

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN MULTIMEDIA DI SMK

Waraney Maurits Kambey¹, Kristofel Santa², Peggy Veronika Togas³

^{1,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

e-mail: waraneykambey69@gmail.com, kristofelsanta@unima.ac.id,

peggytogas@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning. Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 2 Manado, pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan sebanyak 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X yang berjumlah 33 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar yang berupa tes essay. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan hasil belajar desain grafis. Dari 33 siswa, pencapaian KKM mengalami peningkatan yaitu rata-rata hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 76% mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 94% yang tuntas. Hal ini jelas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2. Dengan demikian, siklus 2 sudah memenuhi indikator pencapaian hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Hasil Belajar, Penelitian Tindakan Kelas.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu sistem, sedangkan pembelajaran merupakan salah satu bentuk dari kegiatan pendidikan. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang. Pendidikan mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan upaya mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Maka untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, diperlukan modal dari hasil pendidikan itu sendiri.

Menurut Hamalik (2001), pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang

memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat. Salah satu cara menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas antara lain, ketika dalam proses belajar mengajar guru dapat menggunakan beberapa model pembelajaran dan pendekatan. Pemilihan pendekatan atau strategi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, juga dapat mempengaruhi pemahaman siswa terhadap materi atau pun konsep-konsep dasar.

Dalam ruang lingkup pembelajaran harus ada keterkaitan antara pengalaman belajar siswa dengan konsep yang diajarkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Piaget dalam Sanjaya (2007) bahwa pengetahuan akan bermakna manakala ditemukan dan dibangun sendiri oleh siswa. Peran seorang guru juga sangatlah penting, sebagai seorang yang menjadi pusat untuk mengatur, mengarahkan dan menciptakan suasana belajar mengajar seorang guru dituntut untuk bisa menyampaikan materi yang sulit menjadi mudah dimengerti oleh siswa. Perkembangan pendidikan saat ini tidak lepas dari perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Melalui perkembangan teknologi informasi peran dan arti pendidikan mengarah pada transfer pengetahuan yang lebih efektif dan efisien terutama dalam pembentukan atau menciptakan suasana yang baru demi mencapai masyarakat yang kreatif dan bersumber daya dengan rancangan system pendidikan yang mampu menggali motivasi intrinsik dari setiap individu dengan mengintegrasikan penggunaan informasi berbasis komputer.

Menurut Djoko Santoso dan Umi Rochayati (2007), pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud adalah: aktivitas mendengarkan, komitmen terhadap tugas, mendorong berpartisipasi, menghargai kontribusi/pendapatan, menerima tanggung jawab, bertanya kepada pengajar atau teman dan merespon pertanyaan. Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru tetapi juga ikut serta dalam kegiatan diskusi. Selain itu, siswa juga melakukan kegiatan eksplorasi dengan membaca buku di perpustakaan, mencari di situs website, maupun bertanya kepada sumber langsung.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah: Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran Problem Based Learning apakah dapat meningkatkan hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X SMK Negeri 2 Manado.

KAJIAN TEORI

Belajar

Menurut Hamalik (2001), belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu, yakni mengalami. Menurut Galloway dalam Soekanto (1992), mengatakan belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi dan factor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya.

Belajar menurut Sugihartono (2007) merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan beraksi yang relative permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan

lingkungannya. Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu pengetahuan, perubahan tingkah laku dan sikap melalui pengalaman dan latihan setelah terjadinya interaksi dengan sumber belajar yang selanjutnya dinamakan hasil belajar.

Hasil Belajar

Galloway dalam Soekamto (1992) mengatakan belajar merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, pengolahan informasi, emosi dan faktor-faktor lain berdasarkan pengalaman-pengalaman sebelumnya. Kartawijaya dalam Roestiyah (1991) mengemukakan bahwa hasil belajar dapat berupa pengetahuan yang dimiliki siswa, penjiwaan, keterampilan, yang telah dimiliki dan perubahan tingkah laku.

Menurut Sudjana (2010), mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemudian pernyataan Gagne sebagaimana dikutip Makmun (2003) menegaskan bahwa perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar mencakup seluruh aspek kehidupan pada diri seseorang. Perubahan itu tidak sekedar pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada aspek lainnya seperti pada sikap dan tingkah laku.

Gagne dalam Yulaelawati (2004), mengelompokkan hasil belajar ke dalam lima kategori meliputi, keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan psikomotor, dan sikap. Sedangkan Bloom dalam Dimiyati dan Mudjino (2009), mengemukakan hasil belajar atau tingkat kemampuan yang dapat dikuasai oleh siswa mencakup tiga aspek yaitu: Kemampuan Kognitif, Kemampuan Afektif (*The affective domain*), dan Kemampuan Psikomotorik (*The psikomotor domain*).

Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL)

Model pembelajaran PBL adalah model pembelajaran yang berdasar pada masalah-masalah yang dihadapi siswa. Duch (1995) mengartikan PBL merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar “belajar dan belajar”, bekerja sama dengan kelompok untuk mencari solusi masalah yang nyata.

Menurut Suyatno (2009), PBL merupakan suatu model pembelajaran yang berbasis pada masalah, dimana masalah tersebut digunakan sebagai stimulus yang mendorong siswa menggunakan pengetahuannya untuk merumuskan sebuah hipotesis, pencarian informasi relevan yang bersifat student-centered melalui diskusi dalam sebuah kelompok kecil untuk mendapatkan solusi dari masalah yang diberikan.

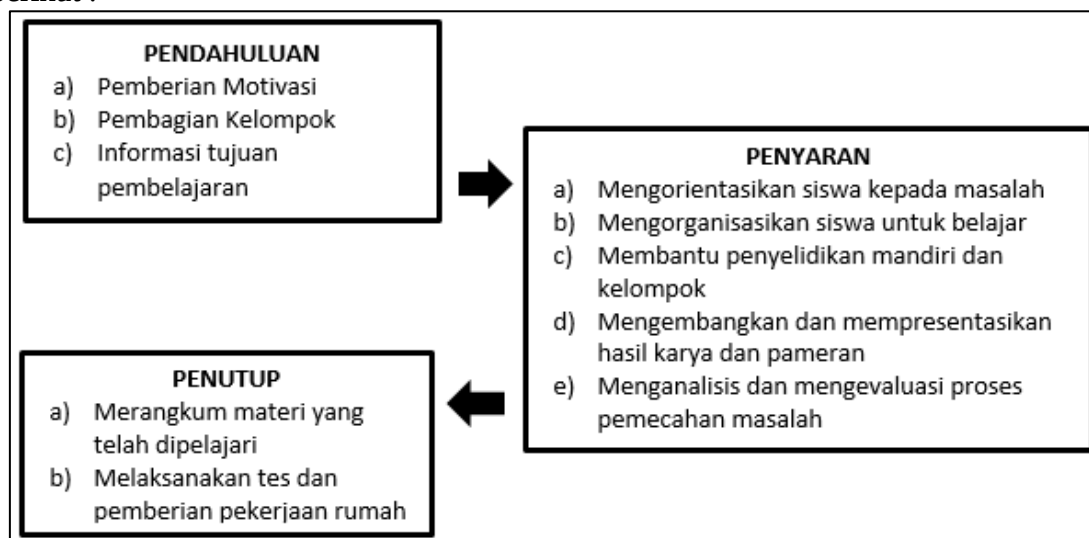
Sintaks pembelajaran berbasis masalah menurut Polya (2010), dapat dilaksanakan dengan empat langkah (fase) kegiatan dalam table sebagai berikut :

Tabel 1. Langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)

Fase	Indikator	Tingkah Laku Guru
1	Mengorientasikan peserta didik terhadap masalah	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, dan saran atau logistic yang dibutuhkan. Guru memotivasi

		peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah nyata yang dipilih
2	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
3	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dan melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan kejelasan yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dituntut untuk menjadi penyidik yang aktif
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya	Guru membantu peserta didik untuk berbagi tugas dan merencanakan atau menyiapkan karya yang sesuai sebagai hasil pemecahan masalah dalam bentuk laporan
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses pemecahan masalah yang dilakukan

Menurut Baron dalam Rusmono (2012), keterlibatan siswa dalam strategi pembelajaran PBL meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan. Lebih lanjut Rusmono menjelaskan proses pelaksanaan Problem Based Learnig dalam bagan seperti berikut :



Gambar 1. Pelaksanaan PBL Rusmono (2012)

Sanjaya (2007), mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran PBL yaitu sebagai berikut:

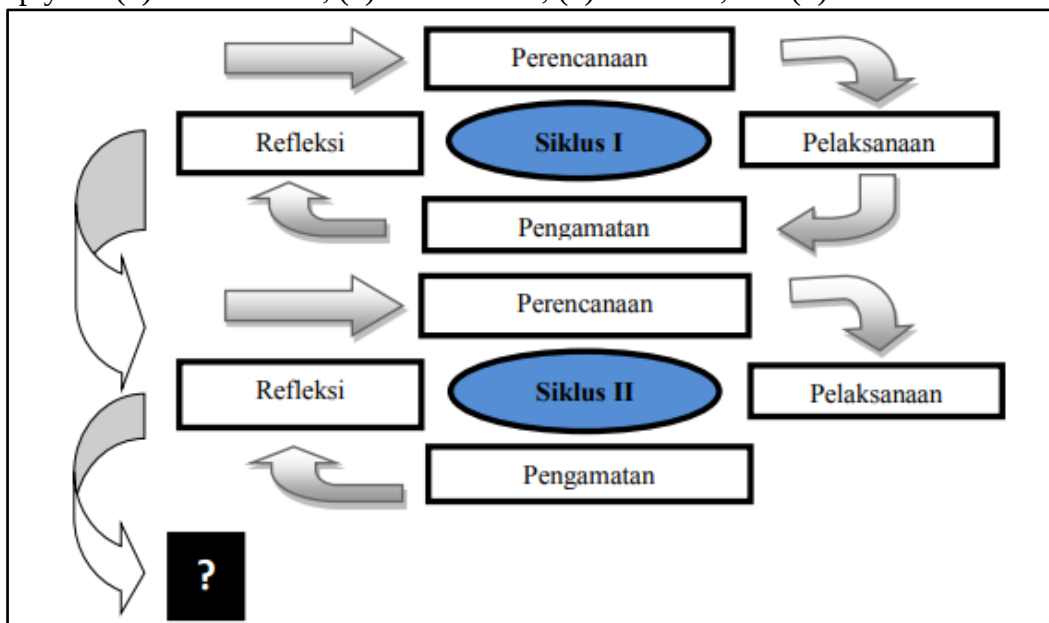
1. Menantang kemampuan peserta didik serta memberi kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi peserta didik.

2. Meningkatkan aktivitas pembelajaran peserta didik.
3. Membantu peserta didik bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
4. Merangsang perkembangan kemajuan berpikir peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi secara tepat.
5. Memerlukan waktu yang panjang.

METODOLOGI PENELITIAN

Jalannya Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang lazim dikenal dengan Classroom Action Research. Dalam penelitian tindakan kelas terdiri dari empat tahap yaitu (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Obsevasi, dan (4) Refleksi.



Gambar 2. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Depdikbud, 2013).

1. Perencanaan

Kegiatan pembelajaran yang digunakan pada tahap ini adalah:

- a. Silabus
- b. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan sumber belajar yang berupa materi pembelajaran dan soal evaluasi.
- d. Lembar observasi siswa dan guru

Perencanaan tindakan dalam penelitian ini berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam kegiatan belajar mengajar yaitu dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *problem based learning* pada materi dasar desain grafis.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini, tindakan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* untuk mengetahui hasil belajar siswa, diadakan evaluasi pada akhir pertemuan.

3. Obsevasi

Obsevasi atau pengamatan dalam kegiatan penelitian ini adalah tindakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan siswa selama proses kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lembar obsevasi yang telah dibuat oleh peneliti. Hal yang harus diamati dalam aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran dan proses pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hasil dari pengamatan langsung diolah oleh peneliti yang selanjutnya dicermati pada tahap refleksi.

4. Refleksi

- Mengadakan pertemuan dengan siswa untuk membahas hasil evaluasi yang telah diberikan dan tindakan pembelajaran. Peneliti mencari kekurangan dan membuat perencanaan perbaikan untuk menyempurnakan tindakanya yang telah dijalankan pada siklus 1. Peneliti melakukan tindakan ulang sekaligus memperbaiki kekurangannya yang terjadi pada siklus 1.
- Jika hasil yang didapat pada siklus 1 belum efisien, maka dilaksanakan pengembangan pada siklus 2.

Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Model Pembelajaran Problem Based Learning. Sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar dasar desain grafis siswa kelas X di SMK N 2 Manado.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di kelas X SMK Negeri 2 Manado, pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik dalam pengumpulan data saat penelitian dilakukan dengan menggunakan data kuantitatif yaitu data diambil dari hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal tes tertulis dalam bentuk *essay* pada siklus 1 dan siklus 2.

Teknik Pengolahan dan Analisa Data

Data yang diperoleh dari hasil penelitian dihitung dengan cara menghitung presentasi ketuntasan belajar siswa (individual). Trianto (2012) mengemukakan rumus untuk menghitung ketuntasan belajar siswa:

$$P = \frac{\sum n1}{\sum n} \times 100\%$$

Dimana P : Ketuntasan klasikal
 $\sum n1$: Banyaknya siswa yang tuntas belajar individual
 $\sum n$: Jumlah siswa

Siswa dikatakan tuntas belajar secara individu(ketuntasan individu) jika jawaban yang benar ≥ 75 (standar KKM 75 disekolah) dan dalam suatu kelas dikatakan tuntas belajar (ketuntasan klasikal) jika terdapat $\geq 80\%$ siswa dalam kelas yang tuntas belajar.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan di kelas X SMK Negeri 2 Manado pada semester ganjil Tahun Ajaran 2020-2021 sebanyak 2 siklus, yakni siklus 1 sebanyak 4 kali pertemuan dan siklus 2 sebanyak 4 kali pertemuan. Jumlah siswa pada penelitian ini sebanyak 33 orang. Hasil penelitian diuraikan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus penelitian tindakan kelas. Pada siklus II tahap-tahap yang dilakukan merupakan perbaikan dari siklus I. hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 25 siswa atau 76% tuntas dan 8 siswa atau 24% yang belum tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus II menunjukkan 31 orang siswa atau 94% tuntas dan 2 orang siswa atau 6% belum tuntas.

Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa.

Siklus I

a. Perencanaan

Peneliti bertindak sebagai guru untuk melaksanakan langkah sebagai berikut

- 1) Membuka pelajaran dengan memberi salam.
- 2) Mengatur kerapian dan keberhasilan kelas.
- 3) Menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
- 4) Memberikan motivasi dengan memberikan permasalahan pada siswa terkait dengan dasar-dasar desain grafis dan nirmana.
- 5) Mengarahkan siswa untuk bekerja dalam kelompok kecil beranggotakan 4 sampai 5 orang.
- 6) Memantau keadaan kelas secara keseluruhan dan membimbing kelompok siswa yang mengalami kesulitan dengan masalah yang dibahas
- 7) Siswa melaporkan hasil diskusi.
- 8) Memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dibahas
- 9) Evaluasi tes tertulis mengenai materi yang sudah dijelaskan untuk mendapatkan hasil belajar siswa.
- 10) Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan

b. Pelaksanaan

Pada tahapan awal terlebih dahulu mengatur kerapian dan kebersihan kelas untuk kenyamanan para siswa dalam proses pembelajaran. Guru mempersilahkan siswa untuk berdoa sebelum memulai kegiatan belajar mengajar, guru memeriksa kehadiran para siswa dengan melakukan absensi kehadiran, hal ini merupakan salah satu wujud disiplin untuk membina anak didik. Kemudian guru menyampaikan materi dan indikator pencapaian hasil belajar pada pertemuan tersebut. Selanjutnya guru

menerangkan secara umum mengenai dasar-dasar desain grafis dan nirmana, selanjutnya diadakan diskusi kelompok berdasarkan kelompok yang sudah ditentukan.

Guru memantau siswa pada saat proses diskusi/proses pembelajaran berlangsung. Setelah selesai pembelajaran, guru melakukan tes pada siswa untuk mengetahui tingkat capaian proses pembelajaran hasil ini menjadi patokan bagi guru untuk melakukan tindakan lebih lanjut mengenai proses pembelajaran.

c. Observasi

Pada kegiatan awal antusias siswa untuk mengikuti pelajaran sudah mulia terlihat, tetapi ada siswa yang kurang memperhatikan, ada siswa yang kelihatannya tidak ada kemauan untuk belajar dan ada juga siswa yang suka bercerita pada saat pembelajaran sedang berlanjut, dan ada juga yang melomtarkan pertanyaan-pertanyaan yang tidak sesuai dengan materi dan mata pelajaran yang diberikan, ternyata hal ini mengganggu konsentrasis siswa dari siswa-siswa lain yang ingin belajar, tapi tahap observasi tetap berjalan dengan baik

Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus I

No	Nama	NILAI	Nilai KKM 75	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	A.S	84	Tuntas	
2	A.P	55		Belum Tuntas
3	A.P	78	Tuntas	
4	C.M	80	Tuntas	
5	C.P	77	Tuntas	
6	C.W	65		Belum Tuntas
7	C.B	78	Tuntas	
8	C.M	83	Tuntas	
9	D.S	57		Belum Tuntas
10	F.B	90	Tuntas	
11	F.P	55		Belum Tuntas
12	F.B	80	Tuntas	
13	G.T	45		Belum Tuntas
14	G.L	80	Tuntas	
15	G.B	80	Tuntas	
16	H.S	77	Tuntas	
17	I.K	54		Belum Tuntas
18	J.T	85	Tuntas	
19	J.T	75	Tuntas	
20	K.M	80	Tuntas	
21	N.S	82	Tuntas	
22	R.P	45		Belum Tuntas
23	R.T	82	Tuntas	
24	R.K	83	Tuntas	
25	R.P	80	Tuntas	

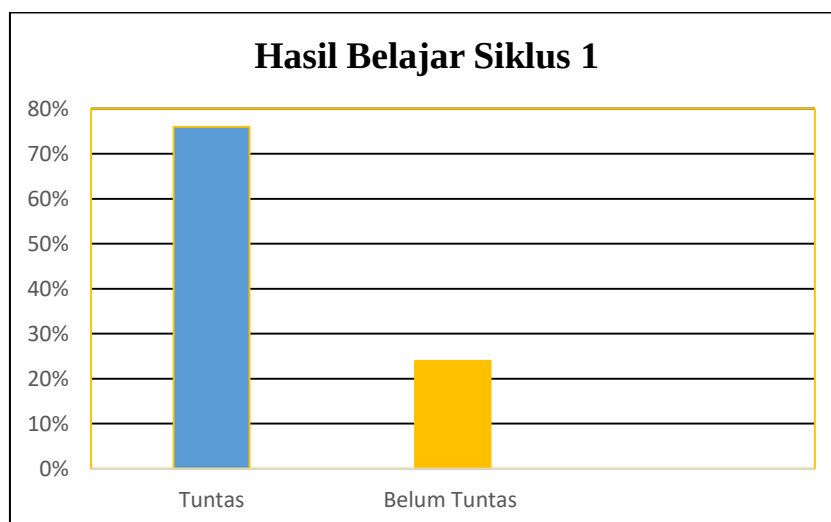
26	R.M	80	Tuntas	
27	R.N	84	Tuntas	
28	S.W	82	Tuntas	
29	S.N	82	Tuntas	
30	S.T	82	Tuntas	
31	S.T	78	Tuntas	
32	V.T	85	Tuntas	
33	Y.H	55		Belum Tuntas

Tabel 3. Ringkasan Data Hasil Belajar Siklus 1

No	Statistik	Nilai Statistik
		<i>Posttest</i>
1	Skor Minimum	45
2	Skor Maksimum	90
3	Rata-rata	74
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	8
5	Jumlah siswa yang tuntas	25
6	Persentase ketuntasan belajar	76 %

Tabel 4. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar 1

No	Nilai	Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	$X < 75$	8	24	Tidak Lulus
2	$X \geq 75$	25	76	Lulus



Gambar 3. Histogram Hasil Belajar Pada Siklus 1

Pada Tabel 3 terlihat bahwa rata-rata hasil belajar diperoleh 74 dengan persentase 76%. Berdasarkan hasil yang dicapai pada tindakan putaran pertama ternyata hasilnya masih ditemukan kendala dalam pelaksanaan tindakan karena siswa belum paham

betul mekanisme kegiatan yang telah dirancang. Peneliti perlu lebih menjelaskan langkah-langkah pelaksanaan sesuai alokasi waktu yang ditetapkan dan bagaimana cara penerapan model pembelajaran berbasis masalah yang diajarkan.

d. Refleksi

Refleksi putaran pertama ini merupakan tinjauan atas rencana pelaksanaan yang telah dijalankan dan pelaksanaan program berjalan baik selama proses pembelajaran berlangsung. Setelah proses pembelajaran pada siklus pertama berakhir, peneliti bersama guru pengamat melakukan refleksi. Hal ini dilakukan untuk mengecek kelemahan apa saja yang peneliti lakukan pada proses pembelajaran yang seharusnya tidak perlu dilakukan, sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran peserta didik. Ada beberapa hal yang sebenarnya mengganggu perhatian siswa seperti anak didik yang belum terbiasa melakukan kerja kelompok, kebanyakan dari mereka masih tetap melakukan pekerjaan sendiri walaupun berada dalam kelompok, ada juga beberapa anak didik yang membuat ricuh dalam berlangsungnya kegiatan belajar.

Untuk itu pada tahap kedua dilakukan pemantauan bersifat pendampingan dalam melakukan tugas kelompok. Dan pendekatan secara psikologi kepada para siswa untuk memberikan motivasi dalam belajar agar kedisiplinan dalam belajar dapat terpenuhi.

Setelah pemantauan dan pembimbingan berakhir, peneliti melaksanakan tes untuk mengevaluasi dan observasi hasil belajar yang akan dicapai siswa. Dapat dilihat pada table 2 dan hasil belajar siklus 1

Siklus 2

Kegiatan yang dilakukan pada siklus II ini relative sama dengan siklus I, dengan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I. Pada siklus II tahapan dimulai dari merencanakan kembali berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. tahapan-tahapan pada siklus II dsam dengan siklus I, yakni:

a. Perencanaan

- 1) Sebelum memulai proses pembelajaran peneliti meminta siswa untuk memimpin doa
- 2) Peneliti mempersiapkan kelas dengan memperhatikan kebersihan kelas dan kerapihan siswa.
- 3) Menyusun materi pembelajaran yang mudah dimengerti beserta dengan terjemahan dalam pembelajaran dasar-dasar desain grafis dan nirmana, agar lebih mudah dimengerti.
- 4) Menyusun alat evaluasi berupa tes praktek dan kriteria penilaian dalam proses belajar
- 5) Menyiapkan metode pembelajaran berbasis masalah yang lebih menarik agar siswa lebih nyaman dalam proses belajar.

b. Pelaksanaan

Peneliti melakukan persiapan kelas sebelum pembelajaran dimulai dengan memperhatikan kebersihan kelas serta kerapihan siswa. Setelah melakukan absensi kehadiran siswa guru memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran nantinya.

Peneliti menjelaskan pokok materi yang akan dibahas pada pertemuan ini, kemudian para siswa diberi tugas/ soal untuk dikerjakan bersama-sama dengan kelompok yang dibagikan terlebih dahulu oleh peneliti. Setelah diskusi berakhir maka masing-masing kelompok melaporkan hasil diskusi mereka.

c. Observasi

Hasil observasi pada siklus II, proses belajar mengajar berlangsung baik. Minat siswa mulai terlihat mengikuti program belajar mengajar. Siswa terlibat aktif dalam berkelompok, berani bertanya serta memberikan tanggapan akan materi yang sedang di pelajari.

Tabel 5. Hasil Pengamatan Siklus II

No	Nama	NILAI	Nilai KKM 75	
			Tuntas	Belum Tuntas
1	A.S	87	Tuntas	
2	A.P	85	Tuntas	
3	A.P	80	Tuntas	
4	C.M	84	Tuntas	
5	C.P	83	Tuntas	
6	C.W	86	Tuntas	
7	C.B	84	Tuntas	
8	C.M	86	Tuntas	
9	D.S	87	Tuntas	
10	F.B	80	Tuntas	
11	F.P	93	Tuntas	
12	F.B	77	Tuntas	
13	G.T	82	Tuntas	
14	G.L	77	Tuntas	
15	G.B	80	Tuntas	
16	H.S	80	Tuntas	
17	I.K	80	Tuntas	
18	J.T	82	Tuntas	
19	J.T	82	Tuntas	
20	K.M	84	Tuntas	
21	N.S	82	Tuntas	
22	R.P	79	Tuntas	
23	R.T	78	Tuntas	
24	R.K	75	Tuntas	
25	R.P	77	Tuntas	
26	R.M	68		Tidak Tuntas
27	R.N	78	Tuntas	
28	S.W	80	Tuntas	
29	S.N	80	Tuntas	

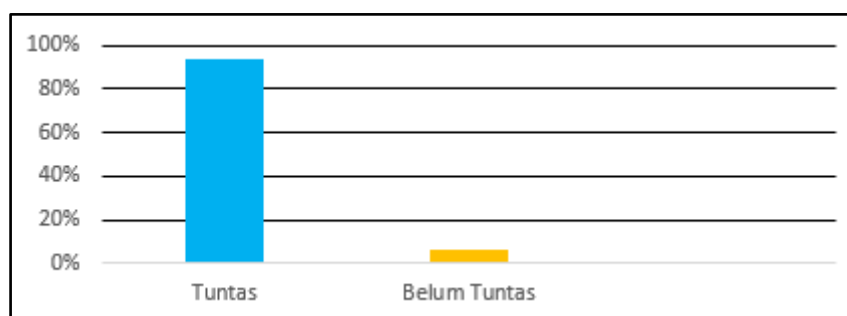
30	S.T	82	Tuntas	
31	S.T	58		Tidak Tuntas
32	V.T	80	Tuntas	
33	Y.H	78	Tuntas	

Tabel 6. Ringkasan Data Hasil Belajar Siklus II

No	Statistik	Nilai Statistik
		<i>Posttest</i>
1	Skor Minimum	58
2	Skor Maksimum	93
3	Rata-rata	74
4	Jumlah siswa yang tidak tuntas	2
5	Jumlah siswa yang tuntas	31
6	Persentase ketuntasan belajar	94 %

Tabel 7. Analisis Ketuntasan Hasil Belajar 1

No	Nilai	Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	$X < 75$	2	6	Tidak Lulus
2	$X \geq 75$	31	94	Lulus



Gambar 4. Histogram Hasil Belajar Pada Siklus 2

Pada table 5 diketahui bahwa nilai rata-rata siswa pada siklus II mencapai KKM dengan persentase 94 %. Dari siklus kedua tersebut, kendala yang ditemukan dalam putaran pertama dapat diatasi karena ternyata antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran meningkat. Yang dijadikan bukti yaitu pencapaian kompetensi dasar dalam pembelajaran dapat terpenuhi walaupun masih 2 siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar.

d. Refleksi

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Pada siklus II pertemuan ke-1, penerapan model pembelajaran berbasis masalah dinilai cukup baik karena beberapa siswa mulai mengerti materi yang diajarkan dan terlihat antusias.

- 2) Pada siklus II pertemuan ke 2, 3 dan 4, penerapan model pembelajaran berbasis masalah secara keseluruhan pembelajaran telah berjalan dengan baik.
- 3) Ketuntasan belajar pada siklus II, terdapat 31 siswa (94%) yang sudah tuntas dan 2 siswa (6%) yang belum tuntas. Dalam hal ini, tercapainya indikator pencapaian pada siklus 2 yang sebesar 94%. Oleh karena itu terjadi peningkatan hasil belajar pada siklus II dibandingkan pada siklus I

KESIMPULAN

Data hasil tes pada siklus I kelas X SMK Negeri 2 Manado Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020-2021 diperoleh sebanyak 25 siswa (76%) yang sudah tuntas dan 8 siswa (24%) yang belum tuntas, kemudian pada hasil tes siklus 2 menunjukkan sebanyak 31 siswa (94%) yang sudah tuntas dan 2 siswa (6%) yang belum tuntas. Berdasarkan hasil tersebut dapat dikatakan terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran problem based learning meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran desain grafis, dengan ketuntasan pencapaian siklus 1 sebesar 76% mengalami peningkatan pada siklus 2 menjadi 94%.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdikbud. (2013). *Kurikulum Pendidikan Dasar (Berdasarkan Suplemen 2013)*. Jakarta: Depdikbud.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Duch, J. B. (1995). *Problem Based Learning in Physics: The Power of Student in Teaching Student*. [Http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95phys.html](http://www.udel.edu/pbl/cte/jan95phys.html)
- Hamalik, O. (2001). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Makmun, A. S. (2002). *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Polya, G. (2010). *How To Solve it New Jersey*: Princeton University Press.
- Roestiyah. (1991). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Rusmono. (2012). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu. In Ghalia Indonesia.
- Sanjaya. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Soekamto, T. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. BP-FKIP UMS.

- Sudjana, N. (2010). *Dasar-dasar Proses Belajar*, Sinar Baru Bandung
- Sugihartono. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suyatno. (2009). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Trianto. (2012) *.Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT.Bumi Aksara.
- Yulaelawati. (2004). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Pakar Raya.