

Evaluasi Pemanfaatan Metode *Problem-Based Learning* untuk Memotivasi Siswa SMK di Kota Magelang dalam Pembelajaran

Dwi Lathif Kurniawan^{1*}

^{1*} SMK Negeri 3 Magelang, Jawa Tengah, Indonesia

Article Info

Corresponding Author:

Dwi Lathif Kurniawan,
SMK Negeri 3 Magelang,
Jl. Pierre Tendean No.1,
Magelang, Kec. Magelang
Tengah, Kota Magelang, Jawa
Tengah 56117, Indonesia.
Email:
dwilathifkurniawan@gmail.com

ABSTRACT

Variations in replacing innovative methods in the learning process are needed so that students stay energized in the learning process. This research was conducted at one of the Vocational High Schools in Magelang City by utilizing the Problem-Based Learning (PBL) method to know the amplification of students' learning motivation in learning. This research is a Classroom Action Research (CAR) using four stages, namely First Planning; Second Action; Third Observation, and Fourth Reflection. The sample of this research was ten students of class X at SMK in the city of Magelang, who were determined using a purposive sample technique, namely sampling with a particular purpose. The data collected in this study used observation and interview techniques. The results showed that using Problem-Based Learning learning methods proved effective in amplifying the motivation of SMK students in Magelang City, especially in informatics subjects. Besides that, it can also improve learning outcomes optimally because the learning obtained is more meaningful.

Keywords: *Problem Based Learning Method*, Motivasi Belajar Siswa

ABSTRAK

Variasi penggantian metode inovatif dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di salah satu SMK di Kota Magelang dengan memanfaatkan metode *Problem Based Learning* (PBL) dengan tujuan mengetahui pengamplifikasian motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan empat tahapan yaitu Pertama Perencanaan; Kedua Tindakan; Ketiga Pengamatan, Keempat Refleksi. Sampel penelitian ini adalah 10 orang siswa kelas X pada SMK di kota Magelang yang ditentukan menggunakan teknik purposive sample yaitu pengambilan sampel dengan tujuan khusus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti efektif mengamplifikasi motivasi siswa SMK di Kota Magelang khususnya pada mata pelajaran informatika. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan optimal karena pembelajaran yang didapatkan lebih bermakna.

Kata Kunci: Metode *Problem Based Learning*, Motivasi Belajar Siswa

1. PENDAHULUAN

Manusia memiliki peran sangat besar terhadap berkembangnya teknologi pada era 5.0. Pelajaran Informatika melatih siswa untuk terampil menggunakan teknologi. Hal inilah yang menjadikan Informatika sebagai bekal siswa menghadapi persaingan global pada saat ini maupun masa depan. Hal ini akan tercipta dengan dukungan pemerintah, sekolah, keluarga dan siswa itu sendiri.

Kurikulum Merdeka Belajar menjadikan mata pelajaran informatika wajib sehingga harus ada guru yang mengajarkannya pada siswa. Hal ini pun secara langsung menuntut siswa untuk belajar informatika. Menurut Winkel, "motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan belajar"

[1]. Sedangkan belajar adalah salah satu kegiatan yang butuh motivasi [2]. Seiring dengan pendapat diatas Hasanah dan Firmansyah mengemukakan adanya pengaruh yang signifikan antara motivasi dengan prestasi belajar [3]. Berdasarkan paparan-paparan diatas maka dapat di rangkum siswa yang motivasi belajarnya tergerak untuk belajar informatika maka capaian belajarnya akan optimal.

Wawancara yang dilakukan pada salah satu siswa menyatakan “Jam pembelajaran yang terlalu lama menjadikan kami merasa lelah dan jenuh terutama pada pembelajaran praktek”. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Pakar di Jawa Tengah. “Pertama adalah terkait dengan diri siswa tersebut, keluarga dan lingkungan yang mungkin tidak mendukung dalam proses pembelajaran yang baik, kedua adalah kurangnya peran aktif dari guru dalam mencoba motivasi siswa agar tetap fokus dan bersemangat belajar, ketiga era modernisasi yang tidak bisa diikuti oleh pendidik dalam menerapkan proses pembelajaran, akhirnya pembelajaran yang terjadi adalah pembelajaran monoton”. Senada dengan hal tersebut, di ungkapkan oleh Guru di tempat penelitian berlangsung bahwa “Anak tidak fokus karena jenuh dengan pembelajaran yang monoton dalam durasi lama”. Hal ini membuktikan kurangnya motivasi siswa dalam belajar. Menjawab hal tersebut, Barokah menyatakan keunggulan pemanfaatan PBL yaitu terjadinya pembelajaran yang bermakna [4].

Oleh karena itu, variasi dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan. Penggantian metode pembelajaran dibutuhkan dengan memanfaatkan *problem based learning* agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran sehingga motivasinya belajar pun meningkat. Metode *problem based learning* jarang diimplementasikan pada SMK di Kota Magelang karena lebih sering menerapkan *project based learning*.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Hasil Kajian Literatur tentang PBL

Metode *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran inovatif yang menyajikan masalah dunia nyata pada siswa dalam pembelajarannya [5]. Artinya pembelajaran akan bertitik pada siswa dengan sajian masalah dalam dunia nyata sehingga memberikan kesempatan lebih dalam untuk eksplorasi dan pemahaman. Akibatnya siswa pun lebih semangat dan termotivasi untuk belajar.

Menurut Sanjaya, kelebihan dimanfaatkannya metode *Problem Based Learning* antara lain memotivasi siswa dalam belajar secara individu maupun kelompok, menjadikan pembelajaran lebih bermakna, membuat siswa menjadi pembelajar yang mandiri dan bebas, mengembangkan pengetahuan siswa dan lebih bertanggung jawab pada pembelajaran yang dilakukan. Sedangkan kelemahan metode ini antara lain: siswa akan enggan untuk mencoba jika masalah yang dipelajari terlalu sulit, perlu di perkuat dengan buku referensi sebagai acuan pemahaman, butuh waktu lama dalam prosesnya, tidak semua mata pelajaran dapat memakai metode ini.

Sintak PBL antara lain : Mengorganisasikan siswa; Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok; Mengembangkan dan menyajikan hasil karya; Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah [6].

2.2. Hasil Kajian Literatur tentang Motivasi Belajar

Menurut Palittin dan Purwanin menyatakan peran motivasi ada dua yaitu: Pertama sebagai penggerak keinginan belajar; Kedua sebagai pemberi semangat dan rasa senang saat proses belajar [7].

Menurut Naibaho bahwa faktor-faktor yang berpengaruh terhadap motivasi belajar antara lain : Cita-cita yang ada pada diri siswa; Kondisi fisik maupun psikis siswa; Kemampuan siswa dalam belajar; Kondisi lingkungan siswa, meliputi keluarga, masyarakat, sekolah; Unsur-unsur dinamis siswa meliputi kemauan, pikiran, ingatan, perhatian, perasaan [8].

2.3. Hasil Kajian Literatur tentang Augmented Reality

Menurut Aprilinda, Augmented Reality (AR) merupakan teknologi yang mengkombinasikan objek virtual dan nyata [9]. Dalam penelitian ini AR di implementasikan ke dalam kartu melalui website mywebar.com. Gambar Tiga Dimensi (3D) diunggah ke dalam website dan di generate QR Codenya untuk dimasukkan ke dalam kartu untuk selanjutnya disebut sebagai kartu AR.

3. METODE PENELITIAN

PTK atau biasa disebut Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode penelitian yang dipakai dalam penelitian ini yang sifatnya reflektif. Metode ini menggunakan empat tahapan yaitu: Pertama Perencanaan; Kedua Tindakan; Ketiga Pengamatan, Keempat Refleksi.

Menurut Arikunto bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti [2]. Sampel penelitian ini adalah 10 orang siswa kelas X pada SMK di kota Magelang yang ditentukan menggunakan teknik purposive

sample yaitu pengambilan sampel dengan tujuan khusus. Selanjutnya peneliti menyebut sampel ini sebagai PDS1 (Peserta Didik Sampel 1) s.d. PDS10 (Peserta Didik Sampel 10). Data responden dikumpulkan menggunakan Teknik Refleksi melalui Google Form. Teknik Refleksi menggunakan enam tahapan, yakni description, feelings, evaluation, analysis, conclusion, dan action plan [10].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. PERENCANAAN

Perencanaan dilakukan dengan membuat perangkat pembelajaran dengan memanfaatkan PBL dan teknologi Augmented Reality (AR) kedalam modul ajar. Pemanfaatan PBL dilakukan dengan menerapkan Sintak PBL. Sedangkan pemanfaatan teknologi AR dilakukan dengan membuat Kartu AR.

4.2. TINDAKAN

Tindakan dilakukan sebelum, saat berlangsung kegiatan inti dan sesudah memanfaatkan metode PBL dalam kegiatan inti saat mata pelajaran informatika berlangsung. Tindakan sebelum memanfaatkan metode PBL menggunakan tes formatif dengan soal HOTS.

Tindakan saat kegiatan inti berlangsung memanfaatkan metode PBL dengan mengimplementasikan sintak PBL antara lain :

1) **Orientasi;**

Orientasi dilakukan oleh guru dengan mengenalkan siswa pada konsep dan masalah.

2) **Mengorganisasikan siswa**

Pada tahap kedua, guru membagi siswa menjadi kelompok kecil beranggotakan 5 siswa. Lalu membagikan LKPD pada masing-masing siswa melalui LMS Moodle dan menjelaskannya. Kemudian membuat kesepakatan tentang waktu pengerjaan dan memberitahukan cara penilaian serta membagi paket Kartu AR dengan kode yang berbeda.

3) **Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok;**

Pada tahap ketiga, guru memantau keterlibatan siswa dalam pengumpulan data dan memberikan bantuan terbatas pada siswa/kelompok yang merasa kesulitan. Pengumpulan data pada literasi digital dilakukan setelah menscan kartu AR. Bantuan terbatas dilakukan jika ada trouble teknis seperti malfungsi pada alat yang dipakai maupun koneksi yang dipakai.

4) **Mengembangkan dan menyajikan hasil karya;**

Pada tahap ke empat, guru melakukan pemantauan diskusi, membimbing pembuatan laporan hingga kelompok siap untuk menyajikan laporannya dalam bentuk ppt dan masing-masing siswa menyelesaikan LKPD dan mengunggahnya melalui LMS Moodle yang tertaut pada gform dan gdrive yang telah menerapkan Ai pada Gsheets.

5) **Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.**

Pada tahap ke lima, guru mempersilahkan kelompok untuk menyajikan laporannya dalam bentuk ppt dan memberikan penghargaan serta mempersilahkan siswa lain untuk bertanya jika ada yang belum dipahami atau ada yang ingin di bahas lebih lanjut.

Sedangkan tindakan sesudah menerapkan metode PBL menggunakan tes sumatif dengan soal HOTS.

4.3. PENGAMATAN

Pengamatan dilakukan sebelum, saat berlangsung dan selesai kegiatan inti dalam pembelajaran melalui lembar observasi yang telah dibuat oleh guru.

4.4. REFLEKSI

Refleksi dengan Teknik Refleksi Gibbs, dilakukan dengan memberikan pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan jujur. Analisis data responden memberikan temuan sebagai berikut:

Description

Apa yang telah anda lakukan dalam pembelajaran hari ini?

PDS8 : mempelajari komponen komponen hardware

PDS9 : scan barcode

Dalam hal ini, responden menunjukkan mereka sedang belajar tentang komponen-komponen hardware menggunakan scan barcode pada kartu AR

Feelings

Apa yang anda rasakan sebelum dan sesudah pembelajaran hari ini?

PDS9 : saya merasa senang

PDS10 : sebelum pembelajaran hari ini saya kurang paham tentang fungsi-fungsi hardware dan setelah pembelajaran ini saya menjadi tahu tentang fungsi-fungsi hardware

Dalam hal ini, responden menunjukkan perasaannya yang senang dan kepehaman tentang materi setelah diterapkannya metode PBL dalam pembelajaran

Evaluation

Apa kontribusi anda dalam pembelajaran hari ini?

PDS3 : membuat ppt kelompok

PDS6 : mencari referensi tentang input, output, storage

Dalam hal ini, responden melakukan evaluasi tentang kontribusi yang diberikan masing-masing individu dalam proses pengerjaan tugas kelompok maupun individu pada pembelajaran mata pelajaran informatika.

Analysis

Apa yang membuat aktivitas pembelajaran hari ini menjadi tidak baik?

PDS1 : tidak ada

PDS9 : tidak ada, karena saya merasa baik-baik saja

Dalam hal ini, responden menganalisis bahwa seluruh aktivitas yang telah dilakukan berjalan dengan baik tanpa ada kendala.

Conclusion

Apa yang anda pelajari dari pembelajaran hari ini?

PDS1 : belajar tentang hardware dan fungsinya

PDS4 : belajar tentang fungsi fungsi hardware

Dalam hal ini, responden memaparkan yang telah dipelajari dalam pembelajaran.

Action Plan

Ketrampilan apa yang perlu anda kembangkan selanjutnya?

PDS2 : lebih giat lagi

PDS10 : mencari tahu tentang hal-hal baru

Dalam hal ini, responden memaparkan apa yang ingin dicapainya setelah melalui pembelajaran yang menerapkan metode PBL

Berdasarkan response dari PDS1 s.d. PDS10 yang didapatkan melalui gform saat refleksi pada kegiatan penutup yang telah dilakukan, membuktikan adanya pengamplifikasian motivasi belajar siswa karena guru menerapkan suatu metode yang berbeda dari biasanya. Hal ini senada dengan beberapa penelitian yang dilakukan sebelumnya [11-12].

4.5. HASIL

Setelah dilakukan pemanfaatan PBL dalam kegiatan inti didapatkan peningkatan hasil belajar rata-rata sebagai imbas dari pengamplifikasian motivasi belajar. Data sebelum dan sesudah diterapkannya pemanfaatan PBL seperti yang disajikan pada tabel 1. Hasil *Pre Test* dan *Post Test* berikut:

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

Pemanfaatan PBL	Rata-rata
<i>Pre Test(sebelum)</i>	7,6
<i>Post Test(sesudah)</i>	8,6

Berdasarkan data yang disajikan tersebut, diperoleh rata-rata *pre test* menggunakan tes formatif adalah 7,6. Sedangkan rata-rata *post test* menggunakan tes sumatif adalah 8,6. Peningkatan hasil belajar diperoleh menggunakan rata-rata *post test* dikurangi rata-rata *pre test* sehingga didapatkan $8,6-7,6=1,0$. Berdasarkan hasil penilaian tersebut ada peningkatan hasil belajar sebesar 1,0 .

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan metode pembelajaran *Problem Based Learning* terbukti efektif mengamplifikasi motivasi siswa SMK di Kota Magelang khususnya pada mata

pelajaran informatika. Selain itu juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan optimal karena pembelajaran yang didapatkan lebih bermakna.

6. DAFTAR PUSATAKA

- [1] Winkel, "Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar," in *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia, 1984, p. 27.
- [2] D. L. Kurniawan and D. Santoso, "Pengaruh lingkungan belajar, minat belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran tik kelas x sma n 1 kota mungkid ...," *Univ. Negeri Yogyakarta Thesis*, 2013, [Online]. Available: <https://eprints.uny.ac.id/10275/1/Jurnal.pdf>
- [3] F. J. Hasanah and D. Firmansyah, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa," *J. Educ. FKIP UNMA*, vol. 8, no. 1, pp. 247–255, 2022, doi: 10.31949/educatio.v8i1.1959.
- [4] A. I. Barokah, H. Wahyono, S. Listyarini, and U. Terbuka, "Elementary Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>," vol. 6, no. 1, pp. 978–986, 2022.
- [5] H. Hotimah, "Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar," *J. Edukasi*, vol. 7, no. 3, p. 5, 2020, doi: 10.19184/jukasi.v7i3.21599.
- [6] R. Tyas, "Kesulitan Penerapan Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika," *Tecnoscienza*, vol. 2, no. 1, pp. 43–52, 2017, [Online]. Available: <https://ejournal.kahuripan.ac.id/index.php/TECNOSCIENZA/article/view/26/20>
- [7] S. Zaeriyah, "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Project Based Learning (PjBL) melalui Media Vlog Materi Senam Aerobik," *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 7, no. 1, pp. 40–46, 2022, doi: 10.51169/ideguru.v7i1.291.
- [8] S. W. Naibaho, E. Y. Siregar, and R. Elindra, "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA MTs NEGERI 1 TAPANULI TENGAH DISAAT PANDEMI COVID-19," *J. MathEdu (Mathematic Educ. Journal)*, vol. 4, no. 2, pp. 304–312, 2021, doi: 10.37081/mathedu.v4i2.2596.
- [9] Y. Aprilinda, R. Y. Endra, F. N. Afandi, F. Ariani, A. Cucus, and D. S. Lusi, "Implementasi Augmented Reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama," *Explor. Sist. Inf. dan Telemat.*, vol. 11, no. 2, p. 124, 2020, doi: 10.36448/jsit.v11i2.1591.
- [10] G. GIBBS, *Learning by Doing: A Guide to a Teaching And Learning Methods*. Oxford, ,Polytechnic: Further Educational Unit., 1988.
- [11] . T. and T. Prasetyo, "Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Motivasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas 4 Sd," *JPPGuseda | J. Pendidik. Pengajaran Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 13–18, 2020, doi: 10.33751/jppguseda.v3i1.1919.
- [12] A. L. Fitriyah, M. I. S. Putra, M. Solichin, A. Amrulloh, and M. A. Anwar, "Desain Manajemen Pendidikan dengan Model Problem Based Learning (PBL) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP," *Dirasat J. Manaj. dan Pendidik. Islam*, vol. 6, no. 2, pp. 195–213, 2020, doi: 10.26594/dirasat.v6i2.2220.