

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DASAR DESAIN GRAFIS SISWA SMK

I Dewa Ayu Eka Widyadari¹, Herry Sumual², Alfrina Mewengkang³
^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik,
Universitas Negeri Manado
e-mail: ¹ayuekawidyadari27@gmail.com, ²herrysumual@unima.ac.id,
³mewengkangalfrina@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model Problem Based Learning. Guru menyampaikan tujuan, pokok-pokok pembelajaran, melaksanakan diskusi kelompok, latihan soal, memberikan motivasi belajar dan kesimpulan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis siswa kelas X SMK Eklesia Jailolo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Setiap siklus dilakukan tahapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan model pembelajaran Problem Based Learning, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi/pengamatan. Analisis data dilakukan dengan perbandingan antara siklus 1 dan siklus 2 dengan Teknik deskriptif. Artinya dari data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan apa adanya kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendapatkan gambaran mengenai fakta yang ada. Sedangkan untuk mengukur prestasi belajar siswa menggunakan sistem rata-rata kelas pada hasil evaluasi tiap siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Eklesia Jailolo dalam pembelajaran Dasar Desain Grafis mengalami peningkatan, hal ini ditunjukkan dari: nilai rata-rata kelas dan ketuntasan belajar siswa. Nilai rata-rata pada siklus 1 sebesar 74,4 dan siklus 2 sebesar 80,75 sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus 1 sebesar 60% dan siklus 2 sebesar 90%.

Kata Kunci: *Problem Based Learning, Hasil Belajar, Dasar Desain Grafis.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik 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. Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian (Oktavia dkk, 2021). Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi

dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu (Pratasik, 2021). Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis (Pondaag dkk, 2021; Somnaikubun, 2022).

Penggunaan media dan metode pembelajaran yang dipilih guru merupakan salah satu cara meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Setiap sekolah perlu menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang tepat. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan penulis terhadap siswa kelas X Multimedia SMK Eklesia Jailolo pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Guru masih menyampaikan materi dengan metode ceramah, kurangnya interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, respon siswa terhadap pertanyaan yang diajukan guru masih sedikit, model pembelajaran *Problem Based Learning* belum diterapkan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar desain grafis masih rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berpendapat perlu adanya peningkatan proses pembelajaran pada mata pelajaran dasar desain grafis. Hal ini juga dilakukan agar siswa dapat berperan aktif selama proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih mendorong keaktifan siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan cara yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran dasar desain grafis karena akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa dimana model pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa bersifat aktif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul penelitian Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Siswa Kelas X Multimedia SMK Eklesia Jailolo.

KAJIAN TEORI

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pengalaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah proses interaksi, proses belajar dan evaluasi belajar yang dilakukan oleh guru dengan siswa melalui kegiatan pembelajaran (Syahputra, 2020). Hasil belajar juga merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar (Kambey dkk, 2021; Liando, 2022) dan juga hasil belajar merupakan perubahan tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan fisik tertentu (Rusmono 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang pengertian hasil belajar, maka peneliti dapat menyimpulkan hasil belajar merupakan sebuah kemampuan atau pencapaian yang didapat seseorang atau siswa setelah mengalami proses belajar. kemampuan atau

pencapaian tersebut dapat dilihat dan diukur dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Problem Based Learning adalah salah satu model pembelajaran yang membelajarkan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan berpikir, keterampilan memecahkan masalah dan melatih kemandirian peserta didik (Ramlawati dkk 2017) metode *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang menjadikan permasalahan nyata sebagai konten bagi siswa untuk mendapatkan pengetahuan (Rahayu dan Fahmi, 2018). Ciri dasar dalam metode *Problem Based Learning*, yaitu siswa dituntut untuk aktif dalam merumuskan masalah, mencari solusi dalam pemecahan masalahnya sehingga siswa memiliki pengalaman belajar sendiri. *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menantang siswa untuk belajar, bekerja secara berkelompok (Sumandya dan Widiana, 2019).

Berdasarkan pendapat para ahli tentang model pembelajaran *Problem Based Learning*, maka peneliti dapat menyimpulkan *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerja sama dalam kelompok atau mencari penyelesaian masalah-masalah di dunia nyata dengan cara membangun kemampuan berpikir kritis dan keterampilan.

Karakteristik pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: (1) Pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan pembelajaran yang berbasis masalah. Dimana siswa dihadapkan pada masalah-masalah yang diberikan; (2) Model *Problem Based Learning* bersifat memecahkan masalah dan mengarahkan siswa menemukan solusi atas masalah yang dihadapi sehari-hari; (3) Model *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran yang bersifat pada siswa; (4) Model *Problem Based Learning* bersifat mandiri. Sehingga siswa selalu berusaha tanpa bergantung pada orang lain; (5) Bersifat reflektif, dengan demikian siswa dapat mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi penting, dan menemukan alternatif solusi pemecahan permasalahannya melalui diskusi Bersama kelompok (Amin, 2017).

Ibrahim dan Nur (2000) mengemukakan bahwa langkah-langkah *Problem Based Learning* yaitu: (1) orientasi siswa pada masalah; (2) mengorganisasi siswa untuk belajar; (3) membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya; (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Dasar Desain Grafis

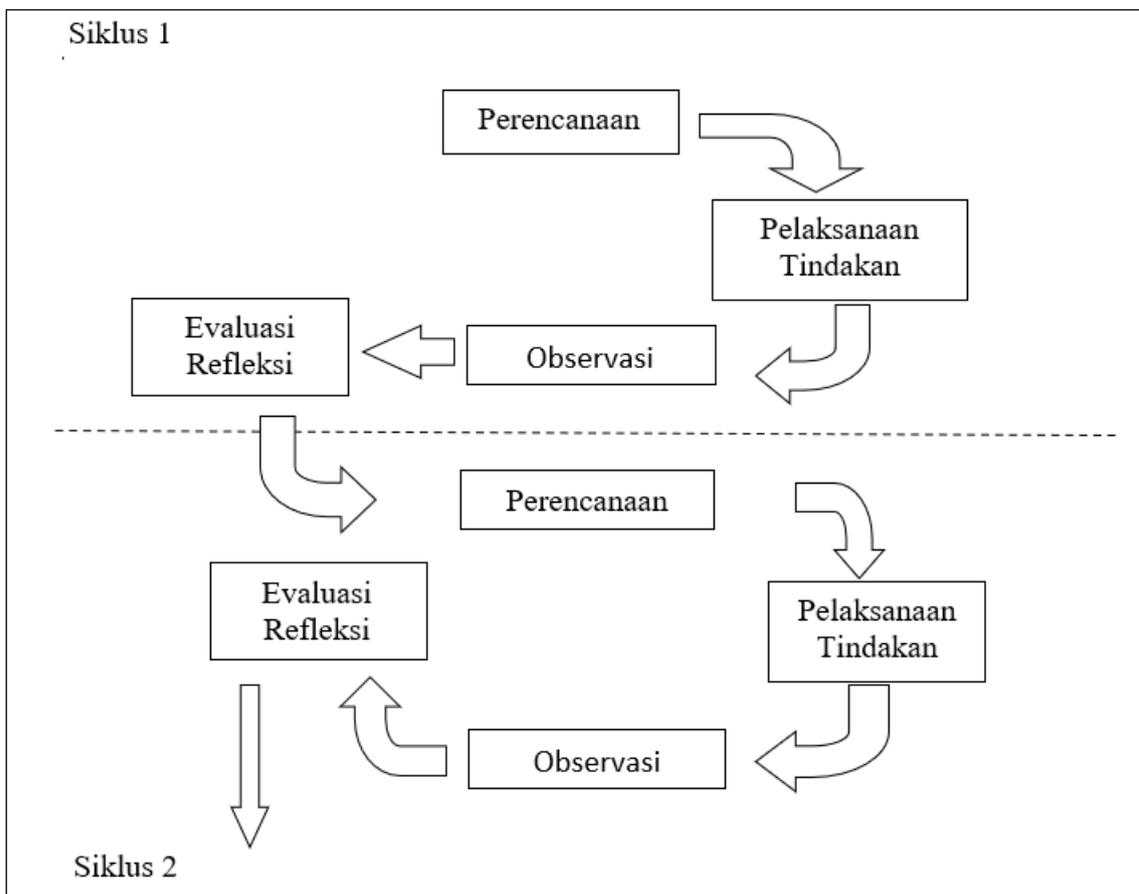
Dasar Desain Grafis merupakan salah satu mata pelajaran adaptif. Mata pelajaran Desain Grafis mulai diimplementasikan pada kurikulum SMK. Dasar Desain Grafis merupakan suatu bentuk dari komunikasi visual yang memanfaatkan gambar sebagai media untuk menyampaikan pesan atau informasi seefektif mungkin (Idris dan Amalia, 2020).

Dasar Desain Grafis ini berasal dari dua kata yakni desain dan grafis. Desain adalah metode perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan (Qomarats dan Eva, 2020).

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas, yaitu penelitian yang dilakukan di kelas. Penelitian Tindakan kelas dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbagai aspek sehingga kompetensi yang menjadi target pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh peneliti ini mengacu pada model Kemmis dan Mc. Taggart. Penelitian dilaksanakan dalam 4 tahap yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi seperti pada gambar 1. Empat tahap tersebut dilaksanakan setiap siklus, jumlah siklus akan bertambah jika kriteria ketuntasan siswa belum tercapai (Muslich, 2009).



Gambar 1. Rancangan Siklus PTK

(Akbar, 2010)

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 di SMK Eklesia Jailolo bertempat di Desa Akediri, Kec. Jailolo, Kab. Halmahera Barat, Prov. Maluku Utara.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa kelas X Multimedia SMK Eklesia Jailolo Tahun Pelajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 siswa.

Perencanaan

Perencanaan merupakan tindakan awal untuk mempersiapkan sebuah instrumen, sarana dan semua yang diperlukan dalam penelitian tindakan. Berikut beberapa langkah-langkah dalam melakukan perencanaan tindakan:

- a. Mempersiapkan indikator keberhasilan tindakan
- b. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- c. Menyiapkan media yang dibutuhkan
- d. Menyiapkan instrumen pengumpulan data pelaksanaan tindakan, misalnya lembar observasi, dokumentasi dan sebagainya
- e. Menyusun soal *post-test* untuk evaluasi siklus I dan siklus II

Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah mengimplementasikan kegiatan pembelajaran yang termuat dalam RPP dengan memberikan bahan ajar mengenai materi yang akan diberikan.

1. Observasi/Pengamatan

Pada tahap ini dilakukan pemantauan untuk mengetahui kesesuaian pelaksanaan tindakan dengan rencana tindakan dan mengetahui seberapa besar pelaksanaan tindakan yang sedang dilaksanakan akan menghasilkan perubahan yang diharapkan.

2. Refleksi

Data yang terkumpul dari hasil pengamatan pada setiap siklus selanjutnya diolah, disederhanakan dalam bentuk tabel dan sebagainya. Kemudian dianalisis data-data tersebut dan pada akhirnya merefleksikan tentang kelebihan dan kekurangan yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu menentukan rata-rata nilai tes. Rata-rata nilai tes diperoleh dari penjumlahan nilai yang diperoleh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas, dengan rumus:

$$X_{rata-rata} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan :

$X_{rata-rata}$ = Nilai Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

Dari jumlah siswa yang berhasil mencapai KKM, selanjutnya dihitung persentasenya. Untuk melihat peningkatan persentase hasil belajar siswa pada setiap siklus. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase hasil belajar} = \frac{\text{Jumlah siswa yang lulus KKM}}{\text{Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Dasar Desain Grafis dari siklus ke siklus. Targetnya yang ingin dicapai pada indikator ini adalah peningkatan hasil belajar siswa ditandai dengan tercapainya kriteria ketuntasan minimum (KKM) mata pelajaran Dasar Desain Grafis dengan nilai ≥ 75 mencapai 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sebelum melaksanakan tindakan, untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Dasar Desain Grafis, peneliti menggunakan hasil tes ulangan harian. Data tes ulangan harian selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil ulangan harian siswa sebelum diberikan tindakan

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	80
Nilai Terendah	46
Rata-rata	67.2
Jumlah Siswa Tuntas	6
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14
Persentase Ketuntasan (%)	30%

Dari data tabel 1, peneliti melihat bahwa ketuntasan belajar siswa masih sangat rendah dan belum mencapai indikator yang ditetapkan. Untuk itu peneliti akan memulai penelitian tindakan kelas ini dengan siklus 1 yang menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Siklus 1

a. Perencanaan

Sebelum melaksanakan tindakan maka perlu persiapan:

- 1) Penyusunan RPP dengan model pembelajaran yang akan direncanakan dalam PTK
- 2) Menyusun soal tes dan lembar observasi
- 3) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 1 dilaksanakan lima pertemuan. Alokasi waktu setiap pertemuan 2x45 menit setiap jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada tahap ini sesuai dengan rencana yang direncanakan.

c. Observasi/Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Observasi pelaksanaan pembelajaran siswa dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Sedangkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil *post-test* yang dilakukan pada akhir siklus 1.

Proses pembelajaran pada siklus 1 sudah berjalan dengan cukup baik, *post-test* pembelajaran dilaksanakan menggunakan soal *essay* berjumlah 10 soal. Data hasil belajar siswa siklus 1 dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil belajar siswa pada siklus 1

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	88
Nilai Terendah	56
Rata-rata	74,4
Jumlah Siswa Tuntas	12
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	8
Persentase Ketuntasan (%)	60%

Berdasarkan data hasil belajar pada tabel 2 Menunjukkan bahwa sebanyak 12 siswa yang sudah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 , sedangkan 8 siswa belum mencapai KKM dengan nilai < 75 . Nilai tertinggi yang diperoleh oleh siswa adalah 88, dan nilai terendah yang diperoleh oleh siswa adalah 56. Nilai rata-rata yang diperoleh 20 siswa pada siklus 1 yaitu 74,4. Persentase ketuntasan yang dicapai siswa kelas X Multimedia siklus 1 mencapai 60%. Data tersebut menunjukkan bahwa rata-rata persentase nilai siswa belum memenuhi indikator keberhasilan.

d. Refleksi

Siklus pertama ini masih belum mendapatkan hasil yang maksimal, hal ini terlihat pada saat peneliti menanyakan pelajaran yang telah dilaksanakan pada pertemuan sebelumnya, hanya beberapa siswa saja yang dapat menjawab dengan benar. Dan masih ada beberapa siswa yang kurang mampu memenuhi materi yang didapat. Karena kelulusan siswa pada siklus 1 hanya 60% dan belum mencapai kriteria ketuntasan yang menjadi target penulis, maka penelitian ini akan dilanjutkan pada siklus kedua.

Siklus 2

Pada siklus kedua ini peneliti masih menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* karena adanya peningkatan hasil belajar pada siklus pertama.

Apa yang menjadi hambatan pada siklus pertama akan diperbaiki pada siklus kedua. Langkah pelaksanaan siklus kedua sama dengan siklus pertama yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

a. Perencanaan

Perencanaan pelaksanaan kegiatan siklus kedua ini pada dasarnya masih sama dengan siklus pertama, yaitu:

- 1) Penyusunan RPP dengan model pembelajaran yang akan direncanakan dalam PTK
- 2) Menyusun soal tes dan lembar observasi
- 3) Memberikan penjelasan pada siswa mengenai teknik pelaksanaan model pembelajaran yang akan dilaksanakan

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus 2 dilaksanakan lima pertemuan. Alokasi waktu setiap pertemuan 2x45 menit setiap jam pelajaran. Pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada tahap ini sesuai dengan rencana yang direncanakan.

c. Observasi/Pengamatan

Observasi dilakukan untuk mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran hasil belajar siswa setelah diterapkan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Observasi pelaksanaan pembelajaran siswa dilakukan oleh peneliti menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan sebelumnya. Sedangkan hasil belajar siswa dilihat dari hasil *post-test* yang dilakukan pada akhir siklus 2.

Proses pembelajaran pada siklus 2 sudah berjalan dengan baik, *post-test* pembelajaran dilaksanakan menggunakan soal *essay* berjumlah 10 soal. Data hasil belajar siswa siklus 2 dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil belajar siswa pada siklus 2

Hasil Ulangan Harian Siswa	Nilai
Nilai Tertinggi	92
Nilai Terendah	60
Rata-rata	80,75
Jumlah Siswa Tuntas	18
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	2
Persentase Ketuntasan (%)	90%

Berdasarkan tabel 3 Diketahui bahwa 18 siswa kelas X Multimedia sudah mencapai KKM dengan nilai ≥ 75 , sedangkan 2 siswa belum mencapai KKM dengan nilai < 75 . Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 92, sedangkan nilai terendah yang diperoleh siswa adalah 60. Nilai rata-rata yang diperoleh 20 siswa pada siklus 2 yaitu, 80,75. Persentase ketuntasan yang dicapai oleh siswa mencapai 90%. Data tersebut menunjukkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah memenuhi indikator keberhasilan.

d. refleksi

Hasil penelitian keseluruhan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa selama menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Berdasarkan observasi yang dilakukan bahwa pada siklus 2 kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan model *Problem Based Learning* sudah berjalan dengan yang diharapkan. Tindakan yang dilaksanakan sudah berhasil dengan hasil peningkatan pada hasil belajar.

Pembahasan

Kegiatan awal menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diraih oleh siswa masih kurang. Data nilai ulangan menunjukkan sebagian besar siswa belum mencapai KKM. Untuk memecahkan masalah tersebut perlu adanya variasi dalam penggunaan model pembelajaran agar bisa mendorong siswa untuk lebih berperan aktif di kelas. Model yang diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah model pembelajaran *Problem Based Learning*.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* pada kelas X Multimedia di SMK Eklesia Jailolo dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Hal tersebut dapat dilihat dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui tes awal, siklus 1 dan siklus 2. Rincian data hasil belajar dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Pencapaian hasil belajar siswa

Hasil Ulangan Harian Siswa	Tes awal	Siklus I	Siklus II
Nilai Tertinggi	80	88	92
Nilai Terendah	46	56	60
Rata-rata	67,2	74,4	80,75
Jumlah Siswa Tuntas	6	12	18
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	14	8	2
Persentase Ketuntasan (%)	30	60	90

Tabel 4 Menunjukkan bahwa persentase ketuntasan belajar siswa pada tes awal yaitu 30% dengan rata-rata 67,2 dan 6 siswa sudah memenuhi KKM. Siklus 1 persentase ketuntasan siswa mencapai 60% dengan rata-rata nilai sebesar 74,4 dan jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 12. Sedangkan untuk siklus 2 persentase ketuntasan belajar siswa meningkat 90% dengan rata-rata 80,75 jumlah siswa yang memenuhi KKM sebanyak 18 siswa.

Hasil dua siswa yang belum memenuhi KKM pada tes awal, siklus 1 dan siklus 2 didapatkan bahwa siswa tersebut jarang masuk sekolah, tidak mengerjakan tugas-tugas dan respon siswa terhadap pertanyaan yang diberikan guru hanya diam dan tidak menjawab. Setelah peneliti melakukan observasi dengan bertanya kepada siswa lain mengenai dua siswa yang jarang mengikuti pelajaran di sekolah didapatkan bahwa faktor lain yang mempengaruhi minat belajar siswa tersebut menurun dan membuat hasil belajarnya rendah adalah adanya masalah dalam keluarga.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang telah dilaksanakan pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis kelas X Multimedia di SMK Eklesia Jailolo, dapat

disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Desain Grafis. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II dan telah mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Berdasarkan hasil post-test pada siklus I dan siklus II, hasil belajar siswa siklus I dan II menunjukkan rata-rata kelas sebesar 74,4 dan 80,75.

Penyebab dua siswa belum memenuhi KKM adalah siswa tidak mengerjakan tugas, tidak merespon apa yang ditanyakan guru, siswa yang tidak pergi ke sekolah, dan juga siswa yang mempunyai masalah keluarga yang mengganggu konsentrasi saat belajar. Akibatnya adalah siswa tersebut tidak lulus dan hasil belajarnya tidak memenuhi KKM.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. D. (2010). Penelitian Tindakan Kelas, Filosofi, Metodologi. *Yogyakarta: CV Citra Implementasi Media*.
- Amin, S. (2017). Pengaruh model pembelajaran Problem Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar geografi. *JPG (Jurnal Pendidikan Geografi)*, 4(3), 25-36.
- Ibrahim, M., & Nur, M. (2000). *Pengajaran Berdasarkan Masalah* (Rusman, Ed.). Surabaya: Unesa University Press
- Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Di Kelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 20(1), 94-97.
- Kambey, W. M., Santa, K., & Togas, P. V. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Multimedia di SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(2), 195-208.
- Liando, M. A. J. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan dengan Menggunakan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas IV SD GMIM Malola. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 193-204.
- Muslich, M. (2009). KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual: Panduan bagi Guru. *Kepala Sekolah, dan Pengawas Sekolah [KTSP Competency-and Context-based Learning: A Guide for Teachers, Principals and School Trustees]*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oktavia, M., Rahma, S., Akmalia, R., Teguh, A., Ramadhani, A., & Kusuma, A. (2021). Tantangan Pendidikan Di Masa Pandemi Semua Orang Harus Menjadi Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(2), 122-128.
- Pondaag, R. A., Pardanus, R. H. W., & Togas, P. V. (2021). Pengaruh Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Kkpi Siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(3), 284-296.
- Pratasik, S. (2021). *Analisis Efektivitas Pembelajaran Daring*. Penerbit Lakeisha.
- Qomarats, I., & Eva, Y. (2020). Corporate Identity Canting Buana Kreatif: Rancangan dan Pengaplikasiannya. *Archive: Indonesia Journal of Visual Art and Design*, 1(2), 72-82.
- Rahayu, E., & Fahmi, S. (2018). Efektivitas penggunaan model Problem Based Learning

- (PBL) dan Inkuiri SMPN 1 Kasian. *JURING: Journal Pendidikan Khusus*, 1(2), 78-90.
- Ramlawati, R., Yunus, S. R., & Insani, A. (2017). Pengaruh Model PBL (Problem-based Learning) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik. *Sainsmat: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*, 6 (1), 1–14.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Somnaikubun, D., Paat, W. R. L., & Palilingan, V. R. (2022). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Simulasi dan Komunikasi Digital Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2), 295-307.
- Sumandya, I. W. & Widana, I. W. (2019). Pengembangan Skenario Pembelajaran Matematika Berbasis Vokasional Untuk Siswa Kelas XI SMK. *AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(2), 244-253, DOI: <https://doi.org/10.26877/aks.v10i2.4704>.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (D. Vonny Kirana (ed.); 1st ed.). Haura Publishing.