
Peningkatan Motivasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* SMK Negeri 1 Pangkep Sulawesi Selatan

Sitti Rajma; Sirajuddin Saleh; Sufriadi Yusna

SMK Negeri 1 Pangkep Sulawesi Selatan; Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar Sulawesi Selatan; Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMKN 1 Sinjai Sulawesi Selatan.
rajmapangkep@gmail.com

Abstrak

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan OTKP di SMK Negeri 1 Pangkep. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan motivasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI OTKP 2 menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* di SMK Negeri 1 Pangkep tahun pelajaran 2021/2022. Penelitian tindakan kelas ini, terdiri dari tiga siklus, dimana setiap siklusnya terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi. Alat pengumpulan data menggunakan instrumen berupa lembar pengamatan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa yang tercermin dari aktivitas siswa mulai dari Siklus 1 dengan persentase keaktifan siswa 65,1%. Siklus II mencapai 85,9%, dan Siklus III mencapai 92,2%. Hasil motivasi belajar dapat juga dilihat dari hasil belajar siswa pada aspek pengetahuan. Pada siklus I, persentase ketuntasan siswa mencapai 75%. Pada siklus II mencapai 87,5 %. Sedangkan pada siklus III mencapai 93,7 %. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

Kata Kunci: Motivasi Belajar; *Project Base Learning*; Perkantoran.

A. PENDAHULUAN

Pada abad 21 ini merupakan era globalisasi. Dunia menghadapi perubahan menuju babak baru yang jauh lebih kompleks dari abad-abad sebelumnya. Era globalisasi ini disebabkan oleh adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal tersebut menyebabkan hampir tidak ada belahan dunia yang dapat mengisolasi dirinya dengan negara lain. Globalisasi membawa pengaruh besar dalam berbagai bidang, salah satunya adalah pendidikan di Indonesia

Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Salah satu upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan cara memperbaiki proses belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya adalah hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik. Guru dituntut untuk bisa sabar dan mempunyai sikap terbuka disamping kemampuan dalam situasi belajar mengajar yang lebih aktif. Tugas seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik tidaklah mudah. Guru harus memiliki berbagai kemampuan yang dapat menunjang tugasnya agar tujuan pendidikan dapat dicapai. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam meningkatkan kompetensi profesinya ialah kemampuan mengembangkan model pembelajaran. Dalam mengembangkan

model pembelajaran seorang guru harus dapat menyesuaikan antara model yang dipilihnya dengan kondisi peserta didik, materi pelajaran, dan sarana yang ada. Oleh karena itu, guru harus menguasai beberapa jenis model pembelajaran agar proses belajar mengajar berjalan lancar dan tujuan yang ingin dicapai dapat terwujud.

Pendidikan ialah salah satu sektor dalam menentukan kualitas hidup suatu bangsa. Apabila ada kegagalan dalam pendidikan maka dapat berimplikasi pada kegagalan suatu bangsa. Menurut UU No. 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Dalam upaya memperbaiki kualitas pendidikan nasional, telah direncanakan dan diterapkan beberapa kebijakan, salah satunya adalah dengan adanya perubahan kurikulum. Dalam UU No 20 Tahun 2003 menjelaskan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Beberapa perubahan kurikulum yang hingga saat ini sedang diterapkan secara bertahap, yaitu kurikulum 2013 edisi revisi, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan nasional.

Dalam kurikulum 2013 edisi revisi, siswa dituntut menjadi lebih aktif. Bukan hanya sebagai penerima materi, tetapi juga lebih berperan dalam mengembangkan pengetahuan dan kecakapan yang dimiliki, serta mengeksplorasi semua sumber belajar yang ada, dalam hal ini peran guru adalah sebagai fasilitator lingkungan pembelajaran dan membangun komunitas pembelajaran. Menurut Mulyasa menjelaskan bahwa menjadi guru yang kreatif dan menyenangkan harus memiliki kemampuan dalam mengembangkan pendekatan serta harus tepat memilih metode atau model pembelajaran yang akan diajarkan[1].

Model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah pembelajaran yang mengajarkan siswa bagaimana menggunakan konsep dan proses interaksi untuk menilai apa yang mereka ketahui, mengidentifikasi apa yang ingin diketahui, mengumpulkan informasi dan secara kolaborasi mengevaluasi hipotesisnya berdasarkan data yang telah dikumpulkan[2], [3]. Pengertian tersebut mengandung arti bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat membantu siswa untuk belajar menggunakan konsep apa yang mereka pahami dan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya. Dalam PBL juga dibutuhkan kerjasama yang kuat antar siswa. Mereka akan bekerjasama dalam mengumpulkan informasi dan menemukan hipotesis permasalahan untuk kemudian secara bersama-sama saling menukar informasi untuk mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan yang sedang dianalisis. Prinsip-prinsip penerapan model Problem Based Learning yaitu:

- a) Melibatkan siswa bekerja pada masalah dalam kelompok kecil yang terdiri dari kurang lebih lima orang.
- b) Guru membimbing siswa dalam penyelesaian masalah tersebut.
- c) Masalah disiapkan sebagai konteks pembelajaran baru.
- d) Analisis dan penyelesaian terhadap masalah itu menghasilkan perolehan pengetahuan dan keterampilan pemecahan masalah.
- e) Permasalahan dihadapkan sebelum semua pengetahuan relevan diperoleh dan tidak hanya setelah membaca teks atau mendengar ceramah tentang materi subjek yang melatar belakangi masalah tersebut[4], [5]

Langkah Pembelajaran dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pembelajaran berdasarkan masalah memiliki prosedur yang jelas dalam melibatkan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan. Menurut Mohammad Nur, langkah-langkah atau tahapan pembelajaran model Problem Based Learning adalah sebagai berikut :

- 1) Tahap 1 : Mengorganisasikan siswa kepada masalah, yaitu menjelaskan tujuan pembelajaran, dan menjelaskan logistik yang dibutuhkan, serta memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilihnya. Siswa merumuskan masalah yang akan dipecahkan
- 2) Tahap 2 : Mengorganisasikan siswa untuk belajar yaitu membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan kegiatan pembelajaran yang berhubungan dengan masalah tersebut. Siswa merancang pemecahan masalah sesuai permasalahan yang telah dirumuskan
- 3) Tahap 3 : Membantu penyelidikan mandiri dan kelompok, yaitu mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan observasi/eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah. Siswa berdiskusi berbagi informasi setelah mencari dan mengumpulkan informasi yang diperlukan dari berbagai sumber untuk memecahkan masalah
- 4) Tahap 4 : Mengembangkan dan mempresentasikan hasil karya serta pameran, yaitu membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, poster, puisi dan model yang membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya. Siswa menampilkan karyanya/menjelaskan hasil kegiatan pemecahan masalahnya
- 5) Tahap 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah, yaitu membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Siswa melakukan refleksi/evaluasi terhadap kegiatan pemecahan masalah yang telah dilakukan [6], [7]

Berdasarkan langkah pembelajaran yang dikemukakan oleh Mohammad Nur, dapat disimpulkan langkah-langkah atau sintaks dalam menggunakan model PBL yaitu:

- 1) Pengenalan masalah kepada siswa berdasarkan materi yang diajarkan kepada siswa.
- 2) Siswa diorganisasikan dalam beberapa kelompok untuk melakukan diskusi dalam penyelesaian masalah.
- 3) Hasil analisis kelompok siswa dipresentasikan kepada kelompok siswa yang lain.
- 4) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi mengenai hasil penyelidikan yang dilakukan oleh siswa.

Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) secara umum terdapat kelebihan serta kekurangan dalam setiap model pembelajaran, begitu pula dengan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL). Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran berdasarkan masalah menurut Sanjaya dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran PBL
 - a) Pemecahan masalah merupakan teknik yang bagus untuk memahami isi pembelajaran.
 - b) Pemecahan masalah dapat merangsang kemampuan siswa untuk menemukan pengetahuan baru bagi mereka.
 - c) Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.
 - d) Pemecahan masalah dapat membantu siswa mengembangkan pengetahuannya serta dapat digunakan sebagai evaluasi diri terhadap hasil maupun proses belajar.
 - e) Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk berlatih berfikir dalam menghadapi sesuatu.
 - f) Pemecahan masalah dianggap menyenangkan dan lebih digemari siswa.
 - g) Pemecahan masalah memberi kesempatan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam kehidupan nyata [8].
- 2) Kelemahan dari Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) adalah sebagai berikut :
 - a) Jika minat siswa kurang atau masalah kurang menarik siswa, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba.
 - b) Keberhasilan strategi pembelajaran berbasis masalah membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.

- c) Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang ingin mereka pelajari[8].

Dari fenomena tersebut dapat dilihat bahwa pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karena itu pemilihan model pembelajaran harus variatif, inovatif dan sesuai kebutuhan. Dalam hal ini terdapat beberapa model yang dapat digunakan, salah satunya ialah model pembelajaran Problem Based Learning. Menjelaskan mengenai model Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang dalam penyampaian dilakukan dengan cara mengajukan suatu permasalahan, menyajikan pertanyaan, memfasilitasi penyelidikan, dan membuka dialog yang berbasis kontekstual[9]. Selain itu model Problem Based Learning merupakan model yang digunakan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan aktif dalam belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata [10], [11].

Kelebihan Model Problem Based Learning yaitu (1) siswa secara langsung dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga pengetahuan siswa dapat terserap dengan baik, (2) siswa dilatih bekerja sama dengan siswa yang lain (3) siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber[12]. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Ni Komang Udiyani dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Korespondensi”[13].

Berdasarkan pengamatan dan sharing dengan guru kolaborator SMK Negeri 1 Pangkep, untuk mata diklat Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada saat penelitian, adanya suasana belajar yang tidak kondusif membuat motivasi belajar siswa menurun, ditambah lagi kegiatan pembelajaran yang dilakukan berpusat pada guru, yang lebih banyak menggunakan metode ceramah membuat siswa cenderung pasif, beberapa siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, siswa memilih bercerita dengan temannya dan kurang aktifnya siswa dalam memberikan umpan balik terhadap pertanyaan dan stimulus yang diberikan oleh guru sehingga guru susah mengontrol sejauh mana pemahaman siswa, kegiatan pembelajaran menjadi membosankan jika terlalu lama. Hal ini juga mempengaruhi aktivitas dan hasil belajar siswa. Sebagian besar aktivitas pembelajaran yang dilakukan siswa adalah mendengarkan penjelasan guru. Akibatnya siswa menjadi tidak tertantang untuk berfikir kritis, analitis, solutif, dan aktif di dalam kelas. Adanya aktivitas belajar yang monoton dan kurang menarik akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, penggunaan media pembelajaran yang monoton yang tidak bervariasi, dimana kurang melibatkan aktivitas peserta didik, adanya anggapan bahwa pembelajaran Kompetensi Kejuruan (Produk Kreatif dan Kewirausahaan) itu sulit, peserta didik terkesan bahwa guru adalah satu-satunya sumber belajar (teacher centered), sehingga kesulitan memahami materi dan mengerjakan tugas yang disampaikan, yang ditunjukkan oleh masih adanya peserta didik yang nilainya belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.

Adanya fenomena tersebut menuntut para guru untuk bisa menetapkan strategi belajar yang efektif dan efisien agar dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tetap dapat tercapai. Sudjana (2001:8) menjelaskan bahwa pembelajaran hendaknya diupayakan oleh pendidik secara sistematis untuk untuk menciptakan kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi yang sangat pesat, sangat membantu dalam menetapkan strategi tersebut

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, yang merupakan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang membantu peserta didik untuk menemukan masalah dari suatu peristiwa yang nyata, mengumpulkan informasi melalui strategi yang telah ditentukan sendiri untuk mengambil suatu keputusan pemecahan masalahnya, yang kemudian akan dipresentasikan dalam bentuk unjuk kerja. Peneliti disini mencoba menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa. Dimana model ini akan menciptakan pembelajaran

yang tidak kaku dan penuh kerjasama antar siswa serta melatih kesiapan siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan Model *Problem Based Learning*, dan penelitian ini mempergunakan 3 siklus yaitu siklus I, siklus II dan siklus III. Secara umum penelitian tindakan terdiri dari empat langkah dengan menggunakan model Kurt Lewin yaitu:

1. Perencanaan (*Planning*), yaitu persiapan yang dilakukan untuk pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas, seperti: Penyusunan Perangkat Pembelajaran, yang terdiri dari (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Materi Ajar, Lembar Kerja Peserta Didik, Media Pembelajaran dan Lembar Penilaian) serta instrument pengamatan.
2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), yaitu kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan (melakukan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan RPP), skenario kerja tindakan perbaikan yang akan dikerjakan serta prosedur tindakan yang akan diterapkan. Langkah-langkah yang akan dilakukan antara lain;
 - a. Guru mengunggah materi desain/prototype dan kemasan produk barang/jasa yang lebih lengkap sesuai dengan standar kompetensi pada materi tersebut ke dalam penugasan pada video pembelajaran
 - b. Peserta didik mengamati tayangan video
 - c. Peserta didik menanyakan hal-hal yang belum dipahami setelah mengamati video tadi
 - d. Peserta didik diminta membuat kelompok diskusi
 - e. Peserta didik diminta untuk berdiskusi sesuai dengan LKPD yang sudah di bagikan
 - f. Peserta didik memberikan tanggapan dengan mengerjakan semua penugasan tersebut. Selanjutnya, peserta didik mencari informasi dari berbagai sumber yang relevan dalam memecahkan masalah
 - g. Guru membimbing peserta didik dalam diskusi
 - h. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi
 - i. Kelompok lain menanggapi presentasi yang ada
 - j. Peserta didik dan guru menarik kesimpulan
 - k. Guru memberikan apresiasi terhadap hasil diskusi, memberikan penguatan, evaluasi, dan refleksi
3. Observasi (*Observe*), Observasi ini dilakukan saat memberikan pembelajaran kepada peserta didik dengan pencatatan terhadap gejala yang terjadi di indikator penelitian. Mengamati apa yang menjadi kendala, sehingga diketahui adanya masalah yang terjadi pada proses pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan peneliti di sini untuk mengetahui kegiatan peserta didik dalam pembelajaran di kelas dan melihat data kemajuan hasil belajar peserta didik.
4. Refleksi (*Reflecting*), yaitu kegiatan yang dilakukan untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Melihat seberapa jauh indikator keberhasilan suatu tindakan dan dampak suatu tindakan yang terjadi, selanjutnya merekomendasikan untuk siklus tindakan selanjutnya[14].

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Secara umum, jenis penelitian ini dipercaya mampu menyelesaikan permasalahan pembelajaran yang biasa terjadi di kelas, serta meningkatkan kinerja (profesionalisme) guru dalam proses membelajarkan suatu materi di kelas. Hasil penelitian tindakan kelas tidak dapat digeneralisasikan karena hanya berlaku pada kelas yang memiliki permasalahan saja. Penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil apabila kriteria keberhasilan telah tercapai. Kriteria keberhasilan terhadap tindakan ditetapkan berdasarkan ketuntasan belajar yang diterapkan oleh sekolah dan berdasarkan pertimbangan peneliti. Adapun kriteria keberhasilan tersebut adalah pembelajaran dinilai berhasil

apabila terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik ranah kognitif.

Pada hasil evaluasi belajar siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik meningkat yang ikut mempengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus I sampai siklus III yang terlihat dari meningkatnya jumlah peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM yaitu 75, dari siklus I sebesar 75% menjadi 87,5% pada siklus II atau meningkat 12,5 %. Peningkatan peserta didik yang mampu mencapai KKM sebesar 93,7% pada siklus III atau meningkat sebesar 6,2%. Untuk lebih jelasnya dapat ditunjukkan Pada tabel berikut ini:

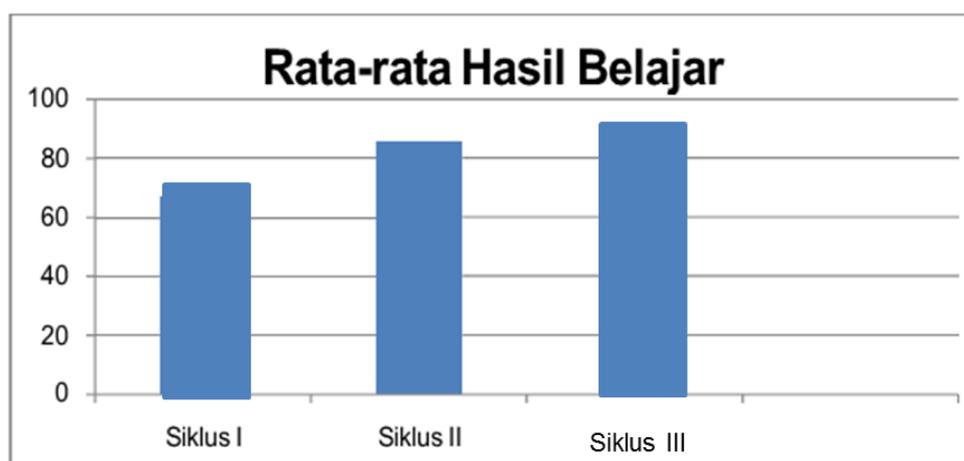
Tabel 1 : Perbandingan Data Hasil Belajar dari Siklus 1 Sampai Siklus III

No	Nama	Siklus I		Siklus II		Siklus 3		Keterangan
		Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	
1	Angeli Cahya Purnama.R	50	80	60	80	70	70	Meningkat
2	Andi Alisya Shaputri	30	70	60	80	75	80	Meningkat
3	Anugrah	30	50	75	90	75	100	Meningkat
4	Asriani Putri	75	75	75	80	75	85	Meningkat
5	Dinda Febriai Burhan	80	85	80	90	80	100	Meningkat
6	Dinda Aprillah	30	40	80	85	80	90	Meningkat
7	Miftahul Jannah	40	75	50	80	75	85	Meningkat
8	Muh. Akmal	60	80	75	80	75	85	Meningkat
9	Nuraisyah Apriliah	30	50	60	75	60	80	Meningkat
10	Nadya Anggi Pratiwi	75	80	75	80	75	90	Meningkat
11	Nurjaulia	30	70	60	80	60	90	Meningkat
12	Rosi Pratiwi	80	90	90	85	80	100	Meningkat
13	Suci Ramadani	60	75	60	80	60	90	Meningkat
14	Satlinda Nur	75	60	60	80	60	90	Meningkat
15	Tasqia Aqidah	60	80	75	60	75	80	Meningkat
16	Maharani	40	60	75	80	75	80	Meningkat
17	Ahmad Riyadi	70	80	60	90	80	100	Meningkat
18	Amar	75	80	70	90	75	100	Meningkat
19	Ernita Darmayanti	40	50	60	80	70	85	Meningkat
20	Lilis	40	75	70	80	75	80	Meningkat
21	Nurhalisa	50	80	70	90	70	90	Meningkat
22	Salwa Aulia	30	75	60	80	70	85	Meningkat
23	Selviana	80	90	60	90	60	90	Meningkat
24	Nur Hikma	70	80	75	90	80	90	Meningkat
25	Sri Indah Sari	40	75	75	80	75	80	Meningkat
26	Riskawati	40	75	70	80	70	85	Meningkat
27	Poppi Ismiani	75	90	60	95	60	100	Meningkat
28	Syahrul Ramdhani	40	75	60	80	75	80	Meningkat
29	Intan Nuraeni	50	75	75	80	75	90	Meningkat
30	Fitriana	75	80	70	70	70	80	Meningkat
31	Risdah	75	80	75	70	80	70	Meningkat
32	Nur Ismi Ramadani	75	75	75	70	75	80	Meningkat

Total	1775	2350	2195	2600	2310	2780	
Nilai rata-rata kelas	55.47	73.44	68.59	81.25	72.19	86.88	
Jumlah siswa tuntas	11	24	15	28	20	30	
Jumlah siswa tidak tuntas	21	8	17	4	12	2	
% Ketercapaian kkm	75		87,5		93,7		
Tgl pengumpulan data	27/08/2021		27/08/2021		27/08/2021		

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Grafik 2: Perbandingan rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I, II dan siklus III



Pada tabel terlihat semakin meningkatnya Nilai rata-rata kelas, yang dibarengi dengan semakin berkurangnya peserta didik yang nilainya tidak tuntas, sehingga nilai Ketuntasan Minimal dapat tercapai bahkan mencapai keberhasilan yang sangat tinggi Pada setiap siklus akan dilihat persentase peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik dari siklus I sampai siklus III.

Gambar 3: Perbandingan ketuntasan belajar peserta didik siklus I, II dan siklus III



(Sumber: Hasil Analisis Data)

Dari tabel dan gambar di atas diperoleh bahwa pada akhir siklus I, II dan siklus III pada penelitian ini menghasilkan kenaikan. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik selama pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* di kelas XI OTKP 2 sangat baik, hal ini sesuai dengan harapan peneliti dimana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* akan tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Pembahasan

Penelitian yang dilakukan ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang juga dikenal dengan istilah Classroom Action Research. PTK merupakan salah satu penelitian yang cocok dilakukan oleh seorang guru, karena penelitian ini difokuskan pada permasalahan pembelajaran yang timbul di dalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar yang lebih efektif. Data hasil penelitian yang akan dipaparkan merupakan data hasil pengamatan tentang beberapa hal yang menyangkut pelaksanaan selama tindakan berlangsung, yaitu Peningkatan Motivasi Belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Kelas XI OTKP 2 di SMKN 1 Pangkep

Penelitian dilaksanakan sebanyak 3 siklus. Setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Setiap minggunya masing-masing kelas mendapatkan 2 jam pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Penelitian ini menggunakan waktu dua jam pelajaran yaitu dengan alokasi waktu 2X40 menit karena dengan waktu tersebut lebih dari cukup untuk melakukan penelitian yang dimulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Adapun Kompetensi Dasar yang digunakan yaitu Konsep Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/Jasa dengan 4 (empat) indikator yaitu menjelaskan Konsep Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/Jasa, Menjelaskan Konsep Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/Jasa, Menganalisis langkah-langkah membuat Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/Jasa, Menganalisis tahapan pembuatan Desain/Prototype dan Kemasan Produk Barang/Jasa

Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Pangkep menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam pembelajaran tatap muka mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI OTKP 2 dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh data yang diperoleh dari hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran tatap muka dan kuisioner yang langsung diberikan dan diidikan oleh peserta didik. Selain itu, hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan terbukti dengan adanya peningkatan nilai hasil evaluasi belajar peserta didik yang dapat dilihat pada gambar 4.1 hasil penelitian perbandingan rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I, II dan siklus III menunjukkan adanya peningkatan rata-rata hasil belajar, peningkatan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut: Siklus 1 nilai rata-rata kelas dari 73,44 meningkat menjadi 81,25 pada siklus II, dan 86,88 pada siklus III.

Meningkatnya rata-rata nilai tersebut disebabkan karena peserta didik mudah menyerap materi dengan model belajar *Problem Based Learning*, karena PBL dapat merangsang keterbukaan pikiran serta mendorong peserta didik untuk melakukan pembelajaran yang lebih kritis dan aktif. PBL juga memberikan tantangan pada peserta didik sehingga mereka bisa memperoleh kepuasan dengan menemukan pengetahuan baru bagi dirinya sendiri. Keberhasilan penelitian tindakan kelas ini dapat diukur dari indikator minimal tingkat keaktifan dan hasil belajar siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah : Meningkatnya tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang dilihat selama proses pembelajaran berlangsung. Peningkatan keaktifan dapat dilihat dari jumlah siswa yang aktif ataupun persentase setiap aspek yang diamati. Aspek tersebut antara lain: bertanya kepada guru, mengemukakan pendapat dalam kelompok, menjawab pertanyaan, menanggapi pendapat orang lain, mengerjakan soal atau lembar kegiatan, kerjasama dalam kelompok, dan presentasi kelompok. Dengan menggunakan metode belajar PBL siswa menjadi lebih mudah memahami materi karena mereka diajak belajar melalui masalah-masalah yang timbul dan bagaimana cara menyelesaikan masalah tersebut. Secara otomatis siswa

mendapat pengetahuan sekaligus cara menerapkannya.

Peningkatan juga terlihat pada tercapainya persentase KKM yang ditunjukkan oleh gambar 4.2 Perbandingan ketuntasan belajar peserta didik yang dimulai dari siklus I yaitu 75% meningkat menjadi 87,5% pada siklus II, dan pada siklus III meningkat menjadi 93,7%. Meningkatnya nilai rata-rata hasil belajar Kompetensi Kejuruan (komputer) yang dicapai siswa. Tingkat keberhasilan hasil belajar siswa berdasarkan perolehan nilai yang lebih tinggi dari rata-rata nilai siklus atau tes formatif sebelumnya. Sedangkan untuk indikator keberhasilan hasil belajar siswa adalah di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70%. Apabila rata-rata nilai kelas tes formatif pada penelitian ini di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75%, maka hasil belajar siswa dapat dikatakan berhasil. Namun apabila rata-rata nilai kelas tes formatif pada penelitian ini bawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75%, maka hasil belajar siswa dapat dikatakan belum berhasil. Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi sampai sangat tinggi dari acuan yang sudah ditetapkan. Pada gambar 4.1 dan 4.2 terlihat dengan jelas peningkatan yang terjadi pada siswa kelas XI OTKP 2.

Sebelum menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kegiatan pembelajaran tatap muka, guru lebih sering memberikan materi ajar melalui metode ceramah dan penugasan kepada peserta didik, akan tetapi motivasi belajar peserta didik sangat rendah. Setelah penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, Hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 75% menjadi 87,5 % pada siklus II atau meningkat sebesar 12,5 %, dan pada siklus III meningkat menjadi 93,7%, atau meningkat sebesar 6,2%. Peningkatan motivasi belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dari siklus I sebesar 65,1% menjadi 85,9% pada siklus II atau meningkat sebesar 21 %, kemudian pada siklus III meningkat sebesar 92,2% dan berada pada kategori sangat tinggi.

Dengan demikian kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di kelas XI OTKP dinyatakan sangat baik, hal ini sesuai dengan harapan peneliti dimana dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* akan tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan refleksi pada siklus I diketahui bahwa masih terdapat kelemahan dan kekurangan sesuai penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Kekurangan tersebut antara lain adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang ditunjukkan melalui partisipasi peserta didik dalam hal menjawab apersepsi yang diberikan oleh guru pada kegiatan awal dinilai masih kurang, kegiatan pemecahan masalah masih didominasi oleh peserta didik tertentu dalam kelompoknya, interaksi peserta didik dengan guru dalam hal bertanya kepada guru masih terbatas, dan masih sedikit peserta didik yang berani dalam mengemukakan pendapat ketika melakukan diskusi kelompok di sela-sela kegiatan pemecahan masalah/soal-soal.

Kekurangan yang masih ada pada siklus I kemudian diperbaiki dengan perencanaan yang lebih matang pada siklus II, seperti memberikan pancingan pertanyaan yang relatif lebih mudah sehingga peserta didik memiliki keberanian untuk menjawab, mewajibkan setiap anggota kelompok untuk menyampaikan pendapatnya yang diharapkan akan membuat setiap peserta didik mejadi lebih aktif dan tidak bergantung pada peserta didik tertentu saja, membimbing peserta didik untuk lebih berani dalam bertanya dengan melakukan pendekatan yang lebih baik, dan membimbing peserta didik agar tercipta suasana diskusi yang melibatkan semua anggota kelompok.

Perbaikan yang dilakukan pada siklus II dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini terlihat dari meningkatnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok dalam pemecahan masalah, semakin meningkatnya keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat, bertanya, dan tekun dalam menyelesaikan tugas. Kegiatan presentasi dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok juga berjalan lebih baik dimana peserta didik lebih aktif dalam menjawab dan bertanya.

Semakin baiknya pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus III juga memberikan dampak semakin meningkatnya motivasi belajar peserta didik pada siklus III yang tercermin dari semakin meningkatnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan diskusi kelompok dalam pemecahan masalah, begitu juga dengan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapat, bertanya, dan tekun dalam menyelesaikan tugas juga semakin meningkat.

Kegiatan presentasi dalam menyampaikan hasil diskusi kelompok juga berjalan semakin baik dimana peserta didik semakin aktif dalam menjawab dan bertanya. Adanya peningkatan pada siklus ke III ini, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada siswa kelas XI OTKP 2 di SMK Negeri 1 Pangkep dikatakan berhasil. Penelitian ini berakhir pada siklus ketiga karena motivasi belajar peserta didik telah mencapai kriteria keberhasilan seperti yang telah ditetapkan dan telah mencapai ketuntasan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilaksanakan di SMK Negeri 1 Pangkep pada kelas XI OTKP dapat disimpulkan penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Pembelajaran produk kreatif dan kewirausahaan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* dirasa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik siklus I sebesar 73,44 meningkat menjadi 81,25 pada siklus II, dan 86,88 pada siklus III.
2. Tingkat ketuntasan belajar yang semula sebesar 75% di siklus I meningkat menjadi 87,5% pada siklus II dan 93,75% pada siklus III. Dengan demikian hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI OTKP 2 SMK Negeri 1 Pangkep tahun 2021. Keaktifan peserta didik dapat dilihat dari aspek memperhatikan, bertanya kepada guru, menjawab pertanyaan, berpendapat, kerjasama dalam kelompok, mengerjakan soal, belajar menggunakan sumber, dan presentasi kelompok dari siklus I sampai siklus III sebagian besar aspek mengalami peningkatan. Hasil belajar siswa mencapai indikator keberhasilan dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 100%
3. Dengan penggunaan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif pada hasil belajar pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan, dimana dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi dan memotivasi peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpandangan luas dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan dunia nyata dan juga dapat memberikan bekal kecakapan berfikir secara ilmiah dalam menghadapi pembelajaran abad 21

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. E. Mulyasa, "Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)," *Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah, PT Bumi Aksara, Jakarta*, 2010.
- [2] D. F. Wood, "Problem based learning," *Bmj*, vol. 326, no. 7384, pp. 328–330, 2003.
- [3] W. Hung, D. H. Jonassen, and R. Liu, "Problem-based learning," *Handb. Res. Educ. Commun. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 485–506, 2008.
- [4] D. Sukidin and D. Suranto, "Manajemen Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta Insa. Cendekia*, vol. 10, 2002.
- [5] A. Zainal, "Penelitian tindakan kelas," *Bandung: Yrama Widya*, 2006.
- [6] B. Wibawa, "Penelitian Tindakan Kelas," *Jakarta: Dirjen Dikdasmen*, pp. 2572–2721, 2003.

- [7] N. Hanifah, *Memahami penelitian tindakan kelas: teori dan aplikasinya*. UPI Press, 2014.
- [8] W. Sanjaya, “Penelitian Pendidikan jenis, metode dan prosedur,” *Jakarta: Kencana*, 2013.
- [9] A. Sapriati and S. Tatminingsih, “Pembelajaran Tentang Sanitasi Untuk Siswa SD di Daerah Banjir.”
- [10] M. P. Rusman, *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media, 2017.
- [11] Rusman, *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru*. Rajawali Pers/PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- [12] B. Ginting and K. Natalia, “Perbedaan Kemampuan Berpikir Logis Matematis Peserta Didik Yang Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Model Pembelajaran Discovery Learning Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas VIII SMP Swasta Advent Barusjulu,” 2020.
- [13] K. D. S. Udiyani, D. M. S. Mardani, and I. W. Sadyana, “Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Adobe Flash Berbasis Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah Dasar Di Bali,” *J. Pendidik. Bhs. Jepang Undiksha*, vol. 6, no. 2, pp. 223–234, 2020.
- [14] K. Lewin, “Action research and minority problems,” *J. Soc. Issues*, vol. 2, no. 4, pp. 34–46, 1946.