
Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Aplikasi Pengolah Kata di Kelas X SMK Mandiri Kraksaan Probolinggo Jawa Timur

Helmi Yunansah; Muhammad Darwis; Andi Anna Rifai

SMPN 1 Tiris Probolinggo Jawa Timur; Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar; Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran
SMKN 4 Makassar Sulawesi Selatan
helmiyunansah@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Daring selama pandemi memberikan tantangan khusus bagi guru untuk memberikan pembelajaran yang menarik. Pembelajaran daring yang monoton, hanya share materi dan tugas membuat siswa merasa tidak tertarik dan tidak memiliki minat dalam belajar. Untuk itu diperlukan adanya usaha yang dilakukan oleh guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa. Salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran problem based learning dalam daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran daring, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Perkantoran. Metode penelitian yang dilakukan adalah secara kuantitatif. Instrumen yang digunakan adalah hasil observasi selama pembelajaran dan kuisisioner yang diisi oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning dapat meningkatkan motivasi siswa selama pembelajaran. Hasil penelitian ini menekankan bahwa pentingnya penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran teknologi perkantoran di jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran.

Kata Kunci: Aplikasi Pengolah Kata; Hasil Belajar Siswa; Perkantoran

A. PENDAHULUAN

Masa Pandemi memanglah masa yang memberi warna tersendiri di dunia pendidikan. Pembelajaran secara daring mau tidak mau menjadi sebuah pilihan di saat tatap muka menimbulkan dampak penularan virus covid-19 menjadi lebih luas. Hasil refleksi selama pembelajaran daring di sekolah khususnya pada pembelajaran teknologi perkantoran masih terhambat oleh beberapa masalah yang berkaitan dengan rendahnya motivasi siswa saat pembelajaran berlangsung. Saat pembelajaran, guru sebatas share materi baik berupa PPT ataupun video, siswa diminta memahami sendiri lalu menjawab beberapa permasalahan sesuai materi yang telah disajikan. Namun hasilnya, hanya beberapa siswa saja yang mengerjakan tugas. Dalam pengisian absensi, siswa rajin mengisi absen, namun selama kegiatan daring siswa enggan menyimak materi dan mengerjakan tugas. Sistem daring yang dilakukan lewat WhatsApp Group yang dikira efisien ternyata membuat siswa kehilangan semangat belajar dan muncullah learning loss. Nanyakan pertanyaan pada guru terkait kesulitan belajar. Pembelajaran terasa sangat hampa. mereka cenderung pasif dan tidak termotivasi mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi yang diungkapkan di atas dapat diketahui bahwa rendahnya motivasi siswa dalam pembelajaran Teknologi Perkantoran berkaitan dengan aspek-aspek motivasi yang terdiri atas perhatian (*attention*), keterkaitan (*relevance*), percaya diri (*confidence*), dan kepuasan (*satisfaction*). Selanjutnya peneliti melaksanakan observasi untuk mengamati aspek motivasi tersebut pada proses pembelajaran Teknologi Perkantoran siswa kelas X SMK Mandiri Kraksaan. pada tanggal 10 Oktober 2021 diketahui bahwa pada aspek *attention* siswa kurang memerhatikan guru saat memberikan materi pembelajaran, pada aspek *relevance* siswa kurang memahami apa yang telah dipelajari, hal ini terlihat ketika guru memberi pertanyaan tentang materi yang baru dishare siswa kesulitan menjawabnya, pada aspek *confident* siswa tidak antusias dalam menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapat di kelas daring, pada aspek *satisfaction* guru tidak memberi pujian/penghargaan kepada siswa yang telah menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas.

Upaya yang dapat dilakukan agar siswa termotivasi dalam pembelajaran diungkapkan Keller “*to have motivated students, their curiosity must be aroused and sustained; the instruction must be perceived to be relevant to personal values or instrumental to accomplishing desired goals; they must have the personal conviction that they will be able to succeed; and the consequences of the learning experience must be consistent with the personal incentives of the learner*”[1].

Untuk membuat siswa termotivasi, rasa ingin tahu mereka harus terangsang dan berkelanjutan; instruksi harus dianggap relevan dengan nilai-nilai pribadi atau instrumental untuk mencapai tujuan yang diinginkan; mereka harus memiliki keyakinan pribadi bahwa mereka akan sanggup untuk berhasil dan konsekuensi dari pengalaman belajar harus konsisten dengan pribadi insentif dari peserta didik.

Pembelajaran daring tidaklah menjadi penghambat untuk menerapkan model pembelajaran yang mampu memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada dan mampu memberikan solusi pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. Banyak cara yang bisa dilakukan agar sintaks atau langkah-langkah dalam pembelajaran tetap terpenuhi meski tidak bertemu langsung dengan siswa. Menurut Susanto model pembelajaran yang dapat digunakan untuk memotivasi siswa dalam belajar dan memberikan solusi pemecahan masalah berdasarkan pengetahuannya antara lain, pendekatan belajar berbasis masalah (*PBL*), pendekatan pembelajaran kooperatif, *inquiry* dan pembelajaran kontekstual (*CTL*)[2].

Penerapan model *Problem Based Learning* dipilih karena menuntut siswa aktif dalam penyelidikan dan proses pemecahan masalah dalam pembelajaran, *PBL* merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberdayakan peserta didik untuk melakukan penelitian, mengintegrasikan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah.

Menurut Hosnan, model *Problem Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata (*real world*) yang tidak terstruktur (*ill-structured*) dan bersifat terbuka sebagai konteks bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dan berpikir kritis dan sekaligus membangun pengetahuan baru[3]. Model *Problem Based Learning* (*PBL*) merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah[4], [5]. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* (*PBL*) adalah model pembelajaran siswa aktif yang mengaitkan informasi baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa (*meaningfull learning*) melalui kegiatan belajar dalam kelompok untuk mencari solusi dari permasalahan dunia nyata (*real world*) untuk mengembangkan keterampilan menyelesaikan masalah dengan bantuan berbagai sumber belajar. Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka dapat diketahui bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan rendahnya motivasi belajar, yaitu (1) rendahnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran teknologi perkantoran dan (2) Guru masih belum menerapkan model pembelajaran yang menarik selama pembelajaran daring. Sebagai alternatif pemecahan masalah maka peneliti memilih menerapkan model *Problem Based Learning* (*PBL*) dalam pembelajaran dengan aplikasi Google Meet yang diyakini efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri atas tiga siklus, setiap siklus terdiri atas satu kali pertemuan, serta dilakukan tes di setiap akhir siklus. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Diadaptasi dan dikembangkan [6]–[8]. Subjek penelitian adalah siswa kelas X OTKP semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 21 siswa. Jumlah ini terdiri dari 8 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa (a) data tentang keterlaksanaan pembelajaran menerapkan model *Problem Based Learning*, berisi indikator pelaksanaan penerapan model pembelajaran; (b) data motivasi belajar siswa, yang diperoleh dari angket yang disusun berdasarkan aspek-aspek yang diukur dengan berpedoman pada *ARCS* yang diberikan setiap akhir siklus. Untuk menganalisis data hasil penelitian, digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase keterlaksanaan pembelajaran} = \frac{\text{Jumlah skor}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Pelaksanaan tindakan dalam siklus I penelitian ini dimulai pada pertemuan pertama tanggal 30 Agustus 2021. Pada siklus I terdiri satu kali pertemuan. Pada Pertemuan ini dilaksanakan penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada langkah-langkah model *Problem Based Learning*. Pembelajaran terdiri dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal dilaksanakan selama 10 menit, kegiatan inti selama 60 menit, dan kegiatan akhir selama 20 menit.

Pembelajaran dilaksanakan secara daring. Yaitu melalui WAG. Materi pada siklus I yang disampaikan pada siswa adalah aplikasi pengolah kata, pokok bahasan cara mengoperasikan microsoft word, menu-menu pada microsoft word dan membuat dokumen sederhana. Proses pembelajaran dimulai dengan kegiatan awal yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan awal yang telah ataupun belum dimiliki oleh siswa. Pada kegiatan inti guru mulai mengorientasikan masalah yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan melalui share power point, siswa diminta mencari permasalahan dari materi yang di share tersebut. siswa diarahkan kepada masalah-masalah yang ada di lingkungan sekitar siswa kemudian diarahkan kepada masalah yang akan diajarkan. Setelah siswa mulai menyampaikan pendapatnya tentang masalah pembelajaran dan mulai mencari pemecahan lewat literature, guru meng-share LKPD pada siswa dan berusaha berdiskusi secara wapro dengan teman kelompok yang telah ditentukan. yang beranggotakan 3–4 siswa. Setiap kelompok diberi lembar kerja dan rangkuman materi untuk didiskusikan dengan kelompok masing-masing. Guru membimbing setiap kelompok dalam mengerjakan LKPD dan memberi arahan agar setiap kelompok melakukan presentasi di ruang meet dengan meng-upload foto hasil pekerjaan. Permasalahan yang harus diselesaikan oleh siswa adalah cara mengoperasikan Ms Word dan menuliskan macam menu bar pada Ms Word beserta fungsinya. Ketika kelompok mengupload foto hasil diskusi, guru memberi instruksi agar kelompok yang lain memberikan pendapatnya. Selanjutnya hasil tanya jawab kelompok dievaluasi dan diberi penguatan agar seluruh siswa dapat memahami apa yang disampaikan kelompok yang sedang presentasi. Setelah kegiatan presentasi kelompok selesai guru mengajak siswa untuk bersama-sama membuat rangkuman dari apa yang telah dipelajari dan melakukan tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Kegiatan akhir guru merefleksikan kegiatan pembelajaran dan memberi tugas pada siswa untuk membuat naskah digital dengan menggunakan Microsoft word. Pada akhir siklus siswa mengerjakan tes dan mengisi angket motivasi belajar melalui aplikasi gg form.

Tindakan penerapan model *Problem Based Learning* dalam pembelajaran dibantu oleh dua orang guru. Satu guru yang berperan sebagai observer mengamati dan mengisi lembar observasi dan satu guru yang berperan untuk mendokumentasikan proses pembelajaran dengan menggunakan

kamera. Pada akhir siklus dilaksanakan tes yang terdiri atas 10 nomor soal uraian dan mengisi angket motivasi *ARCS* yang terdiri atas 36 pernyataan.

Berdasarkan hasil persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I diketahui Rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh guru hanya mencapai 58,94% dengan kriteria cukup baik, namun belum mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu rata-rata persentase $\geq 81\%$ menunjukkan kriteria sangat baik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 1: Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I

Siklus I	Persentase keterlaksanaan pembelajaran (%)	Kriteria
Kegiatan awal	56,31	Cukup Baik
Kegiatan inti	58,94	Cukup Baik
Kegiatan penutup	61,57	Baik
Rata-rata	58,94	Cukup Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Hasil analisis angket motivasi siswa mengikuti pembelajaran pada aspek *attention*, *relevance* berada pada kriteria cukup tinggi, sedangkan pada aspek *confidence* dan *satisfaction* berada pada kriteria tinggi, tetapi belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu mencapai kriteria sangat tinggi. Persentase motivasi belajar model *ARCS* siklus I dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 2: Persentase Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Aspek	Jumlah soal angket	Persentase capaian (%)	Kriteria
Perhatian (<i>attention</i>)	13	58,14	Cukup Tinggi
Keterkaitan (<i>relevance</i>)	8	56,65	Cukup Tinggi
Percaya diri (<i>confidence</i>)	7	61,66	Tinggi
Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	8	61,79	Tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pelaksanaan tindakan dalam siklus II dimulai pada tanggal 06 September 2021. Materi yang diajarkan adalah tentang aplikasi pengolah kata, yaitu penyisipan gambar. Proses pembelajaran siklus II langkah-langkah pembelajarannya sama dengan proses pembelajaran siklus I. namun telah dilakukan beberapa perbaikan. Adapun perbaikan yang dilakukan pada siklus II, yaitu (a) daring tidak lagi menggunakan Whatshap Group melainkan dengan Google Meet; (b) materi yang disajikan tidak lagi menggunakan share ppt, melainkan dengan explee. Di awal kegiatan inti guru menampilkan naskah gambar asli dan editan untuk memunculkan permasalahan dari siswa, guru mengorganisasi siswa untuk mencari jawaban melalui video yang dibagikan, siswa mulai melakukan penyelidikan untuk memecahkan masalah dengan membuat mind mapping, siswa mempresentasikan hasil dan guru melakukan evaluasi terhadap pemecahan masalah siswa.

Berdasarkan hasil persentase keterlaksanaan yang dilakukan guru selama pelaksanaan siklus II disimpulkan bahwa tindakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus II telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini terlihat dari Rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh guru adalah 78,94% dengan kriteria baik. Hasil rata-rata persentase keterlaksanaan siklus II belum memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* mencapai persentase $\geq 81\%$ dan menunjukkan kriteria sangat baik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus II dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 3: Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus II

Siklus II	Persentase keterlaksanaan pembelajaran (%)	Kriteria
Kegiatan awal	76,31	Baik
Kegiatan inti	78,94	Baik
Kegiatan penutup	81,57	Sangat baik
Rata-rata	78,94	Baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Hasil analisis motivasi belajar siswa pada aspek *attention*, *relevance*, *confidence* dan *satisfaction* pada siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sampai pada kriteria tinggi. Khususnya pada aspek *attention* dan *relevance*. Namun, belum mencapai kriteria yang diharapkan, yaitu tinggi. Persentase motivasi belajar siswa siklus II dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 4: Persentase Motivasi Belajar Siswa Siklus II

Aspek	Jumlah Soal Angket	Persentase Capaian (%)	Kriteria
Perhatian (<i>attention</i>)	13	73,04	Tinggi
Keterkaitan (<i>relevance</i>)	8	76,55	Tinggi
Percaya diri (<i>confidence</i>)	7	71,56	Tinggi
Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	8	71,79	Tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pelaksanaan tindakan dalam siklus III dimulai pada tanggal 20 September 2021. Proses pembelajaran siklus III pada umumnya sama dengan proses pembelajaran siklus II tetap menggunakan aplikasi google Meet, materi yang diajarkan adalah penyisipan tabel. Perbaikan yang dilakukan pada siklus II, yaitu (a) meng un mute otomatis dari guru, untuk meminimalisir kebisingan. (b) penambahan waktu 5 menit pada tahap mengorientasikan siswa terhadap masalah yang akan dipelajari karena siswa sangat antusias menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya pada tahap ini; (c) pemberian *reward* berupa hadiah kepada siswa yang aktif bertanya maupun mengemukakan pendapatnya. Hal ini bertujuan untuk memotivasi siswa agar lebih berani dalam bertanya, menjawab pertanyaan maupun mengemukakan pendapatnya; (d) memberikan aplikasi kahoot di akhir pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa mengerjakan tugas.

Berdasarkan hasil persentase keterlaksanaan yang dilakukan guru selama pelaksanaan siklus III disimpulkan bahwa tindakan pelaksanaan pembelajaran pada siklus III telah dilaksanakan dengan sangat baik. Hal ini terlihat dari Rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran yang diperoleh guru adalah 88,15% dengan kriteria sangat baik. Hasil rata-rata persentase keterlaksanaan siklus III telah memenuhi kriteria keberhasilan tindakan yaitu hasil analisis keterlaksanaan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* mencapai persentase $\geq 81\%$ dan menunjukkan kriteria sangat baik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus III dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 5: Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus III

Siklus II	Persentase keterlaksanaan pembelajaran (%)	Kriteria
Kegiatan awal	84,21	Baik
Kegiatan inti	88,15	Sangat baik
Kegiatan penutup	92,1	Sangat baik
Rata-rata	88,15	Sangat baik

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Hasil analisis motivasi belajar siswa pada aspek *attention*, *relevance*, *confidence* dan *satisfaction* pada siklus II ke siklus III mengalami peningkatan sampai pada kriteria sangat tinggi. Persentase motivasi belajar siswa siklus III dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 6: Persentase Motivasi Belajar Siswa Siklus III

Aspek	Jumlah Soal Angket	Persentase Capaian (%)	Kriteria
Perhatian (<i>attention</i>)	13	84,32	Sangat tinggi
Keterkaitan (<i>relevance</i>)	8	86,19	Sangat tinggi
Percaya diri (<i>confidence</i>)	7	82,18	Sangat tinggi
Kepuasan (<i>satisfaction</i>)	8	86,67	Sangat tinggi

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan hasil tindakan siklus III yang tersaji pada tabel 7 dan 8, menunjukkan bahwa tindakan pembelajaran telah mencapai kriteria keberhasilan tindakan.

2. Pembahasan

Berdasarkan observasi keterlaksanaan, dapat dikatakan bahwa dalam siklus I masih terhambat oleh beberapa masalah. Tidak bertatap muka dan hanya membaca lewat tulisan di WA membuat Tanya jawab kurang interaktif. Siswa cenderung bosan dan merasa bosan. Yang terlibat hanya sebagian kecil siswa saja. Guru tidak dapat memantau secara langsung siapa saja siswa yang terlibat. Selain itu, kurangnya alokasi waktu saat guru mengorientasikan siswa terhadap masalah pembelajaran, padahal pada tahap ini siswa begitu antusias untuk bertanya, menjawab pertanyaan, dan menyampaikan pendapatnya. Beberapa siswa terlihat ingin mengungkapkan pendapatnya, namun guru telah melanjutkan pembelajaran pada tahap berikutnya sehingga siswa kurang memahami pembelajaran. Keadaan ini sesuai dengan pendapat Susanto yang menyatakan bahwa keberhasilan pendekatan pembelajaran melalui pemecahan masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan juga memerlukan pemahaman siswa untuk berusaha memecahkan masalah yang mereka pelajari, tanpa hal ini mereka tidak akan belajar dari apa yang mereka pelajari[2].

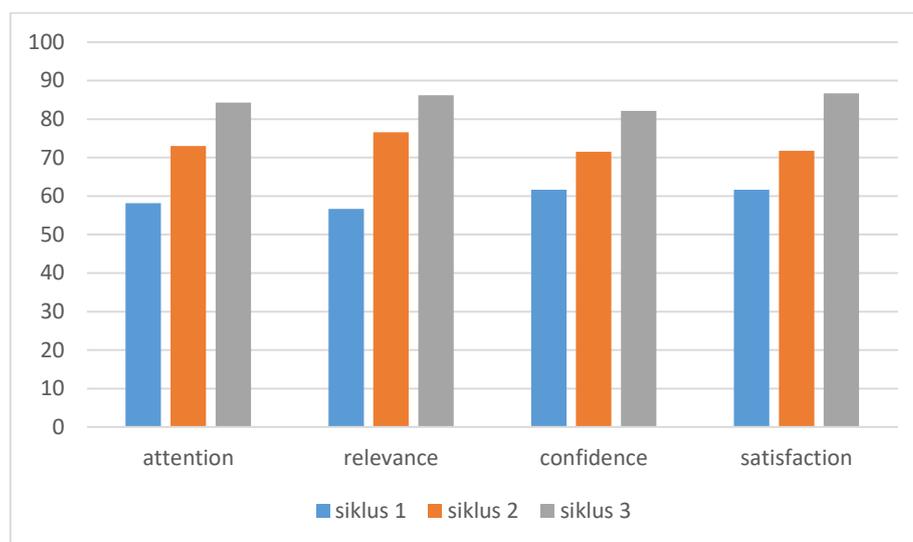
Sebagai upaya untuk menyelesaikan masalah pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, guru melakukan perbaikan dalam pelaksanaan pembelajaran siklus II. Perbaikan yang dilakukan antara lain, Mengubah aplikasi daring dari WAG ke Google Meet dan membuat karya video eksplee agar siswa lebih tertarik menyampaikan materi. Menyelesaikan permasalahan dengan membuat mind mapping menggunakan aplikasi mindmaster. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan Sanjaya bahwa upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa tidak terlepas dari kesungguhan guru menerapkan langkah-langkah model pembelajaran secara ketat. Melalui perbaikan tindakan yang dilakukan guru, terjadi peningkatan persentase keterlaksanaan pembelajaran dari siklus I ke siklus II. Dan dari siklus II ke Siklus III[9].

Pelaksanaan pembelajaran OTKP dengan menerapkan model *Problem Based Learning* dapat memberikan dorongan atau motivasi belajar siswa karena muatan materi pembelajaran OTKP kaya akan persoalan yang berkaitan dengan kehidupan nyata di sekitar siswa yang memerlukan pemecahan masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat Wahab bahwa dalam pembelajaran, metode pemecahan masalah merupakan metode utama yang dapat memberikan dorongan yang kuat terhadap siswa karena secara pribadi terlibat dalam kegiatan belajar mengajar[10]. Pentingnya metode pemecahan masalah dalam pembelajaran juga diungkapkan Susanto bahwa pemanfaatan metode pemecahan masalah dalam pembelajaran siswa dituntut untuk bekerja keras secara individu maupun kelompok, mengembangkan segala kemampuan berpikirnya dan memanfaatkan sumber-sumber yang ada di sekelilingnya di lingkungan tempat tinggalnya, di lingkungan sekolah maupun di masyarakat, dengan demikian hasil belajar siswa sesuai dengan harapan[2]. Sejalan dengan pendapat tersebut Setyosari mengungkapkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* digunakan untuk memaksimalkan retensi memori dan untuk memastikan bahwa transfer informasi tidak hanya dalam bentuk pengetahuan[5]. Merujuk berbagai pendapat yang telah diungkapkan di

atas, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *problem based learning* dalam pembelajaran OTKP, siswa akan termotivasi dalam kegiatan belajar.

Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket motivasi model *ARCS* yang terdiri dari empat aspek yaitu *attention*, *relevance*, *confidence*, dan *satisfaction*. Terjadi peningkatan motivasi siswa pada setiap aspeknya dengan rincian pada aspek *attention* sebesar 58,14% pada siklus I menjadi 73,04% pada siklus II dan menjadi 84,32% pada siklus III, aspek *relevance* sebesar 56,65% pada siklus I menjadi 76,55% pada siklus II dan menjadi 86,19% pada siklus III, aspek *confidence* sebesar 61,66% pada siklus I menjadi 71,56% pada siklus II dan menjadi 82,18% pada siklus II dan aspek *satisfaction* sebesar 61,69% pada siklus I menjadi 71,79% pada siklus II dan menjadi 86,67% pada siklus III. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.

Grafik 1: Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Siklus I ke Siklus III



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Pada gambar 2, aspek *attention* terjadi peningkatan sebesar 26,18% dari 58,14% pada siklus I menjadi 84,32% pada siklus III. Saat proses pembelajaran, beberapa siswa terlihat masih belum fokus pada saat kelompok lain sedang melakukan presentasi, sangat acuh tidak ada respon mengupload hasil dan memberi pertanyaan. Pada siklus II siswa masih tampak bingung dengan bentuk tugas yang diberikan dan cara mereka berdiskusi, salah satu kelompok masih berusaha menyelesaikan tugasnya saat kelompok lain melakukan presentasi. Sementara itu, pada siklus III, guru telah memastikan bahwa semua kelompok telah menyelesaikan lembar kerja dan siap untuk mengikuti presentasi sehingga pada siklus III siswa lebih fokus dalam belajar. Terlihat dari antusias setiap kelompok dalam memberikan pendapatnya pada saat kelompok lain presentasi menunjukkan perhatian siswa pada pembelajaran yang secara langsung menambah motivasi belajar siswa yang lain. Keller dalam Oca & Akcytr menyatakan bahwa *attention* merupakan salah satu poin penting dalam menjaga motivasi belajar siswa untuk keberhasilan belajar[11]. Perhatian merupakan alat yang sangat berguna untuk memengaruhi hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik.

Pada aspek *relevance* terjadi peningkatan sebesar 29,54% dari 56,65% pada siklus I menjadi 86,19% pada siklus III. Pada siklus I, guru belum menjelaskan manfaat mempelajari materi yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari sehingga keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata belum diketahui siswa. Sementara itu, pada siklus II guru mulai menjelaskan manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi yang diberikan dan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata juga peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar siswa.

Untuk Siklus III guru telah memberikan contoh konkret manfaat yang dapat diperoleh dari materi yang diberikan. Keterkaitan materi dengan lingkungan sekitar siswa diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dari dalam diri siswa karena siswa merasa bahwa materi pelajaran yang diberikan mempunyai manfaat langsung secara pribadi dalam kehidupan sehari-harinya. Menurut Sanjaya, minat siswa akan tumbuh manakala ia dapat menangkap bahwa materi itu berguna untuk kehidupannya[9]. Sejalan dengan pernyataan Hamalik (2013) bahwa motivasi siswa akan bangkit dan berkembang apabila mereka merasakan bahwa apa yang dipelajari itu memenuhi kebutuhan pribadi, bermanfaat serta sesuai nilai yang diyakini dan dipegangnya.

Pada aspek *confidence* terjadi peningkatan sebesar 20,52% dari 61,66% pada siklus I menjadi 82,18% pada siklus III, pada siklus I saat presentasi siswa masih tidak terlihat rasa percaya diri karena hanya mengungkapkan lewat tulisan. Pada siklus II siswa terlihat merasa malu karena belum terbiasa mengungkapkan pendapatnya di depan forum meski lewat virtual. Namun, karena guru selalu memberikan penguatan positif, rasa percaya diri, dan sikap optimis siswa semakin tampak terutama pada siklus III. Rasa percaya diri siswa tampak ketika siswa mengemukakan pendapat dan mengajukan pertanyaan serta kegiatan presentasi. Siswa memiliki antusias yang tinggi, dengan percaya diri maju untuk presentasi tanpa ditunjuk. Selain itu, saat mengerjakan soal evaluasi siswa terlihat tertib dan mengerjakan soal secara mandiri. Menurut Sugihartono, *self efficacy* tinggi akan semakin mendorong dan memotivasi siswa untuk belajar tekun[12].

Pada aspek *satisfaction* terjadi peningkatan sebesar 24,98% dari 61,69% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus III, pada siklus I guru memberikan pujian maupun penghargaan secara tidak menyeluruh, terkadang setelah siswa menjawab pertanyaan guru langsung melanjutkan dengan menanyakan pendapat siswa yang lain tanpa memberi pujian atas jawaban yang diberikan sebelumnya. Masalah tersebut menyebabkan motivasi belajar siswa pada siklus I dan II pada keempat aspek hanya mencapai kategori tinggi dan belum mencapai kriteria yang ditentukan yaitu mencapai kriteria sangat tinggi. Pada siklus III guru selalu memberikan pujian maupun penghargaan secara menyeluruh, pemberian pujian diberikan setiap siswa telah menyampaikan pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menyampaikan pendapatnya dalam pembelajaran. Selain itu, guru memberikan *reward* kepada kelompok dengan hasil kerja yang baik. Siswa terlihat lebih serius dalam kegiatan diskusi kelompok juga cepat dalam menyelesaikan pekerjaannya untuk segera melakukan presentasi di depan kelas. Setelah kelompok melakukan presentasi, guru memberikan *reward* dan memberikan nilai hasil kerja setiap kelompok. Menurut Sanjaya penilaian harus segera dilakukan agar siswa dapat mengetahui secepat mungkin hasil kerjanya dan memberikan penghargaan kepada siswa atas hasil kerjanya[9]. Karena nilai dan penghargaan bagi siswa dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar.

Motivasi belajar siswa yang tinggi akan membuat siswa semangat dalam belajar serta mampu menciptakan suasana yang kondusif dan interaktif dalam proses belajar mengajar. Hal tersebut dapat memotivasi dan mendorong siswa untuk belajar dan memperoleh hasil belajar yang baik

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diungkapkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas di SMK Mandiri Kraksaan. Terjadi peningkatan motivasi siswa pada keempat aspek dengan rincian, pada aspek *attention* meningkat sebesar 26,18% dari 58,14% pada siklus I menjadi 84,32% pada siklus III, pada aspek *relevance* meningkat sebesar 29,54% dari 56,65% pada siklus I menjadi 86,19% pada siklus III, pada aspek *confidence* meningkat sebesar 20,52% dari 61,66% pada siklus I menjadi 82,18% pada siklus III dan pada aspek *satisfaction* meningkat sebesar 24,98% dari 61,69% pada siklus I menjadi 86,67% pada siklus III.

Penerapan model *Problem Based Learning* merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar daring khususnya pembelajaran Teknologi Perkantoran di SMK. Sebab model *Problem Based Learning* sesuai dengan karakteristik muatan pembelajaran Teknologi Perkantoran yang ada di kehidupan nyata siswa, yang memerlukan pemecahan masalah. Saat

menerapkan model *PBL* tahap yang harus diperhatikan adalah mengorientasikan siswa terhadap masalah pembelajaran karena tahap ini menentukan keberhasilan pelaksanaan model *Problem Based Learning*

DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. M. Keller, "First principles of motivation to learn and e3-learning," *Distance Educ.*, vol. 29, no. 2, pp. 175–185, 2008.
- [2] A. Susanto, *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana, 2014.
- [3] M. Hosnan, "Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013," 2014.
- [4] D. F. Wood, "Problem based learning," *Bmj*, vol. 326, no. 7384, pp. 328–330, 2003.
- [5] P. Setyosari and S. Sumarmi, "Penerapan model problem based learning meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS," *J. Pendidik. Teor. Penelitian, dan Pengemb.*, vol. 2, no. 9, pp. 1188–1195, 2017.
- [6] S. Arikunto, "Penelitian tindakan kelas," 2012.
- [7] N. Hanifah, *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. UPI Press, 2014.
- [8] B. Wibawa, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, pp. 2572–2721, 2003.
- [9] W. Sanjaya, "Penelitian Pendidikan jenis, metode dan prosedur," *Jakarta: Kencana*, 2013.
- [10] M. A. Wahab, "Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Posmetode," *Arab. J. Pendidik. Bhs. Arab dan Kebahasaaraban*, vol. 2, no. 1, pp. 59–74, 2015.
- [11] M. Ocak and M. Akçayir, "Do motivation tactics work in blended learning environments?: The ARCS model approach.," 2013.
- [12] F. K. N. Sugihartono, F. Harahap, F. A. Setiawati, and S. R. Nurhayati, "Psikologi Pendidikan. Yogyakarta." UNY Press, 2007.