an average increase of 33.71%. Thus, it can be concluded that the application of the Problem Based Learning model using Padlet is effective in improving student learning outcomes in Informatics subjects at SMKN 2 Guguak.

Keywords: Learning Outcomes, Experiment, Improvement, Problem-Based Learning, Padlet.

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah model Problem Based Learning (PBL) yang didukung oleh media pembelajaran digital seperti Padlet untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model Problem Based Learning menggunakan Padlet terhadap hasil belajar peserta didik pada Mata Pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak. Jenis penelitian ini adalah penelitian Eksperimen. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang dipakai untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hal lain dalam kondisi yang terkendali. penelitian ini digunakan desain kuasi eksperimen (Quasi

Experimental Design). Populasi dari penelitian ini seluruh siswa kelas X yang berjumlah 214 orang, dan sampel yang diambil ada 2 kelas yaitu X MPLB 1 DAN X MPLB 2 yang berjumlah 64 orang. Hasil penelitian setelah diterapkannya Model Pembelajaran Problem Based Learning menggunakan padlet menunjukkan adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika. Pada kelas Eksperimen yaitu kelas X MPLB 1 diperoleh peningkatan Mean pada Pretest dari 51,41 menjadi 77,25 pada Posttest, peningkatan median dari 48 menjadi 80, peningkatan modus dari 48 menjadi 75, dan standart deviasi dari 12,74 menjadi 9,38. Pada kelas eksperimen yaitu X MPLB 1 terdapat peningkatan hasil belajar sebesar 50,26%. Sedangkan pada kelas kontrol yaitu kelas X MPLB 3 diperoleh peningkatan Mean pada Pretest dari 53,48 menjadi 71,51 pada Possttest, peningkatan median dari 52 menjadi 70, peningkatan modus dari 60 menjadi 80, dan standart deviasi dari 14,29 menjadi 10,64. Pada kelas kelas kontrol terdapat peningkatan rata-rata sebesar 33,71%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model Problem Based Learning menggunakan Padlet efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak.

Kata kunci : Hasil Belajar, Eksperimen, Peningkatan, *Problem Based Learning*, *Padlet*.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Khairatunnisa, K., & Agustiarmi, W. (2026). Pengaruh Model Problem Based Learning Menggunakan Padlet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak. *Educational Journal*, 1(3), 674-682. <https://doi.org/10.63822/7wtzgw72>.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya manusia untuk mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang terencana, tujuan meningkatkan kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk karakter, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta mempersiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. Melalui pendidikan yang berkualitas, peserta didik tidak hanya memperoleh bekal akademik, tetapi juga nilai-nilai moral dan sosial yang menjadi dasar dalam mencapai keberhasilan di masa depan, (Parwata 2021)

Kualitas pendidikan di Indonesia masih menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius. Keberhasilan pendidikan pada dasarnya diukur melalui hasil belajar peserta didik, yang mencerminkan pencapaian kompetensi dalam aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar yang optimal menunjukkan bahwa proses pendidikan telah mampu mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh. Sedangkan Fakta di lapangan menunjukkan bahwa capaian hasil belajar peserta didik di Indonesia masih beragam dan belum merata, baik antar wilayah maupun antar jenjang pendidikan. Hal ini menjadi indikator bahwa peningkatan mutu pendidikan perlu terus diupayakan agar seluruh peserta didik dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan, (Syarofah, Ferina Agustini, and Moch. Anshori 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki peranan yang sangat strategis. SMK berfungsi sebagai lembaga pendidikan yang mempersiapkan peserta didik untuk siap terjun ke dunia kerja, terutama dalam bidang yang membutuhkan keterampilan teknis dan profesional. Namun, meskipun SMK memiliki peran strategis dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi dunia kerja, kenyataannya masih ditemukan permasalahan dalam capaian belajar, seperti yang terlihat pada hasil Ujian Akhir Semester mata pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak, Kabupaten Lima Puluh Kota, Sumatra Barat. (Angraini, Fitri, and Darussyamsu 2022)

Mengacu pada data nilai Ujian Akhir Semester (UAS) mata pelajaran Informatika kelas X di SMKN 2 Guguak menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Dari total 214 peserta didik yang terbagi ke dalam delapan kelas, persentase peserta didik yang mencapai KKTP sebesar **12%**, sedangkan persentase siswa yang tidak mencapai KKTP jauh lebih tinggi yaitu **88%**. Nilai rata-rata keseluruhan kelas adalah **52,02%**, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang telah ditetapkan sekolah. Kondisi ini juga mencerminkan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami materi pelajaran secara optimal selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak, diperoleh informasi bahwa hasil belajar saat ini masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat dari minat dan keaktifan peserta didik tergolong rendah, di mana hanya sebagian kecil yang antusias mengikuti materi, sementara sebagian besar cenderung pasif dan diskusi kelas jarang berjalan secara dinamis karena minimnya peserta didik yang mau bertanya atau memberikan pendapat. Saat guru menyampaikan materi, perhatian siswa sering teralihkan, bahkan ada yang berbicara dengan teman atau sibuk dengan hal lain di luar materi pelajaran.

Kondisi ini menunjukkan perlunya penerapan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memaksimalkan hasil belajar. Salah satu model pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar adalah *Problem Based Learning* (PBL) (Kusunawari and Saifudin 2020) Model PBL mendorong peserta didik untuk belajar melalui proses penyelesaian masalah yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Rombe, Murtihapsari, Alberta, Yogaswara, & Surbakti, 2021).

Menurut Sunaengsih penggunaan media yang interaktif dan relevan dapat melibatkan dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan hasil belajar, berbagai metode dan media pembelajaran telah dikembangkan, salah satunya adalah Padlet. Jika dibandingkan dengan media lain, misalnya **Google Classroom**, penggunaannya lebih fokus pada manajemen tugas, bukan interaksi ide secara real time. **Kahoot** atau **Quizizz** memang dapat meningkatkan motivasi melalui kuis interaktif, tetapi lebih menekankan pada evaluasi, bukan eksplorasi ide bersama. **Edmodo** memiliki fungsi diskusi, tetapi tampilannya cenderung formal seperti forum dan kurang interaktif secara visual. Dibandingkan media-media tersebut, Padlet lebih unggul untuk mendukung pembelajaran berbasis masalah, karena dapat menampung ide, gambar, video, serta komentar dalam satu papan digital yang kolaboratif dan mudah dipantau guru.

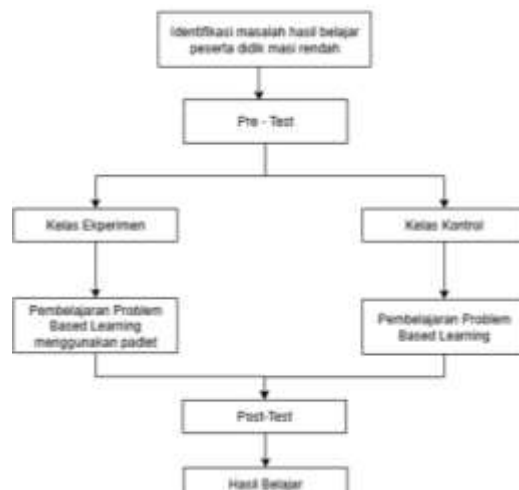
Padlet memberikan kesempatan kepada peserta didik dan guru untuk mengekspresikan idenya dan berbagi informasi dalam bentuk gambar, video, dokumen, teks, link dan lain sebagainya Padlet dapat berfungsi sebagai tempat diskusi, tempat pemberian *feedback* dari guru kepada peserta didik, sebagai wadah untuk berkolaborasi dan sebagai dokumentasi peserta didik (Syarofah, Ferina Agustini, and Moch. Anshori 2024).

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan sebelumnya maka penulis tertarik untuk mengatasi permasalahan diatas secara teoritis maupun praktis melalui penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan padlet Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Informatika di SMKN 2 GUGUAK”

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Sugiyono (2023), metode penelitian eksperimen merupakan metode yang dipakai untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap hal lain dalam kondisi yang terkendali. Terdapat beberapa jenis penelitian eksperimen, dan dalam penelitian ini digunakan desain kuasi eksperimen (*Quasi Experimental Design*). Menurut sugiyono (2023), desain kuasi eksperimen memiliki kelompok kontrol, namun belum sepenuhnya mampu mengendalikan variabel-variabel luar yang dapat memengaruhi pelaksanaan eksperimen.

Berikut merupakan kerangka berfikir dari penelitian ini.



Gambar 1 Kerangka Berfikir

Gambar 1 menunjukkan alur penelitian yang digunakan untuk mengukur efektivitas model Problem Based Learning berbantuan Padlet terhadap hasil belajar siswa.

1. Penelitian bertujuan untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa.
2. Penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, untuk mengukur kemampuan awal siswa.
3. Kelas eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) berbantuan Padlet.
4. Kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model Problem Based Learning (PBL) tanpa bantuan Padlet.
5. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan posttest.
6. Posttest digunakan untuk mengevaluasi peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan pembelajaran.
7. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa model PBL berbantuan Padlet lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan PBL tanpa Padlet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Guguak, melalui dua kelas sampel yaitu kelas X MPLB 1 sebagai kelas eksperimen dengan menerapkan model Problem Based Learning menggunakan Padlet dan kelas X MPLB 3 sebagai kelas kontrol dengan menerapkan model Problem Based Learning. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Learning menggunakan Padlet terhadap hasil belajar siswa.

1. Kelas Eksperimen

Analisis hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* menggunakan *Padlet* dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest.

Berdasarkan data *pretest* dan *posttest* dari 33 siswa kelas eksperimen, terlihat adanya peningkatan hasil belajar setelah diterapkannya model *Problem Based Learning* menggunakan padlet. Mayoritas siswa memperoleh nilai *pretest* di bawah KKTP, yang mencerminkan rendahnya penguasaan awal terhadap materi. Setelah pembelajaran, nilai *posttest* menunjukkan peningkatan merata, dengan sebagian besar siswa mencapai skor di atas 80. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model PBL menggunakan *Palet* efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Informatika. Selanjutnya, untuk memperkuat hasil tersebut, peneliti menyajikan analisis deskriptif yang mencakup nilai rata-rata, median, modus, dan standar deviasi untuk menggambarkan peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, yang dapat dilihat pada Tabel berikut:

Jenis Test	Mean	Median	Modus	Standart Deviasi
<i>Prettest</i>	51,41	48	48	12,74
<i>Posttest</i>	77,25	80	75	9,38

Berdasarkan Tabel diatas, rata-rata nilai *pretest* siswa di kelompok eksperimen mencapai 51,41, dengan median dan modus keduanya sebesar 48. Standar deviasi *pretest* sebesar 12,74 menandakan variasi nilai yang cukup lebar antar siswa sebelum penerapan model pembelajaran.

Penerapan model pembelajaran tersebut menghasilkan peningkatan signifikan pada *posttest*, di mana rata-rata nilai naik menjadi 77,25, median 80, serta modus 75. Standar deviasi *posttest* yang lebih rendah, yaitu 9,38, mencerminkan penyebaran nilai siswa yang lebih sempit, sehingga homogenitas hasil belajar kelompok eksperimen semakin baik.

Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 50,26% pasca-penerapan perlakuan pembelajaran. Fakta ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada kelompok eksperimen efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

2. Kelas Kontrol

Evaluasi hasil belajar pada kelas kontrol dilakukan melalui perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* setelah pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *Problem Based Learning*. Berdasarkan data *pretest posttest* dari 34 siswa kelas kontrol, terlihat adanya peningkatan hasil belajar, meskipun dengan karakteristik yang berbeda dari kelas eksperimen. Untuk melihat gambaran peningkatannya, disajikan analisis deskriptif yang mencakup nilai rata-rata(mean), median, modus dan standar deviasi pada tabel berikut:

Jenis Test	Mean	Median	Modus	Standart Deviasi
<i>Prettest</i>	53,48	52	60	14,29
<i>Posttest</i>	71,51	70	80	10,64

Berdasarkan Tabel, kelompok kontrol mencatat rata-rata *pretest* 53,48, median 52, modus ,60 serta standar deviasi 14,29, yang mengindikasikan keragaman penguasaan awal materi sebelum pembelajaran dimulai.

Setelah pembelajaran, *posttest* mengalami kemajuan dengan rata-rata 71,51, median 70, dan modus 80. Standar deviasi yang turun ke 10,64 menunjukkan nilai siswa lebih homogen, sehingga pemahaman mereka meningkat secara lebih merata.

Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar sebesar 33,71% pasca-penerapan perlakuan pembelajaran. Fakta ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan pada kelompok eksperimen efektif dalam meningkatkan capaian belajar siswa.

Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki distribusi normal, sehingga sesuai digunakan dalam analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini uji normalitas data memakai uji Shapiro-Wilk dengan IBM SPSS Versi 23. Pada penelitian ini uji normalitas dinilai dengan menggunakan Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi 0,05. Hasil uji normalitas kedua kelas sampel menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut :

No	Kelas	Hasil Belajar	Nilai Signifikansi
1	Kontrol	<i>Pretest</i>	0,275
		<i>Posttest</i>	0,123
2	Eksperimen	<i>Pretest</i>	0,275
		<i>Posttest</i>	0,133

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menilai apakah dua atau lebih kelompok data memiliki kesamaan dalam varians (homogen) atau tidak. Hasil uji homogenitas nilai posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel berikut:

Variabel	Based on Mean	Nilai Signifikansi	Keterangan
Hasil Belajar	0,265	0,05	Homogen

Berdasarkan Tabel diatas, nilai signifikansi dari mean mencapai 0,256. Menurut Marhawati et al. (2022), interpretasi uji homogenitas pada SPSS mengikuti ketentuan berikut: jika nilai signifikansi (p) sama dengan atau lebih besar dari taraf signifikansi (α), varians data dianggap homogen. Sebaliknya, bila p lebih kecil dari α , varians dinyatakan tidak homogen.

Nilai signifikansi 0,256 melebihi taraf $\alpha = 0,05$ ($0,256 > 0,05$), sehingga data pretest dan posttest dari kelas eksperimen serta kelas kontrol dinyatakan homogen. Selanjutnya, uji F dilakukan untuk membandingkan varians terbesar dan terkecil, dengan membandingkan Fhitung terhadap Ftabel pada derajat kebebasan $dk = n-1$. Rekapitulasi hasil uji homogenitas berdasarkan data posttest kedua kelas dirangkum pada Tabel berikut:

Kelas	Hasil Belajar	N	$\bar{x}$	SD	s^2
Eksperimen	<i>Posttest</i>	31	77,26	9,384	88,064
Kontrol	<i>Posttest</i>	33	71,52	10,642	113,257

Berdasarkan Tabel diatas, varians pada kelas eksperimen adalah 88,064, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 113,257. Untuk memperkokoh analisis, selanjutnya dihitung nilai Fhitung melalui prosedur berikut:

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} = \frac{113,257}{88,064} = 1,2860$$

Nilai tersebut kemudian dibandingkan dengan Ftabel pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan dk1 = 31 dan dk2 = 33, yaitu sebesar 1,184. Proses pengujian dilakukan dengan melihat perbandingan antara nilai Fhitung dengan Ftabel. Menurut (Sudirman et al., 2023), jika hasil perhitungan menunjukkan bahwa Fhitung berada di bawah nilai Ftabel, maka H0 diterima. Namun, apabila Fhitung lebih besar daripada Ftabel, maka H0 ditolak.

Dikarenakan nilai Fhitung < Ftabel, maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelompok memiliki varians yang homogen. Dengan demikian, asumsi homogenitas terpenuhi dan analisis data dapat dilanjutkan menggunakan uji parametrik seperti uji-t.

Hasil	Independent Samples Test		
	t	dk	Sig. (2-tailed)
	2,284	62	0,0000

Berdasarkan hasil uji t pada pada tabel diatas, diperoleh nilai thitung sebesar 2,284 dengan dk sebesar 62 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,0000. Untuk menentukan nilai ttabel, digunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikansi (α) sebesar 0,05 dan derajat kebebasan = $n1 + n2 - 2$, yaitu $31 + 33 - 2 = 62$, sehingga diperoleh nilai ttabel sebesar 1.999.

Dilansir dari (Putri et al., 2023), Apabila nilai thitung lebih besar daripada ttabel, maka hipotesis nol (H0) ditolak, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok yang dibandingkan. Sebaliknya, jika nilai thitung lebih kecil daripada ttabel, maka H0 gagal ditolak, yang mengindikasikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan di antara kelompok tersebut. Karena nilai thitung (2,284) lebih besar dari ttabel (1,999), serta nilai signifikansi (0,0000) lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H0) ditolak, dan menerima hipotesis alternatif (Ha).

KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning menggunakan Padlet mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran Informatika di SMKN 2 Guguak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model Problem Based Learning dengan menggunakan Padlet dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru lebih sering menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan Padlet terutama dalam mata pelajaran informatika , untuk

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, penting untuk memperhatikan keberagaman kemampuan peserta didik dalam setiap kelompok agar tercipta kerja sama yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, Lusi, Rahmadhani Fitri, and Rahmawati Darussyamsu. 2022. "Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik : Literature Review." *Bio-Pedagogi* 11(1): 42.
- Kusunawari, Dyah, and Saifudin. 2020. "PENGARUH PERSEPSI HARGA DAN KEPERCAYAAN TERHADAP MINAT BELI SECARA ONLINE SAAT PANDEMI COVID-19 PADA MASYARAKAT MILLENIA DI JAWA TENGAH." 2017(1): 1–9.
- Parwata, I Made Yoga. 2021. "Pengaruh Metode Problem Based Learning Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan: Meta-Analisis." *Indonesian Journal of Educational Development* 2(1): 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4781835>.
- Syarofah, Adif Fatus, Ferina Agustini, and Moch. Anshori. 2024. "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Padlet Dalam Meningkatkan Minat Belajar Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa." *Jurnal Pendidikan Guru Profesional* 2(1): 1–16.