

Pengaruh Penerapan *Problem-based Learning* Terhadap Motivasi Siswa SMP

Mustaghfirin¹

¹ SMP Negeri 1 Wonotunggal, Batang, Jawa Tengah

Article Info

Corresponding Author:

Mustaghfirin,
Guru Mata Pelajaran
Informatika, SMP Negeri 1
Wonotunggal, Jalan Raya
Wonotunggal, Kecamatan
Wonotunggal, Kabupaten
Batang, Jawa Tengah, 51253,
Indonesia
Email:
virin.tkj@gmail.com

ABSTRACT

In the learning process in the classroom, boredom in learning activities can reduce student learning motivation. So that it is necessary to study with certain learning methods such as Problem-based Learning to increase learning motivation. The research objective was to determine the effect of applying Problem-based Learning whether it could increase the motivation of junior high school level students in the class. This research is a qualitative research with a class action approach in collecting data. Based on the findings of research conducted on class VII Indonesian language learning at SMP at Wonotunggal on the Problem-based Learning learning model, students are able to be actively involved, and this model is an alternative that makes learning more active, effective, and fun, which is anticipation to motivate students. The results show that the Problem-based Learning learning model has a considerable impact on students' desire to continue their education. Grade VII students SMP at Wonotunggal who use the Problem-based Learning learning model show that there is an influence on learning motivation. Based on the findings of this study, it can be concluded that the influence of the Problem Based Learning model at SMP can inspire students to achieve maximum learning outcomes in the Indonesian subject they study in class VII.

Keywords: Learning Media, Learning Motivation, Problem-based Learning

ABSTRAK

Dalam proses pembelajaran di kelas, kebosanan dalam kegiatan belajar dapat menurunkan motivasi belajar siswa. Sehingga diperlukan pembelajaran dengan metode pembelajaran tertentu seperti *Problem-based Learning* untuk meningkatkan motivasi belajar. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *Problem-based Learning* apakah dapat meningkatkan motivasi peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama di kelas. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan tindakan kelas dalam pengumpulan datanya. Berdasarkan temuan penelitian yang dilakukan pada pembelajaran Informatika kelas VII SMP Negeri di Wonotunggal pada model pembelajaran *Problem-based Learning*, siswa mampu terlibat secara aktif, dan model tersebut merupakan salah satu alternatif yang menjadikan pembelajaran lebih aktif, efektif, dan menyenangkan, yang mana adalah antisipasi untuk memotivasi siswa. Hasil menunjukkan model pembelajaran *Problem-based Learning* memiliki dampak yang cukup besar terhadap keinginan peserta didik untuk melanjutkan pendidikannya. Siswa kelas VII SMP di Wonotunggal yang menggunakan model pembelajaran *Problem-based Learning* menunjukkan adanya pengaruh terhadap motivasi belajar. Berdasarkan temuan penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh model pembelajaran *Problem-based Learning* di SMP dapat menginspirasi siswa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal pada mata pelajaran Informatika yang dipelajarinya di kelas VII.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, *Problem-based Learning*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran menekankan pada kemampuan siswa untuk merumuskan masalah, mencari informasi dari berbagai sumber, berpikir analitis, dan bekerjasama serta berkolaborasi dalam memecahkan masalah sehingga [1]. Siswa dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi dan kemampuan kerjasama, khususnya

pembelajaran yang menekankan pada kemampuan siswa dalam merumuskan masalah, mencari informasi dari berbagai sumber, berpikir analitis, serta bekerja sama dan berkolaborasi dalam memecahkan masalah sehingga. Upaya pendidikan berbasis kelas dengan tujuan akhir meningkatkan kondisi pendidikan [2]. Kebutuhan yang paling mendesak dalam pendidikan adalah pergeseran dari ketergantungan pada guru sebagai satu-satunya sumber pengetahuan. Mayoritas kegiatan pendidikan masih berkisar pada guru kelas. Perkataan seorang guru didengar tetapi tidak dimengerti oleh murid-muridnya. Ini karena guru terlibat dalam metode pengajaran dan penilaian yang secara keseluruhan, tidak efektif. Banyak guru bahkan tidak mempertimbangkan seberapa besar dampak kondisi lingkungan kelas terhadap kemampuan siswa mereka untuk belajar.

Namun sayangnya pembelajaran yang ditawarkan selama ini belum optimal. Masih banyak lembaga pendidikan yang menggunakan model pengajaran yang berpusat pada pengajaran. Karena guru adalah sumber utama pengetahuan bagi siswa, tidak ada kesempatan bagi siswa untuk melatih kemampuannya bekerja sama selama kegiatan pendidikan. Selain itu, siswa di Indonesia masih memiliki kemampuan berpikir tingkat tinggi yang relatif rendah dibandingkan dengan siswa di negara lain [3]. Rendahnya kemampuan berpikir siswa merupakan akibat dari rendahnya kemampuan kerjasama siswa yang tidak memperhatikan dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya, hal itu harus diperkuat untuk lebih mempersiapkan siswa untuk era globalisasi ini. Selain itu, menurut Hasanah [4] kemampuan berpikir kritis siswa belum pada taraf yang seharusnya karena masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah tradisional dalam proses pembelajaran, dan menjadikan metode ceramah dalam proses pembelajaran sebagai pilihan utama para guru, yang pada akhirnya memberikan kontribusi rendahnya kemampuan berpikir kritis siswa.

Ada beberapa pendekatan yang dapat dilakukan seseorang untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Namun, dalam situasi ini kolaborasi antara guru dan siswa diperlukan. Inovasi pendidikan yang meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan metode ilmiah atau eksperimental, membuat konten yang mereka pelajari lebih nyata bagi mereka, dan memperluas jangkauan kegiatan yang dapat mereka ikuti [5]. Karena banyaknya situasi belajar yang mereka ikuti, siswa akan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi yang mereka pelajari. Untuk berhasil memperoleh informasi baru, pendekatan pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) merupakan alat yang penting [6]. Setiap siswa bertanggung jawab untuk menemukan dan mengubah pengetahuan yang rumit secara individual, membandingkan informasi yang baru diperoleh dengan aturan yang telah ditetapkan sebelumnya, dan memperbarui aturan setelah tidak lagi relevan.

Pemilihan strategi dan model pembelajaran yang sesuai merupakan salah satu dari sekian banyak unsur yang berkontribusi terhadap tercapainya proses pembelajaran. Siswa lebih mungkin terlibat aktif dalam proses pembelajaran, mencari informasi baru, dan membangun kapasitasnya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini jika guru memilih model pembelajaran yang efisien dan menyesuaikan materi yang akan diajarkan dengan pendekatan pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) [7]. Hal ini akan membuat lebih mudah bagi guru untuk menjaga perhatian siswa mereka ketika proses pelajaran. Di sisi lain, sebagian besar guru masih mengajar siswa mereka terutama melalui penggunaan format ceramah dan tanya jawab tradisional. Guru masih enggan menerapkan model dan pendekatan tersebut, yang merupakan salah satu penyebab tujuan pembelajaran tidak terpenuhi secara maksimal. Terlepas dari kenyataan bahwa beberapa model dan metode telah ditawarkan yang mungkin melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, akibatnya guru perlu beralih dari pendekatan pengajaran yang awalnya terkonsentrasi pada guru dan menuju pendekatan yang didasarkan pada siswa [8].

Mempertimbangkan keadaan di SMP lokasi penelitian yaitu penggunaan teknik ceramah, pembagian tugas berupa LKS, dan pengulangan mata pelajaran tertentu. Satu-satunya siswa yang mendapat kontak dari guru adalah mereka yang duduk di bangku depan. Diperlukan pendekatan pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) yang dapat membuat siswa terlibat dan terus termotivasi untuk belajar selama proses pembelajaran diperlukan karena keadaan ini menyiratkan persyaratan untuk strategi semacam itu. Sehingga keberhasilan belajar Informatika yang mereka peroleh di bawah rata-rata.

Teknik *Problem-Based Learning* (PBL) ini merupakan strategi pembelajaran yang berpusat pada pembelajar dimana siswa dihadapkan pada berbagai persoalan yang mereka hadapi dalam kehidupannya dan siswa berusaha mencari solusi dari permasalahan tersebut [9]. Dalam pendekatan ini, pelajaran dipusatkan pada suatu masalah yang harus diselesaikan oleh siswa. Akibatnya, siswa dipercayakan dengan tanggung jawab menganalisis dan menemukan solusi untuk masalah dengan menggunakan keterampilan mereka sendiri, sedangkan peran guru terbatas hanya mendukung dan mengarahkan mereka dalam usaha mereka. Biasanya, siswa akan terlibat dalam pembelajaran semacam ini dalam kelompok sehingga mereka semua dapat berpartisipasi dalam proses dan berkolaborasi satu sama lain dalam kelompok mereka masing-masing.

Siswa tidak hanya diminta untuk mendengarkan ceramah, mencatat, dan kemudian mengingat informasi saat menggunakan metode *Problem-Based Learning* (PBL). Melainkan dituntut untuk aktif berpikir, berkomunikasi, mencari, dan menganalisis materi sebelum sampai pada kesimpulan [10]. Untuk memastikan

bahwa kemampuan kognitif siswa, serta domain efektif dan psikomotor mereka, dikembangkan melalui penggunaan teknik pembelajaran berbasis masalah, strategi ini harus mampu secara bersamaan mengembangkan ketiga domain tersebut. Hal ini didukung oleh upaya kolaboratif kelompok untuk mempelajari masalah dan menghasilkan solusi potensial, yang pada akhirnya akan dipublikasikan baik dalam bentuk tulisan maupun lisan dengan disertai presentasi.

Telah terbukti bahwa pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) adalah salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan. Faktanya, sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Salah satu penelitian tersebut dilakukan oleh Suari [11], dan dipublikasikan dalam jurnal dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA". Temuan penelitian ini membawa peneliti pada kesimpulan bahwa ada perbedaan yang substansial dalam tingkat motivasi dan prestasi belajar IPA antara siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* (PBL) dengan siswa yang berpartisipasi dalam pembelajaran tradisional.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan *Problem-Based Learning* (PBL) apakah dapat meningkatkan motivasi peserta didik tingkat Sekolah Menengah Pertama.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Problem-Based Learning*

Problem-Based Learning, juga dikenal *Problem-Based Learning Strategy*, adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik yang melibatkan penyajian siswa dengan berbagai masalah yang mereka hadapi dalam kehidupan mereka [12]. Masalah-masalah tersebut kemudian dianalisis dan disintesis dalam upaya mencari solusi atau jawaban dari masalah tersebut. PBL juga dikenal sebagai Pembelajaran Berbasis Masalah. Pembelajaran berbasis *Problem-Based Learning* (PBL), sering dikenal sebagai PBL, adalah metode pengajaran yang menekankan pada pendekatan metodis untuk pemecahan masalah yang diperlukan ketika berhadapan dengan masalah ilmiah [13].

Problem-Based Learning (PBL) adalah strategi pembelajaran yang menantang siswa tidak hanya untuk mendengarkan, mencatat, dan menghafal, tetapi selain itu, *Problem-Based Learning* (PBL) mengajak siswa untuk mengamati, bertanya, meneliti, mencoba, dan laporan [14]. Selain itu, mendorong siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, menanamkan rasa tanggung jawab, dan upaya untuk memecahkan masalah nyata. Siswa lebih siap untuk berpikir kritis dan analitis, serta untuk menemukan dan memanfaatkan materi pembelajaran yang relevan, ketika mereka berpartisipasi dalam *Problem-Based Learning* (PBL) [15].

Siswa telah dihadapkan dengan berbagai masalah kehidupan nyata yang muncul di lingkungan mereka sejak awal teknik *Problem-Based Learning* (PBL). Permasalahan dalam pembelajaran ini dapat diberikan oleh guru atau berasal dari siswa sendiri. Permasalahan dalam pembelajaran tersebut kemudian digunakan sebagai debat, dan pencarian jawaban digunakan sebagai kegiatan belajar siswa. *Problem-Based Learning* (PBL) pada awalnya dikembangkan oleh pakar pendidikan Barat seperti Gagne [16]. Ia menyusun pendekatan pembelajaran metodis yang dikenal dengan delapan jenis pembelajaran, yaitu sebagai berikut: 1) pembelajaran sinyal; 2) pembelajaran stimulus-sinyal; 3) pembelajaran cahingin; 4) asosiasi verbal; 5) pembelajaran diskriminasi; 6) pembelajaran konsep; 7) pembelajaran aturan; dan 8) pemecahan masalah. *Problem-Based Learning* (PBL) memiliki sejarah panjang dan terkenal. Delapan mode pendidikan yang berbeda diatur dalam hierarki, yang pada kenyataannya mengamankan perkembangan yang teratur. Oleh karena itu, agar siswa dapat naik ke tingkat pembelajaran berikutnya, pertama-tama mereka harus menunjukkan bahwa mereka telah menguasai jenis pembelajaran yang sesuai dengan urutan pertama.

John Dewey, seorang pakar pendidikan Amerika yang dikenal karena gagasannya tentang pembelajaran sistem *Problem-Based Learning* (PBL), adalah pemain berpengaruh lainnya dalam pengembangan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL). PBL adalah singkatan dari *Problem-Based Learning*. Gagasan yang dikemukakan oleh John Dewey didasarkan pada dua prinsip yang berbeda [17]. Yang pertama adalah bahwa pendidikan harus didasarkan pada pertimbangan psikologis. Artinya, proses pendidikan harus disesuaikan dengan kemampuan kognitif dan pola perilaku siswa, serta usia dan tahapan perkembangannya. Kedua, tujuan pendidikan dan pengajaran, termasuk yang mendorong pertumbuhan masyarakat, harus selalu menjadi dasar pembelajaran. Selain itu, dia ingin siswa belajar untuk tidak menggunakan paksaan minat di kelas, yang merupakan salah satu tujuannya. Hasrat ini perlu dibentuk agar sesuai dengan keterampilan dan aspirasi masing-masing individu pembelajar.

Ciri utama dari *Problem-Based Learning* (PBL), yang meliputi

- a. Dengan kata lain, langkah-langkah yang terlibat dalam penerapan *Problem-Based Learning* (PBL) banyak. Dalam pelaksanaan *Problem-Based Learning* (PBL), siswa tidak hanya sekedar mendengar, mencatat dan kemudian mengingat materi pelajaran, tetapi melalui Pembelajaran Berbasis Masalah siswa

- dapat aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan menganalisis data dan pada akhirnya menarik kesimpulan.
- b. Kegiatan belajar ditujukan untuk memecahkan kesulitan. Dalam konteks Pembelajaran Berbasis Masalah, isu-isu itu sendiri menjadi alat instruksional. Jika tidak pernah ada hambatan, tidak akan ada ruang untuk pertumbuhan.
 - c. Penyelesaian masalah dilakukan dengan menggunakan metode berpikir ilmiah (sains). Pendekatan ilmiah membutuhkan penalaran induktif dan deduktif. Prosedurnya metodis dan berdasarkan data. Empiris mengacu pada metode pemecahan masalah yang didasarkan pada bukti dan data yang kuat, sedangkan “sistematis” mengacu pada proses di mana pemikiran ilmiah dilakukan [18].

Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa *Problem-Based Learning* (PBL) adalah metode pengajaran yang penekanan utamanya adalah untuk menyelesaikan masalah untuk memperbaikinya. Pendekatan *Problem-Based Learning* (PBL) juga dikenal sebagai teknik pemecahan masalah, pendekatan berpikir reflektif, dan metode ilmiah. Metode proyek, metode diskusi, metode penemuan, dan metode eksperimen semuanya merupakan pendekatan berbasis masalah yang menggunakan terminologi serupa tetapi telah berkembang dalam berbagai cara sepanjang waktu.

2.2 Motivasi Belajar

Motivasi belajar mengacu pada faktor psikologis yang mendukung dan menginspirasi seseorang untuk bekerja menuju pencapaian tujuannya. Karena motivasi adalah aset fundamental yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan seseorang, maka individu harus memilikinya. Oleh karena itu, motivasi harus berfungsi sebagai titik tolak untuk usaha apa pun. Syaparuddin et al. [19] berpendapat bahwa motivasi adalah proses internal yang mengawali, memimpin, dan memelihara tindakan seseorang secara terus menerus. Ini sesuai dengan definisi yang diberikan oleh Syaparuddin et al. Sedangkan menurut Hasan [20], motivasi adalah suatu proses yang mengatur tingkah laku kegiatan, intensitas, dan konsistensi tingkah laku manusia, serta arah keseluruhan tingkah laku manusia. Tuzzahrok dan Murniningsih [21] menyatakan bahwa motivasi adalah suatu proses yang menggambarkan kekuatan, arah, dan ketekunan individu dalam upaya mewujudkan tujuannya.

Motivasi dan belajar merupakan dua aspek yang saling terkait dan saling mempengaruhi. Jika siswa termotivasi untuk belajar, mereka akan berusaha keras dalam studi mereka. Menurut Sani [22], Belajar adalah interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, sensasi, atau gerakan) dan reaksi. Interaksi ini dapat terjadi dalam berbagai konteks. Pengertian tersebut sejalan dengan pandangan Suardi [23] yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sesuatu yang baru berupa perubahan tingkah laku sebagai hasil dari suatu pengalaman belajar. Pengertian ini juga sejalan dengan pendapat Suardi yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses atau interaksi yang dilakukan oleh suatu organisasi. Pergeseran perilaku ini terlihat pada kemampuan siswa untuk menguasai pola-pola baru tanggapan terhadap lingkungannya, seperti keterampilan, pengetahuan, sikap, kemampuan, pemahaman, emosi, apresiasi, tubuh, tata krama, dan hubungan sosial [24]. Pergeseran perilaku ini terlihat pada penguasaan siswa terhadap pola-pola baru tersebut.

Dapat ditarik kesimpulan berdasarkan ide-ide yang telah disajikan di sini, adalah bahwa salah satu kunci terpenting untuk mengaktifkan dan merangsang belajar siswa adalah motivasi belajar. Yang dimaksud dengan “motivasi” adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak guna memenuhi suatu kebutuhan. Dapat ditarik kesimpulan, berdasarkan beberapa indikator yang telah dikemukakan di atas, bahwa ada dua aspek yang menjadi indikator motivasi belajar siswa. Kedua aspek tersebut adalah sebagai berikut: (1) dorongan internal, yang meliputi perhatian, minat, keinginan dan keinginan untuk belajar, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan; dan (2) dorongan eksternal, yang meliputi metode pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan kondisi lingkungan.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif tertentu yang berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Istilah “Penelitian Tindakan Kelas” mengacu pada studi yang dilakukan dalam pengaturan pendidikan yang meneliti “mengapa” dan “bagaimana” dari intervensi tertentu, serta seluruh “bagaimana” itu sendiri, dari tahap pertama perencanaan melalui hasil akhir [25]. Sebelumnya disebut sebagai “Penelitian Tindakan Kelas”, penelitian ini dilakukan di ruang kelas yang sebenarnya dan memanfaatkan tindakan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. “Penelitian Tindakan Kelas” mengacu pada studi yang dilakukan dalam pengaturan pendidikan dengan tujuan meningkatkan pembelajaran siswa. Sudah banyak inisiatif yang diambil oleh para pendidik dan praktisi dalam bentuk berbagai kegiatan, termasuk penelitian ini, untuk meningkatkan kualitas pendidikan di kelas. Ada empat langkah yang terlibat dalam melakukan penelitian

tindakan di kelas, yaitu sebagai berikut: (1) persiapan/perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi dan penilaian [26].

Penelitian ini dilakukan selama semester ganjil tahun pelajaran 2022-2023. Dari 1 September 2022 hingga 20 September 2022, studi ini dilaksanakan melalui implementasinya. Materi pelajaran yang dibahas di kelas VII Mata Pelajaran Informatika.

3.2 Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, guru serta siswa sama-sama berperan sebagai subjek yang memberikan tindakan dan diberi tindakan. Anak-anak kelas VII yang akan diberikan tindakan atau yang diberikan perlakuan. Jumlah siswa yang akan diberikan perlakuan adalah 30 siswa kelas VII terdiri dari 16 siswa perempuan dan 14 siswa laki-laki.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan (1) wawancara, sebelum melakukan penelitian tindakan kelas, siswa diwawancarai untuk lebih memahami kepribadian siswanya dan hasil pembelajarannya. Wawancara ini merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang hasil pendidikan pelajaran Informatika. (2) perlakuan dengan *Problem-Based Learning* (PBL) (3) observasi, yaitu melihat bagaimana siswa berperilaku dan apa yang mereka lakukan saat proses pembelajaran berlangsung. Data yang terkumpul didasarkan pada hasil peningkatan pembelajaran berupa hasil kerja siswa pada akhir proses pembelajaran. Selain itu, catatan lapangan tentang upaya peningkatan hasil belajar kognitif (pengetahuan) siswa pada materi Informatika juga menjadi bahan pertimbangan.

3.4 Teknik Analisis Data

Peningkatan pembelajaran terkait materi Informatika dilaksanakan dengan tiga tahap kegiatan, yaitu kegiatan pertama, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Proses implementasi dibagi menjadi empat langkah yang berbeda, yaitu sebagai berikut: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan pengumpulan data, serta refleksi dan evaluasi. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ketika seorang siswa dianggap telah menyelesaikan pembelajarannya ketika telah terjadi peningkatan rata-rata nilai siswa secara keseluruhan dalam pembelajaran materi Informatika dan setidaknya ada 80% lebih siswa yang mendapat nilai 75 atau di atas 75 pada proses pembelajaran dengan metode *Problem-Based Learning* (PBL).

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Kondisi Awal

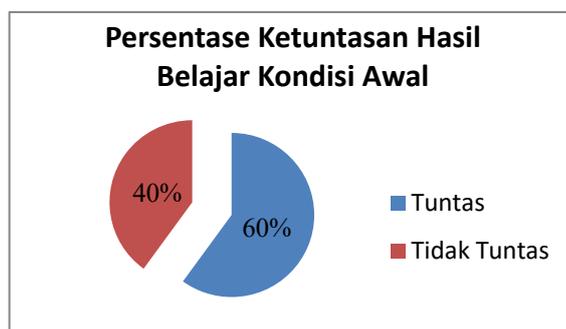
Sebelum pelaksanaan perlakuan, peneliti memulai dengan mewawancarai siswa kelas VII untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Informatika dan melakukan observasi tentang tingkat ketuntasan nilai siswa terhadap KKM Mapel Informatika. Peneliti dapat memperoleh wawasan tentang pembelajaran tahap awal sebelum dilakukan tindakan pembelajaran dengan memanfaatkan model *Problem-Based Learning* (PBL) dengan melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas tersebut, berikut ini adalah bagaimana kinerja siswa kelas VII dalam pembelajaran Informatika, data tersebut tertuang pada Tabel 1:

Tabel 1. Hasil Belajar Informatika Kondisi Awal

No	Nilai (KKM 75)	Sebelum Perlakuan	
		Jumlah siswa	Persentase %
1.	65 – 69	6	20%
2.	70 – 74	6	20%
3.	75 – 79	12	40%
4.	80 – 85	6	20%
Jumlah		30	100%
Tuntas		60%	
Tidak Tuntas		40%	

Menurut data yang ditunjukkan pada Tabel 1, hasil belajar Informatika kondisi awal menunjukkan bahwa nilai kriteria ketuntasan minimum pada mata pelajaran Informatika adalah 75, dari tiga puluh siswa kelas VII terdapat enam siswa mendapat nilai antara 65–69 dengan presentase 20%, sebanyak enam siswa mendapat nilai 70-74 dengan presentase 20%, dua belas siswa mendapat nilai 75-79 dengan presentase 40%

dan sejumlah enam siswa mendapat nilai 80-85 dengan presentase 20%, dari data tersebut menunjukkan bahwa dua belas siswa (atau sekitar 40%) tidak tuntas dan delapan belas siswa (atau sekitar 60%) dinyatakan Tuntas terhadap KKM mapel Informatika. Diagram berikut akan menunjukkan persentase kondisi awal terkait dengan ketuntasan hasil belajar. Diagram tersebut dapat dilihat pada Gambar 1:



Gambar 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Kondisi Awal

Menurut data yang ditunjukkan pada Gambar 1, persentase ketuntasan hasil belajar kondisi awal di atas, bahwa 40% dinyatakan tidak tuntas dan 60% dinyatakan tuntas. Berdasarkan data ini terlihat cukup besar persentase siswa yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa masih rendah.

4.2 Perlakuan dengan Metode *Problem-Based Learning* (PBL)

Berikut adalah daftar tahapan yang dilakukan dalam rangka penerapan *Problem-Based Learning* (PBL) dalam pembelajaran Informatika. Pembelajaran ini berlangsung dalam tiga bagian: guru menyampaikan substansi topik yang dibahas, siswa mendiskusikan informasi, dan guru kemudian memimpin percakapan. Berikut cara pelaksanaan *Problem-Based Learning* (PBL) pada siswa kelas VII dalam pembelajaran Informatika yang ditunjukkan pada Tabel 2:

Tabel 2. Kegiatan Pertama Perlakuan dengan Metode *Problem-Based Learning* (PBL)

Kegiatan Pertama		
Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Pengenalan siswa terhadap masalah yang dihadapi	Guru memberikan penjelasan tentang tujuan yang diinginkan, membuat saran fakta atau cerita untuk menyoroti masalah, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi dalam solusi masalah yang dipilih.	Siswa mendengarkan dengan sangat baik.
Menempatkan anak pada posisi belajar	Guru membantu siswa dalam mendefinisikan masalah dan mengatur tanggung jawab yang terkait dengannya.	siswa mendapatkan pengetahuan yang relevan melalui berpartisipasi dalam diskusi topik yang relevan dan dengan melakukan eksperimen.

Langkah pertama yang akan dibicarakan oleh guru dalam kaitannya dengan pembahasan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan siswa sambil berbicara tentang menanamkan motivasi untuk terlibat dalam pembelajaran adalah pembahasan tujuan dari kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa. Mengungkapkan topik yang akan dibahas dan menyajikan perselisihan yang telah direayasa oleh guru.

Ketika seorang guru mengatur, guru akan membagi kelas menjadi kelompok-kelompok yang terdiri dari siswa yang duduk di bangku yang sama dan meminta setiap kelompok untuk mendiskusikan bagaimana siswa dapat menggunakan pengetahuan yang diperoleh dari kelompok mereka sendiri untuk menemukan solusi atas masalah. Tuntutan yang diberikan kepada siswa tentang pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) inilah yang mendorong siswa untuk berkolaborasi satu sama lain dan membentuk kelompok dengan teman sekelas yang lain untuk menemukan solusi atas tantangan yang ada. Guru selanjutnya akan menginstruksikan siswa untuk mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan di depan seluruh kelas. Diharapkan siswa dapat bekerja

sama dalam kelompok untuk mencari solusi dari tantangan yang akan hadapi. Setelah kegiatan pertama dilakukan selanjutnya melakukan kegiatan inti yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Kegiatan Inti Perlakuan dengan Metode *Problem-Based Learning* (PBL)

Kegiatan Inti		
Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Mengarahkan penyelidikan individu atau kelompok	Siswa didorong oleh guru untuk mengumpulkan pengetahuan yang relevan, melakukan percobaan untuk mendapatkan penjelasan, dan mencari solusi dari masalah.	Eksperimen dilakukan oleh siswa sejalan dengan pembahasan isi, dan siswa mengumpulkan data.
Menciptakan karya dan menunjukkannya kepada orang lain	Guru membimbing siswa melalui proses mengatur dan menyelesaikan pekerjaan yang sesuai, seperti laporan, dan mendukung siswa dalam mendiskusikan pekerjaan rumah dengan teman siswa.	Siswa akan mempresentasikan temuan penelitian individu dan kelompok mereka baik secara individu maupun kelompok.

Langkah kedua terdiri dari guru mengaktifkan lingkungan belajar melalui diskusi antar kelompok, memeriksa pekerjaan yang dilakukan masing-masing kelompok, dan membantu kelompok jika mengalami masalah. Hal selanjutnya yang perlu dilakukan oleh siswa adalah mengatur tanggapan mereka sehingga mereka dapat mempresentasikannya di depan kelas.

Guru akan menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompok, tugas kelompok yang lain akan menjadi pendukung dan akan menyiapkan pertanyaan, dan peran guru sebagai fasilitator mengarahkan dan memotivasi kepada peserta didik untuk menghasilkan atau menjawab pertanyaan. Setiap kelompok akan mempresentasikan apa yang akan terjadi dalam diskusi di depan kelas karena guru akan menunjuk salah satu kelompok untuk mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompok. Selanjutnya kegiatan terakhir yaitu penutup yang ditunjukkan pada Tabel 4:

Tabel 4. Kegiatan Penutup Perlakuan dengan Metode *Problem-Based Learning* (PBL)

Kegiatan Inti		
Tahap	Aktivitas Guru	Aktivitas Siswa
Melakukan analisis dan evaluasi terhadap proses penyelesaian masalah.	Proses siswa merenungkan dan menganalisis pertanyaan mereka sendiri dan metode yang mereka gunakan dibantu oleh guru mereka. Evaluasi dilakukan oleh pendidik.	Siswa memikirkan kembali penyelidikan yang telah dilakukan.

Setelah tahap ketiga, yang terdiri dari penyampaian informasi kepada siswa dan mengklarifikasi pertanyaan dan jawaban mereka, siswa kemudian memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan bagaimana proses pemecahan masalah yang sebenarnya dilakukan.

4.3 Setelah Perlakuan dengan Metode *Problem-Based Learning* (PBL)

Hasil kegiatan pembelajaran dengan paradigma *Problem-Based Learning* (PBL) pada pelajaran Informatika dapat dilihat dengan mengacu pada lembar observasi. Kegiatan perlakuan dengan metode pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) memiliki hasil observasi yang lebih baik dibandingkan dengan kondisi awal, antusias dan lebih aktif dalam belajar. Karena prevalensi pendekatan pembelajaran penemuan dalam pendidikan, siswa terbiasa melakukan penelitian mereka sendiri dan menarik kesimpulan sendiri, sehingga lebih mudah bagi mereka untuk memahami bagaimana percobaan dilakukan. Siswa akan secara alami ingin tahu dan bersemangat untuk belajar.

Dalam proses merefleksi apa yang telah dipelajari selama tahapan perlakuan pertama, kedua, dan ketiga. Berdasarkan temuan, lingkungan belajar dengan metode pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL)

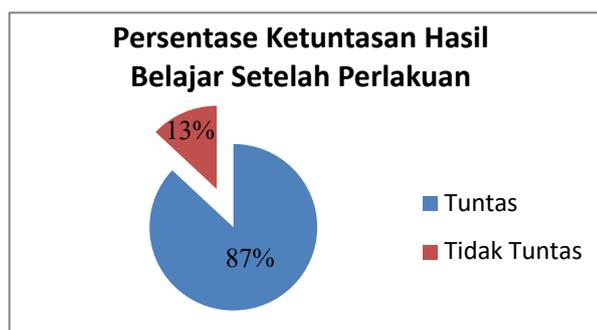
bermanfaat dan menguntungkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Tindakan yang dilakukan untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) telah menghasilkan hasil belajar siswa yang meningkat sehingga dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan metode pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah adanya perlakuan, menunjukkan adanya peningkatan dari jumlah 30 siswa. siswa yang tuntas 87%, 26 siswa dari 30 siswa yang ada. Dan yang tidak tuntas 13% atau 4 siswa. Data tersebut dapat dilihat pada tabel Tabel 5 berikut ini:

Tabel 5. Hasil Belajar Setelah Perlakuan

No	Nilai (KKM 75)	Setelah Perlakuan	
		Jumlah siswa	Persentase %
1.	65 – 69	1	3%
2.	70 – 74	3	10%
3.	75 – 79	8	27%
4.	80 – 84	12	40%
5.	85 – 89	6	20%
Jumlah		30	100%
Tuntas		87%	
Tidak Tuntas		13%	

Terlihat dari Tabel 5. hasil belajar setelah perlakuan di atas bahwa satu siswa mendapat nilai antara 65-69 (atau sekitar 3%), tiga siswa mendapat nilai antara 70-74 (atau sekitar 10%), delapan siswa mendapat nilai 75-79 (atau sekitar 27%), dua belas siswa mendapat nilai antara 80-84 (atau sekitar 40%) dan enam siswa mendapat nilai 85-89 (atau sekitar 20%), dari data tersebut hanya empat dari tiga puluh siswa (atau sekitar 13%) yang belum tuntas. Diagram berikut akan menunjukkan persentase penyelesaian setelah adanya perlakuan secara lebih rinci. Diagram tersebut dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Setelah Perlakuan

Menurut data yang ditunjukkan pada Gambar 2, persentase ketuntasan hasil belajar setelah perlakuan, bahwa 13% dinyatakan tidak tuntas dan 87% dinyatakan tuntas. Berdasarkan data ini terlihat cukup besar kenaikan persentase siswa yang mencapai atau melampaui KKM. Hal ini menunjukkan motivasi belajar siswa meningkat setelah mendapatkan perlakuan.

Penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) yang dilaksanakan sesuai dengan sintaks merupakan kunci keberhasilan yang telah ditunjukkan dalam mendongkrak hasil belajar bagi siswa. Model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) adalah model untuk mengembangkan metode belajar aktif pada siswa dengan mengajak mereka menemukan sendiri dan menyelidiki sendiri. Hasil yang diperoleh dari pembelajaran jenis ini lebih mungkin diingat dalam jangka waktu yang lebih lama dan tidak akan mudah dilupakan oleh siswa. Siswa dapat mengembangkan kapasitas mereka untuk berpikir kritis dan kemampuan untuk mencoba menjawab kesulitan mereka sendiri jika mereka mempelajari penemuan. Siswa akan merasa tertantang untuk mengetahui proses percobaan disini, yang mengakibatkan siswa merasa penasaran dan tertarik

untuk memahami materi dan menguasai materi pembelajaran Informatika. Hal ini akan meningkatkan hasil belajar Informatika untuk siswa kelas VII Tahun Pelajaran 2022/2023. Hal ini menunjukkan model Pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN

Problem-Based Learning (PBL) adalah metode pengajaran yang penekanan utamanya adalah untuk menyelesaikan masalah untuk memperbaikinya. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) juga dikenal sebagai teknik pemecahan masalah, pendekatan berpikir reflektif, dan metode ilmiah. Indikator motivasi belajar siswa yaitu ada dua aspek yaitu: (1) dorongan internal, yang meliputi perhatian, minat, keinginan dan keinginan untuk belajar, dorongan dan kebutuhan dalam belajar, serta harapan dan cita-cita masa depan; dan (2) dorongan eksternal, yang meliputi metode pembelajaran, perangkat pembelajaran, dan kondisi lingkungan.

Dengan menggunakan model *Problem-Based Learning* (PBL), dapat melatih keberanian peserta didik untuk mengeluarkan pendapat berdasarkan hasil kerja kelompok. Hal ini akan memastikan siswa antusias dalam belajar Informatika dan akan memberikan kemudahan bagi siswa agar dapat memahami materi yang diajarkan dan berupa konflik yang diberikan oleh siswa akan mengajarkan siswa untuk belajar memecahkan masalah. Penerapan model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dapat memberikan respon positif bagi siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Motivasi siswa untuk belajar Informatika melalui pendekatan pembelajaran yang dikenal dengan *Problem-Based Learning* (PBL). Hal ini terlihat dari model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dan motivasi belajar siswa yang terbesar berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 26 orang dengan tingkat keberhasilan rata-rata 87% dari 30 orang yang diberikan perlakuan pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. P. Astuti, "Model problem based learning dengan mind mapping dalam pembelajaran IPA abad 21," *Proceeding Biol. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 64–73, 2019.
- [2] R. Robiyono, Y. Arafat, and A. A. Setiawan, "Strategi Kepala Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 582–593, 2021.
- [3] R. R. Putri, Y. Ahda, and D. Rahmawati, "Analisis Aspek Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi pada Instrumen Penilaian Materi Protista untuk Peserta Didik SMA/MA Kelas X," *J. Biodik*, vol. 4, no. 1, pp. 8–17, 2018.
- [4] S. U. Hasanah, "Studi Komparasi Penerapan Metode Active Learning Model Reading Aloud Dan Metode Konvensional Model Ceramah Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Dan Pengaruhnya Terhadap Respon Siswa Kelas V Mi Ma'arif 01 Pahonjean Majenang," *J. Tawadhu*, vol. 3, no. 1, pp. 804–822, 2019.
- [5] A. Widyastuti *et al.*, *Media dan Sumber Belajar*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- [6] H. Ahmar, P. Budi, M. Ahmad, A. Mushawwir, and Z. Khaidir, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning: Literature Review," *J. Keperawatan Muhammadiyah*, vol. 5, no. 2, 2020.
- [7] H. Hotimah, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Edukasi*, vol. 7, no. 2, pp. 5–11, 2020.
- [8] F. Ahmad and A. Ardipal, "Minat Siswa Dalam Pembelajaran Seni Budaya (Musik) Di SMP Negeri 3 Duo Koto Pasaman," *J. Sendratasik*, vol. 9, no. 4, pp. 173–182, 2020.
- [9] R. Rahmadani, "Metode Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl)," *Lantanida J.*, vol. 7, no. 1, pp. 75–86, 2019.
- [10] I. M. G. Swiyadnya, I. M. C. Wibawa, and I. K. A. Sudiandika, "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbantuan LKPD Terhadap Hasil Belajar Muatan Pelajaran IPA," *Mimb. PGSD Undiksha*, vol. 9, no. 2, 2021.
- [11] N. P. Suari, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 3, pp. 241–247, 2018.
- [12] D. Raharjo, "Pembelajaran Berkarakteristik Inovatif Abad 21 Pada Materi Kemandirian Karir Peserta Didik Dengan Metode Pembelajaran Berbasis Masalah (Pbl) Di Smk Negeri 1 Adiwerna Tegal," *Cakrawala J. Pendidik.*, pp. 87–104, 2022.
- [13] T. S. Septiana and M. R. Kurniawan, "PENERAPAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS 5 PADA MATA PELAJARAN PKN DI SD MUHAMMADIYAH KAUMAN TAHUN 2016/2017," *J. Fundadikdas (Fundamental*

- Pendidik. Dasar*), vol. 1, no. 1, pp. 94–105, 2018.
- [14] U. Lase, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Tpack Pada Materi Bilangan Bulat Kelas VII SMP Negeri 3 Satu Atap Idanotae Kabupaten Nias Selatan,” *J. Penelitian, Pendidik. dan Pengajaran JPPP*, vol. 3, no. 1, pp. 28–39, 2022.
- [15] L. Lismaya, *Berpikir Kritis & PBL: (Problem Based Learning)*. MEDIA SAHBAT CENDEKIA, 2019.
- [16] D. Sulisworo, *Konsep Pembelajaran Project Based Learning*. Alprin, 2020.
- [17] N. K. Lase and R. K. Lase, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungan Kelas VII SMP,” *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran*, vol. 3, no. 2, pp. 450–461, 2020.
- [18] A. Astuti, “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning (PBL) untuk Kelas VII SMP/MTs Mata Pelajaran Matematika,” *J. Cendekia J. Pendidik. Mat.*, vol. 5, no. 2, pp. 1011–1024, 2021.
- [19] S. Syaparuddin, M. Meldianus, and E. Elihami, “Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik,” *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 1, no. 1, pp. 30–41, 2020.
- [20] D. Hasan, “Hubungan motivasi santri dalam mengikuti kegiatan pendidikan dan latihan SSG dengan Akhlak mereka sehari-hari: Penelitian terhadap SSG (Santri Siap Guna) di Daarut Tauhiid.” UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2019.
- [21] F. S. Tuzzahrok and R. Murniningsih, “Pengaruh motivasi dan kreativitas dalam membentuk jiwa kewirausahaan terhadap womenpreneur,” in *UMMagelang Conference Series*, 2021, pp. 765–769.
- [22] R. A. Sani, *Inovasi pembelajaran*. Bumi Aksara, 2022.
- [23] M. Suardi, *Belajar & pembelajaran*. Deepublish, 2018.
- [24] S. W. Prijowuntato, *Evaluasi pembelajaran*. Sanata Dharma University Press, 2020.
- [25] H. Susilo, H. Chotimah, and Y. D. Sari, *Penelitian Tindakan Kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing), 2022.
- [26] H. M. Sukardi, *Metode penelitian pendidikan tindakan kelas: implementasi dan pengembangannya*. Bumi Aksara, 2022.