

Evaluasi Penerapan Metode *Problem-based Learning* untuk Motivasi Siswa dalam Mata Pelajaran Informatika di SMA Kabupaten Klaten

Hendarjo^{1*}

^{1*}SMA Negeri 1 Karanganom, Klaten, Jawa Tengah

Article Info

Corresponding Author:

Hendarjo,
Guru Mata Pelajaran Informatika,
SMA Negeri 1 Karanganom,
Klaten.
Jl Raya 3 Karanganom, Klaten,
Jawa Tengah 57475, Indonesia.
Email: hendarjo15@gmail.com

ABSTRACT

The current use of information and communication technology in education still needs to be more attractive to students. With this, the researcher conducted research activities to increase student motivation in informatics subjects using the Problem-Based Learning method in the Klaten district high school. Classroom Action Research was used to collect data with class X students at one of the high schools in the Klaten district, totalling fifteen students. Purposive sampling techniques were used in data sampling, observation, and interviews. This study used one cycle with descriptive data analysis techniques. The study results showed an increase in the motivation of class X students in informatics subjects at the Klaten district high school using the Problem-Based Learning method.

Keywords: Problem Based Learning Method, Motivation

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi informasi komunikasi saat ini dalam pendidikan sangatlah masih kurang diminati oleh para peserta didik. Dengan ini peneliti melakukan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa pada mata pelajaran informatika dengan metode *Problem Based Learning* yang berada di SMA kabupaten klaten. Penelitian Tindakan Kelas digunakan dalam pengumpulan data dengan subjek siswa kelas X disalah satu SMA di kabupaten klaten yang jumlah lima belas siswa. Teknik *purposive sampling* digunakan dalam pengambilan sampel data serta, observasi dan wawancara. Penelitian ini menggunakan satu siklus dengan teknik analisis data deskriptif. Dari hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan motivasi siswa kelas X dalam mata pelajaran informatika di SMA kabupaten klaten dengan metode *Problem Based Learning*.

Kata Kunci : Metode *Problem Based Learning*, Motivasi

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran informatika dikurikulum merdeka belajar menjadi mata pelajaran baru. Sehingga, peran guru dalam proses pembelajaran siswa perlu dilakukan bimbingan. Hal ini pun secara langsung menuntut siswa untuk belajar mata pelajaran informatika. Belajar adalah motivasi sangat dibutuhkan dalam suatu kegiatan pembelajaran, motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dijamin kelangsungannya untuk tujuan arah belajar, maka tujuan siswa tercapai secara optimal [1].

Informatika bukan merupakan mata pelajaran yang berdiri sendiri. Informatika sebagai sebuah bentuk mata pelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA), yang memiliki makna yang

luas. Belajar Informatika tidak sekadar untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan di bidang Informatika, melainkan siswa juga perlu menguasai pengetahuan, sikap, dan keterampilan dalam memecahkan persoalan-persoalan dalam dunia nyata yang memerlukan kehadiran Informatika untuk mengatasinya. Tuntutan pembelajaran pada era sekarang, yakni kemampuan berpikiran kritis, berkomunikasi, berkreasi, dan berkolaborasi merupakan keterampilan-keterampilan yang harus dimiliki siswa jika ingin *survive* dan berpartisipasi dalam era digital. Terlebih di masa *new normal* akibat Pandemi *Covid-19*, kemampuan peserta didik untuk belajar sangat diperlukan pembelajaran dapat dimaksimalkan dalam basis Informatika [2].

Wawancara yang dilakukan pada salah satu siswa menyatakan “jam pembelajaran yang terlalu lama menjadikan kami merasa lelah dan jenuh terutama pada pembelajaran praktek”. Hal ini membuktikan kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

Mengacu dari paparan di atas, maka peneliti ingin mencoba melakukan *motivasi* dalam meningkatkan belajar siswa kelas X di SMA Kabupaten Klaten melalui metode *Problem Based Learning*.

2. LANDASAN TEORI

a. Hasil kajian literatur tentang *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning adalah sebuah pembelajaran dengan model pemecahan masalah yang melibatkan peserta didik melalui beberapa tahapan ilmiah sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan dari masalah yang disajikan serta dalam satu waktu mampu memecahkan masalah tersebut [3].

Kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu : meningkatkan kemampuan berpikir kritis, akan terjadi pembelajaran bermakna, membuat siswa menjadi pebelajar yang mandiri dan bebas, pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil belajar maupun proses belajar. Sedangkan kelemahan *Problem Based Learning* (PBL) yaitu: jika siswa tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba, perlu ditunjang oleh buku yang dapat dijadikan pemahaman dalam kegiatan pembelajaran, membutuhkan waktu yang lama, tidak semua mata pelajaran matematika dapat diterapkan model ini [4].

b. Hasil Kajian Literatur tentang Motivasi belajar

Motivasi belajar dipengaruhi oleh: cita-cita atau aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis belajar, upaya guru membelajarkan siswa [5].

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK) atau *classroom action research*. PTK adalah suatu kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional. Metode ini menggunakan tahapan yang terdiri atas empat komponen yaitu: pencarian, tindakan, pengamatan dan refleksi.

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian dan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti [6]. *Sample* penelitian ini adalah siswa kelas X SMA di kabupaten klaten sejumlah lima belas siswa. Penentuan *sample* ini menggunakan teknik *purposive sample* yaitu pengambilan *sample* dengan tujuan tertentu.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Perencanaan

Perencanaan dilakukan dengan membuat perangkat pembelajaran dengan mengimplementasikan sintak *Problem Based Learning* (PBL) dan perkembangan teknologi *Augmented Reality* ke dalam modul ajar.

b. Tindakan

Tindakan dilakukan sebelum, saat berlangsung kegiatan inti dan sesudah menerapkan *metode Problem Based Learning* (PBL) dalam kegiatan inti saat mata pelajaran informatika berlangsung. Tindakan sebelum menerapkan *metode Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *pre tes* atau tes *formatif* dengan soal *HOTs*. Tindakan saat kegiatan inti berlangsung menerapkan sintak *Problem Based Learning* (PBL) yaitu: Orientasi peserta didik pada masalah; Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar; Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Sedangkan tindakan sesudah menerapkan *metode Problem Based Learning* (PBL) menggunakan *post tes* atau tes *sumatif* dengan soal *HOTs*.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan sebelum, saat berlangsung dan selesai kegiatan inti dalam pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan jujur. Salah satu pertanyaannya adalah “Apa yang anda rasakan sebelum dan sesudah pembelajaran hari ini?”. Berdasarkan *response* yang didapatkan melalui *Google Form* saat kegiatan penutup dilakukan mendapatkan sebuah respon “saya merasa senang”. Hal ini membuktikan perubahan dari dalam diri siswa yang awalnya tidak ada motivasi dan setelah *Problem Based Learning* (PBL) dilakukan ada motivasi dalam dirinya karena guru menerapkan suatu metode yang berbeda dari biasanya.

e. Hasil

Setelah diadakan tindakan kelas terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar terhadap hasil yang diperoleh siswa antara sebelum dan sesudah tindakan. Berikut hasil tindakan kelas bisa dilihat pada Tabel 1.

Berdasarkan tabel di atas rata-rata yang diperoleh pada saat kegiatan *pre tes* menggunakan tes *formatif* adalah 6,6. Rata-rata yang diperoleh pada *post tes* menggunakan tes *sumatif* adalah 7,6. Peningkatan hasil belajar itu diperoleh dengan cara rata-rata *post test* dikurangi

rata-rata *pre test* maka $7,6 - 6,6 = 1$. Jadi, peningkatan *pre test* ke *post test* mencapai 1 dari dasar hasil tersebut didapatkan peningkatan sebesar 1 dalam kategori penilaian.

Tabel 1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Tindakan	Rata-rata
<i>Pre Tes (Tes Formatif)</i>	6,6
<i>Post tes (Tes Sumatif)</i>	7,6

5. PENUTUP

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa kelas X pada mata pelajaran informatika di SMA kabupaten klaten menggunakan metode *Problem Based Learning*. Secara efektif model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Winkel. (1984). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Jakarta: Gramedia
- [2] Firmansyah, R., Putri, D. M., Wicaksono, M. G. S., Putri, S. F., Widiyanto, A. A., & Palil, M. R. (2021). Educational Transformation: An Evaluation of Online Learning Due To COVID-19. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(07), 61. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i07.21201>
- [3] Barokah, A. I., Wahyono, H., Listyarini, S., & Terbuka, U. (2022). Elementary Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>. 6(1), 978–986.
- [4] Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCENZA/article/view/26/20>
- [5] Naibaho, S. W., Siregar, E. Y., & Elindra, R. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA MTs NEGERI 1 TAPANULI TENGAH DISAAT PANDEMI COVID-19. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(2), 304–312. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i2.2596>
- [6] Kurniawan, D. L., & Santoso, D. (2013). Pengaruh lingkungan belajar, minat belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tik kelas X SMAN 1 Kota Mungkid, Magelang Universitas Negeri Yogyakarta: Thesis. <https://eprints.uny.ac.id/10275/1/Jurnal.pdf>.