

Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Siswa

The Use of Problem Based Learning Learning Models to Improve Students' Creative Product Learning Achievement and Entrepreneurship

Ni Putu Erna Surim Virnayanthi*

SMK Negeri 1 Mas Ubud, Bali, Indonesia

*Email Penulis korespondensi: erna_surim@yahoo.com

Abstrak

Tujuan melakukan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan terhadap 35 orang siswa. Cara yang dilakukan adalah menambah gaya pembelajaran lama yang konvensional menjadi cara pembelajaran baru yang bersifat penemuan menggunakan model pembelajaran problem based learning. Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya dilakukan dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Untuk mengumpulkan data hasil penelitian digunakan tes prestasi belajar dan untuk menganalisis datanya digunakan analisis deskriptif. Dilihat dari hasil evaluasi yang telah dilakukan terjadi peningkatan dari data awal dengan rata-rata 68,57 dengan ketuntasan belajar 31,43%, pada siklus I meningkat menjadi 74,71 dengan ketuntasan belajar 65,71% dan pada siklus II meningkat menjadi 84,20 dengan ketuntasan belajar 100%. Dengan demikian dapat disampaikan simpulan bahwa penggunaan model pembelajaran problem based learning dapat meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan.

Kata-Kata Kunci: Model Pembelajaran Problem based learning; Prestasi Belajar

Abstract

The purpose of conducting this classroom action research is to improve learning achievement for Creative Products and Entrepreneurship for class XI AK 2 Odd Semester SMK Negeri 1 Mas Ubud for the 2022/2023 academic year. This research was conducted on 35 students. The way to do this is to add the conventional old learning style to a new way of learning that is discovery using the problem based learning model. The research was conducted in two cycles, each cycle carried out with the stages of planning, implementing, observing and reflecting. To collect research data used learning achievement tests and to analyze the data used descriptive analysis. Judging from the results of the evaluation that has been carried out, there has been an increase from the initial data with an average of 68.57 with a complete learning of 31.43%, in the first cycle it increased to 74.71 with a learning completeness of 65.71% and in the second cycle it increased to 84.20 with 100% completeness. Thus it can be concluded that the use of problem-based learning models can improve learning achievement of Creative Products and Entrepreneurship.

Keywords: Problem based learning learning model; learning achievement

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mengundang ketertarikan segenap masyarakat yang dipandang peneliti sebagai jembatan untuk menyalurkan berbagai macam hal, salah satunya adalah peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Teknologi dapat menarik minat masyarakat untuk mencoba hal yang baru. Peneliti tertarik untuk meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan agar mampu mengembangkan kreatifitas dan inovasi peserta didik dalam memahami dan mengaplikasikan pengetahuan dan pemahamannya.

Tuntutan lanjutan terhadap hal tersebut tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia (RI) Nomor 19 tahun 2006 tentang Standar Nasional Pendidikan

pasal 19 di jelaskan bahwa (1) Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik; (2) Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Pada peraturan tersebut juga menjelaskan tentang Pelaksanaan Kurikulum dengan Pendidikan memberlakukan hal-hal seperti: (1) Mendasarkan pada potensi, perkembangan, dan kondisi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang berguna bagi dirinya. Dalam hal ini peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, serta memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan dirinya secara bebas, dinamis, dan menyenangkan; (2) Menegakkan kelima pilar belajar, yaitu (a) belajar untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; (b) belajar untuk memahami dan menghayati; (c) belajar untuk mampu melaksanakan dan berbuat secara efektif; (d) belajar untuk hidup bersama dan berguna bagi orang lain; dan (e) belajar untuk membangun dan menemukan jati diri, melalui proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan; (3) Membangun suasana hubungan peserta didik dan pendidik yang saling menerima dan menghargai, akrab, terbuka, dan hangat, dengan prinsip *tut wuri handayani, ing madya mangun karsa, ing ngarsa sung tulada* (di belakang memberikan daya dan kekuatan, di tengah membangun semangat dan prakarsa, di depan memberikan contoh dan teladan); (4) Menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip alam takambang jadi guru (semua yang terjadi, tergelar, dan berkembang di masyarakat dan lingkungan sekitar serta lingkungan alam semesta dijadikan sumber belajar, contoh, dan teladan); (5) Mendayagunakan kondisi alam, sosial, dan budaya serta kekayaan daerah untuk keberhasilan pendidikan dengan muatan seluruh bahan kajian secara optimal (Depdiknas, 2006; 8-9).

Petunjuk bekal pemahaman itulah yang dijadikan guru sebagai landasan berpikir untuk melakukan perbaikan atas proses pembelajaran yang dilakukan sebelumnya, karena hal tersebut merupakan harapan banyak pakar pendidikan yang sudah dituangkan dalam aturan.

Pertimbangan peneliti selaku guru di SMK Negeri 1 Mas Ubud adalah meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang masih rendah setelah mengetahui nilai rata-rata siswa pada observasi awal sebesar 68,57 dari 35 orang siswa yang ada di kelas XI AK 2 Semester Ganjil tahun pelajaran 2022/2023. Penyebab-penyebab terjadinya hal tersebut dapat diidentifikasi yaitu: rendahnya motivasi belajar siswa, rendahnya kemauan mereka untuk giat belajar karena mereka lebih senang bermain, kurangnya dorongan orang tua agar anak-anaknya giat belajar, model yang digunakan guru dalam mengajar lebih banyak ceramah, guru yang belum menguasai 7 ketrampilan mengajar. Untuk memperbaiki prestasi belajar siswa yang sedemikian rupa, diupayakan dengan tindakan perbaikan yang selanjutnya disusun dalam bentuk penelitian tindakan kelas dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* untuk meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas IX Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud tahun pelajaran 2022/2023. Dengan cara ini diharapkan peserta didik akan tertarik untuk berinteraksi dalam pembelajaran

sehingga akan meningkatkan kemampuan, keterampilannya serta sikap mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Oleh karenanya dibutuhkan upaya nyata untuk melakukan koreksi diri dalam rangka memperbaiki kualitas proses dan mutu pembelajaran secara berkelanjutan. Seperti yang kita ketahui, dengan silih bergantinya materi pelajaran yang disampaikan, terkadang siswa selalu mengalami kesulitan untuk menguasai materi pelajaran sesuai Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan. Hal itu boleh jadi dikarenakan kesiapan siswa dalam menerima materi ajar belum terpenuhi, atau boleh jadi karena persiapan guru dalam merencanakan materi, strategi dan metode pembelajaran yang belum cocok dengan materi yang diajarkan. Karena itu, upaya evaluasi berkelanjutan dibutuhkan untuk mengetahui sejauh mana materi yang disampaikan guru telah dapat dipahami secara maksimal.

Dari semua penjelasan yang disampaikan, terlihat dengan jelas kesenjangan yang terjadi antara apa yang dinyatakan dalam peraturan yang merupakan harapan para peneliti kebijakan dengan kebenaran materi yang dilakukan guru mata pelajaran di kelas. Untuk perbaikan selanjutnya, guru melakukan sebuah penelitian tindakan kelas.

Perumusan masalah mengandung deskripsi tentang kenyataan yang ada dan harapan yang diinginkan. Dalam penelitian ini rumusan masalah yang dapat disampaikan yaitu: Apakah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud tahun pelajaran 2022/2023? Tujuan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Untuk meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa Kelas XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud tahun pelajaran 2022/2023 melalui penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran. Penelitian ini diharapkan bermanfaat: (1) Dengan dilakukannya penelitian ini akhirnya secara khusus bagi peserta didik akan terpetik keuntungan-keuntungan seperti: keuntungan memperoleh cara belajar, keuntungan memahami model-model baru, keuntungan memahami strategi pembelajaran baru. (2) Bagi Guru diharapkan akan bermanfaat sebagai acuan dalam memperkaya teori dalam rangka peningkatan kompetensi guru. (3) Bagi siswa, lebih mudah menguasai materi pelajaran dan lebih mudah mengingatnya, sehingga prestasi belajar siswa akan dapat meningkat. (4) Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai refrensi dalam menanggulangi permasalahan rendahnya output dan outcom dalam sekolah ini. (6) Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terkait dengan peningkatan profesionalisme guru.

Model pembelajaran *problem based learning* berlandaskan pada *psikologi kognitif*, sehingga fokus pengajaran tidak begitu banyak pada apa yang sedang dilakukan siswa, melainkan kepada apa yang sedang mereka pikirkan pada saat mereka melakukan kegiatan itu. Pada *Problem based learning* peran guru lebih berperan sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga siswa belajar berpikir dan memecahkan masalah mereka sendiri. Belajar berbasis masalah menemukan akar intelektualnya yang menganjurkan guru untuk mendorong siswa terlibat dalam proyek atau tugas yang berorientasi masalah dan membantu mereka menyelidiki masalah-masalah tersebut. Pembelajaran yang berdayaguna atau berpusat pada masalah digerakkan oleh keinginan bawaan siswa untuk menyelidiki secara pribadi situasi yang bermakna merupakan hubungan *Problem based learning* dengan psikologi Dewey. Selain Dewey, ahli psikologi Eropa Jean Piaget tokoh pengembang konsep konstruktivisme telah memberikan dukungannya. Pandangan konstruktivisme- kognitif yang didasari atas

teori Piaget menyatakan bahwa siswa dalam segala usianya secara aktif terlibat dalam proses perolehan informasi dan membangun pengetahuannya sendiri (Ibrahim, 2011).

Barrows (2011) dalam tulisannya yang berjudul *problem based learning* juga mengemukakan beberapa karakteristik *problem based learning* sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran bersifat *Student Centered*. Melalui bimbingan tutor (guru), siswa harus bertanggung jawab atas pembelajaran dirinya, mengidentifikasi apa yang mereka perlu ketahui untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik, mengelola permasalahan dan menentukan dimana mereka akan memperoleh informasi (buku teks, jurnal, internet, dsb).
- 2) Proses pembelajaran berlangsung pada kelompok kecil. Setiap kelompok biasanya terdiri dari 5-8 orang. Anggota kelompok sebaiknya ditukar untuk setiap unit kurikulum. Kondisi demikian akan memberikan kondisi praktis kepada siswa untuk bekerja dan belajar secara lebih intensif dan efektif dalam variasi kelompok.
- 3) Guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing. Dalam hal ini guru tidak berperan sebagai penceramah atau pemberi faktual, namun berperan sebagai fasilitator. Guru tidak memberitahu siswa tentang apa yang mereka harus pelajari atau baca. Siswa itu sendirilah (secara berkelompok) yang mengidentifikasi dan menentukan konsep-konsep atau prinsip-prinsip apa yang harus mereka pelajari dan mereka pahami agar mampu memecahkan masalah yang telah disajikan guru pada awal setting pembelajaran.
- 4) Permasalahan-permasalahan yang disajikan dalam setting pembelajaran diorganisasi dalam bentuk dan fokus tertentu dan merupakan stimulus pembelajaran. Misalnya, masalah pasien atau kesehatan masyarakat disajikan dalam berbagai bentuk seperti kasus tertulis, simulasi pasien, simulasi komputer atau video. Kondisi demikian akan menantang dan menghadapkan siswa dalam kondisi praktis serta akan memotivasi siswa untuk belajar. Untuk memecahkan masalah tersebut, siswa akan merealisasikan apa yang perlu mereka pelajari dari ilmu-ilmu dasar serta akan mengarahkan mereka untuk mengintegrasikan informasi-informasi dari berbagai disiplin ilmu.
- 5) Informasi baru diperoleh melalui belajar secara mandiri (*self directed learning*). Siswa diharapkan belajar dari dunia pengetahuan dan mengakumulasi keahliannya melalui belajar mandiri, serta dapat berbuat seperti praktisi yang sesungguhnya. Selama proses belajar secara mandiri, siswa bekerja bersama dalam kelompok, berdiskusi, melakukan komparasi, mereview serta berdebat tentang apa yang sudah mereka pelajari.
- 6) Masalah merupakan wahana untuk mengembangkan keterampilan pemecahan masalah klinik. Format permasalahan hendaknya mempresentasikan permasalahan pasien sesuai dengan dunia realita. Format permasalahan juga harus memberi kepada siswa untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pasien, melakukan tes fisik, tes laboratorium dan tuntutan lainnya.

Model pembelajaran *problem based learning* adalah pembelajaran yang dirancang berdasarkan masalah kehidupan yang bersifat tidak tentu (*ill-structured*), terbuka dan mendua. Masalah yang tidak tentu adalah masalah yang kabur, tidak jelas, atau belum terdefinisikan (Fogarty, dalam Aryana, 2013). Selanjutnya Aryana (2013) menyatakan bahwa belajar adalah masalah merupakan pembelajaran yang dimulai dengan penyajian masalah, yang berupa pertanyaan atau teka-teki yang dapat merangsang siswa untuk menyelesaikannya. Definisi yang hampir sama dinyatakan oleh Ibrahim dan Nur (2011: 3), bahwa model pembelajaran *problem based learning* terdiri

dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Secara lebih spesifik, Barrows (2011: 5) menyatakan bahwa model pembelajaran *problem based learning* merupakan pembelajaran yang memiliki karakteristik, yakni (1) belajar berpusat pada siswa, (2) belajar terjadi dalam kelompok kecil, (3) guru berperan sebagai fasilitator atau penuntun, (4) bentuk masalah difokuskan pada pengaturan dan merangsang untuk belajar, (5) masalah merupakan sarana untuk membangun keterampilan pemecahan masalah, (6) informasi baru diperoleh melalui *self-directing learning*.

Model pembelajaran *problem based learning* diterapkan untuk merangsang berpikir tingkat tinggi siswa dalam situasi berorientasi masalah, termasuk di dalamnya belajar bagaimana belajar (Ibrahim dan Nur, 2011). Peran guru dalam pembelajaran ini adalah menyajikan masalah, mengajukan pertanyaan dan memfasilitasi penyelidikan dan dialog. Lebih penting lagi, guru melakukan *scaffolding*, yaitu suatu kerangka dukungan yang memperkaya keterampilan dan pertumbuhan intelektual siswa. Model pembelajaran *problem based learning* tidak terjadi tanpa guru mengembangkan lingkungan kelas yang memungkinkan terjadinya pertukaran ide secara terbuka.

Model pembelajaran *problem based learning* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) Mengajukan pertanyaan atau masalah. Model pembelajaran *problem based learning* mengorganisasikan pertanyaan dan masalah yang sangat penting dan secara pribadi bermakna bagi siswa. Masalah yang diajukan berupa situasi kehidupan nyata/autentik, menghindari jawaban sederhana dan memungkinkan adanya berbagai macam solusi untuk situasi tersebut. (2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin. (3) Penyelidikan autentik. Model pembelajaran *problem based learning* mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian masalah secara nyata. Mereka harus menganalisis dan mendefinisikan masalah, mengembangkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melakukan eksperimen (jika diperlukan), membuat inferensi dan merumuskan simpulan sebagai solusi terhadap masalah yang diajukan. (4) Menghasilkan produk atau karya dan memamerkannya. Model pembelajaran *problem based learning* menuntut siswa untuk menghasilkan produk tertentu dalam bentuk karya nyata atau *artefak* dan peragaan yang menjelaskan atau mewakili bentuk penyelesaian masalah yang mereka temukan. (5) Kerja sama. Model pembelajaran *problem based learning* juga dicirikan oleh siswa bekerjasama antara yang satu dengan lainnya dalam bentuk berpasangan atau berkelompok (antara 4-8 siswa) dalam memecahkan masalah yang dihadapinya. Dalam pembelajarannya, siswa bekerjasama antara satu dengan yang lain, untuk mengembangkan keterampilan berpikir (Ibrahim dan Nur, 2011: 5-6).

Ibrahim dan Nur (2000) memberikan rasional tentang bagaimana Model Pembelajaran *Problem based learning* membantu siswa untuk berkinerja dalam situasi kehidupan nyata dan belajar pentingnya peran orang dewasa. Hal tersebut dipaparkan seperti berikut: (1) Pembelajaran di sekolah berpusat pada kinerja siswa secara individual, sementara di luar sekolah kerja mental melibatkan kerjasama dengan orang lain. (2) Pembelajaran di sekolah terpusat pada proses berpikir tanpa bantuan, sementara aktivitas mental di luar sekolah selalu melibatkan alat-alat kognitif seperti komputer, kalkulator dan instrumen ilmiah lainnya. (3) Pembelajaran di sekolah mengembangkan berpikir simbolik berkaitan dengan situasi hipotesis, sementara aktivitas mental di luar sekolah mengharuskan masing-masing individu berhadapan secara langsung dengan benda dan situasi yang kongkret. (4) Pembelajaran di sekolah memusatkan pada keterampilan umum, sementara di luar sekolah memerlukan kemampuan khusus.

Model pembelajaran *problem based learning* biasanya terdiri dari 5 tahap yang dimulai dengan (1) orientasi siswa kepada masalah, (2) mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) mengembangkan dan menyajikan hasil karya dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Nur, 2000: 13); Arends, 2004: 406). Jika jangkauan masalahnya sedang-sedang saja, kelima tahapan tersebut mungkin dapat diselesaikan dalam 2 sampai 3 kali pertemuan.

Sebagai model pembelajaran *Problem Based Learning* disamping memiliki keunggulan juga memiliki kelemahan. Wina Sanjaya (2012: 218) menyatakan keunggulan *Problem Based Learning* adalah:

1. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk lebih memahami isi pelajaran.
2. Pemecahan masalah dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menemukan pengetahuan baru bagi siswa.
3. Pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata.
5. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Disamping juga dapat mendorong untuk melakukan sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui pemecahan masalah bisa diperlihatkan bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berpikir dan sesuatu yang dimengerti oleh siswa bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku saja.
7. Pemecahan masalah dipandang lebih mengasikkan dan disukai siswa.
8. Pemecahan masalah dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyesuaikan pengetahuan baru.
9. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka miliki dalam dunia nyata.
10. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Sedangkan kelemahannya adalah:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak memiliki kepercayaan sehingga masalah yang dipelajari sulit dipecahkan maka siswa akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan pembelajaran ini membutuhkan cukup banyak waktu.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka siswa tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Menurut Poerwadarminto (2013) prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai dari hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja. Sedangkan menurut S. Nasution (2016) prestasi belajar merupakan petunjuk bagi siswa tentang kemampuannya dalam menguasai materi pembelajaran yang telah dicapai berupa hasil belajar.

Prestasi belajar atau hasil belajar adalah realisasi atau pemekaran dari kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Penguasaan prestasinya bila dilihat dari perilakunya, baik dalam bentuk perilaku penguasaan pengetahuan keterampilan berfikir maupun kemampuan motorik (Sukmadinata, Syaodih, 2015). Ada dua pendekatan didalam pelaksanaan pengajaran disekolah yaitu pendekatan yang mengutamakan hasil belajar dan menekankan proses belajar. Sesungguhnya diantara

kedua pendekatan tersebut tidak terdapat perbedaan, sebab suatu hasil belajar yang baik akan diperoleh melalui proses yang baik pula (Sukmadinata, Syaodih, 2015).

Pengertian yang lebih umum mengenai prestasi belajar ini dikemukakan oleh Moh. Surya (2014:75), yaitu “prestasi belajar adalah hasil belajar atau perubahan tingkah laku yang menyangkut ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap setelah melalui proses tertentu, sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut Slameto (2013:2), bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Secara sederhana dari pengertian belajar sebagaimana yang dikemukakan oleh pendapat di atas, dapat diambil suatu pemahaman tentang hakekat dari aktivitas belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri individu. Sedangkan menurut Nurkencana (1986:62), mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran. Ditambahkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Arif Gunarso (Sunarto, 2012) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar. Prestasi dapat diukur melalui tes yang sering dikenal dengan tes prestasi belajar. Dan lagi menurut Bloom (Sunarto, 2012) bahwa hasil belajar dibedakan menjadi tiga aspek yaitu Kognitif, Afektif dan Psikomotor.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2012:141), “Prestasi belajar merupakan hasil dari sebagian faktor yang mempengaruhi proses belajar secara keseluruhan.”

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku mencakup tiga aspek (kognitif, afektif dan motorik) seperti penguasaan, penggunaan dan penilaian berbagai pengetahuan dan ketrampilan sebagai akibat atau hasil dari proses belajar dengan faktor-faktor yang mempengaruhinya yang tertuang dalam bentuk nilai yang di berikan oleh guru.

Menurut Bustalin (2004:11), bahwa “Prestasi belajar siswa merupakan hasil yang diperoleh dari proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa adalah perubahan dalam hal kecakapan tingkah laku ataupun kemampuan yang dapat bertambah selama beberapa waktu dan tidak disebabkan oleh proses pertumbuhan, tetapi adanya situasi belajar, perwujudan dalam bentuk hasil proses belajar tersebut dapat berupa pemecahan lisan atau tulisan, dan ketrampilan serta pemecahan masalah yang langsung dapat diukur atau dinilai dengan menggunakan tes-tes yang berstandar.”

Tirtonegoro (2011), berpendapat bahwa prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran dan penilaian usaha belajar. Prestasi belajar siswa adalah hasil yang dicapai oleh seorang siswa dalam belajarnya. Keberhasilan dari belajar ini dapat dilihat dari adanya perubahan ke hal yang lebih baik atau bertambahnya kecakapan atau keahliannya.

Menurut pendapat Hutabarat (2013:11-12), hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu :

- a) Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- b) Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.

- c) Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d) Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan dengan hasil tes. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar

METODE PENELITIAN

Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Mas Ubud. Sekolah ini beralamat di Ubud, Gianyar, Bali diambil oleh peneliti yang sekaligus merupakan guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di sekolah ini. Keadaan lingkungan yang bersih, karena disetiap kelas diberikan alat kebersihan seperti sapu, serok, dan tong sampah, memudahkan siswa dalam melaksanakan kebersihan.

Peneliti menetapkan subjek penelitian berdasarkan ketentuan bahwa 35 orang siswa pada kelas XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud Tahun Pelajaran 2022/2023 masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud setelah penggunaan model pembelajaran *problem based learning*. Pelaksanaan penelitian ini sudah terjadwal yaitu mulai bulan Januari sampai bulan Mei 2022. Menjadi bahan pertimbangan untuk perencanaan berikutnya maka peneliti harus mengumpulkan data hasil pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilannya. Untuk keperluan tersebut guru menggunakan tes prestasi belajar. Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan tes prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud. Analisis data merupakan salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah guru selaku peneliti berhasil mengumpulkan semua data yang diperlukan secara lengkap guna memecahkan permasalahan yang diteliti. Untuk penelitian ini, analisis dilakukan secara deskriptif kuantitatif sehubungan data yang diperoleh peneliti berbentuk angka. Analisis kuantitatif dilakukan secara statistik sederhana dengan melakukan penyajian data, menghitung mean, median, modus, serta melakukan penggambaran secara rinci dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang diperoleh kemudian dideskripsikan untuk mendapatkan gambaran hasil penelitian yang diinginkan.

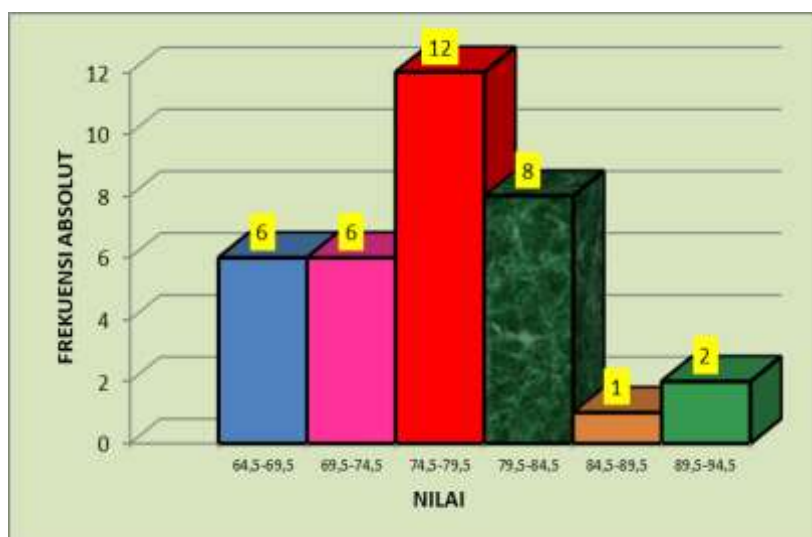
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan awal dari 35 orang siswa ada 9 orang (25,71%) siswa yang memperoleh penilaian sesuai KKM dimana mereka sudah mampu melakukan apa yang disuruh. Ada 2 orang (5,71%) yang memperoleh penilaian diatas KKM yang artinya mereka sudah mampu menerpa ilmu dengan baik walaupun demikian masih ada 24 orang (68,57%) yang belum mencapai KKM. Dari hasil yang diperoleh sesuai tabel tersebut di atas maka perlu sekali peneliti melaksanakan perbaikan-perbaikan salah satunya dengan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* pada kegiatan selanjutnya.

Pada Siklus I: Perolehan hasil dari penilaian yang telah dilakukan dapat diberi deskripsi: dari 35 orang siswa ada 11 orang (31,43%) siswa yang memperoleh penilaian di atas KKM. Ada 12 orang (34,29%) yang memperoleh penilaian sama dengan KKM yang artinya mereka sudah mampu menerpa ilmu dengan baik sedangkan yang lainnya sebanyak 12 orang (34,29%) yang belum mencapai KKM. Data tersebut menunjukkan bahwa perolehan perkembangan siswa belum sesuai indikator keberhasilan penelitian.

Tabel 1. Data Interval Kelas Siklus I

No Urut	Interval	Nilai Tepi	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	65 — 69	64,5-69,5	6	17,14
2	70 — 74	69,5-74,5	6	17,14
3	75 — 79	74,5-79,5	12	34,29
4	80 — 84	79,5-84,5	8	22,86
5	85 — 89	84,5-89,5	1	2,86
6	90 — 94	89,5-94,5	2	5,71
Total			35	100



Gambar 1. Histogram pada Siklus I

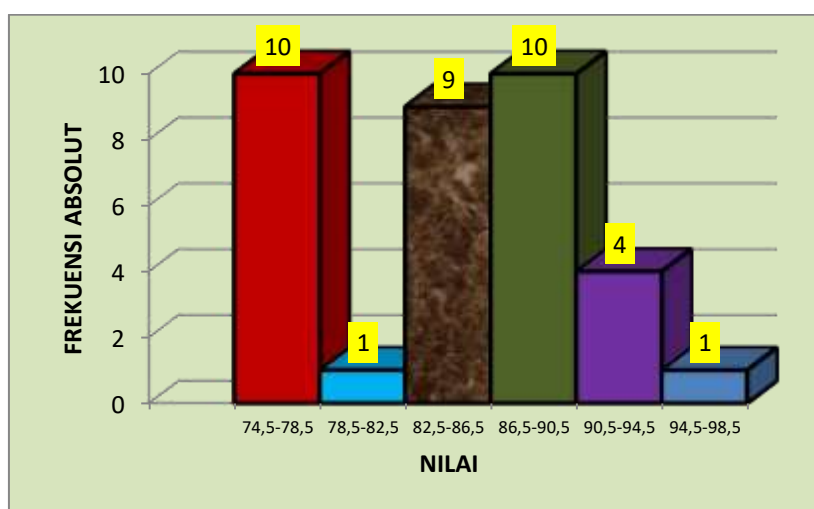
Kekurangan-kekurangan yang ada: (1) Pembelajaran belum maksimal mengingat dalam pelaksanaannya guru masih terbiasa dengan gaya mengajar yang lama. (2) Waktu yang diberikan guru belum cukup bagi anak untuk menyelesaikan pekerjaannya. (3) Media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa dengan baik. (4) Metode ajar belum maksimal dapat diterapkan. (5) Ada masih banyak siswa yang belum aktif mengikuti pembelajaran. Kelebihan yang ada adalah: (1) Guru telah berupaya keras untuk menyiapkan segala sesuatunya agar pembelajaran dapat berjalan lancar. (2) Guru telah melakukan pembelajaran dengan bersungguh-sungguh dan dengan sangat giat sampai keluar banyak keringat. (3) Guru sudah mengupayakan wawasan yang memadai dalam membimbing siswa.

Secara kualitatif hasil yang diperoleh pada Siklus II dapat dijelaskan : dari 35 orang siswa yang diteliti ada 25 orang (71,43%) yang mendapat nilai di atas KKM dan 10 orang (28,57%) yang mendapat nilai sama dengan KKM artinya mereka sudah mampu menguasai materi-materi yang diberikan dan mereka sudah berkembang sangat

baik melebihi indikator yang dituntut. Data ini menunjukkan bahwa keberhasilan sesuai yang dituntut indikator sudah dapat diupayakan.

Tabel 2. Data Interval Kelas Siklus II

No Urut	Interval	Nilai Tepi	Frekuensi Absolut	Frekuensi Relatif
1	75 — 78	74,5-78,5	10	28,57
2	79 — 82	78,5-82,5	1	2,86
3	83 — 86	82,5-86,5	9	25,71
4	87 — 90	86,5-90,5	10	28,57
5	91 — 94	90,5-94,5	4	11,43
6	95 — 98	94,5-98,5	1	2,86
Total			35	100



Gambar 2. Histogram pada Siklus II

Pada Siklus II ini proses pembelajaran sudah bisa dikatakan berhasil, inovasi sudah diupayakan secara maksimal, kreativitas dalam mengajar sudah maksimal. Dari kebenaran pelaksanaan tersebut diperoleh hasil dari siklus II dimana sudah hampir semua anak mampu meningkatkan prestasi belajarnya. Semua kekurangan-kekurangan yang ada sudah diperbaiki pada siklus ini. Data yang diperoleh pada siklus II ini menunjukkan bahwa penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya karena tuntutan indikator keberhasilan penelitian yang merencanakan 85% siswa atau lebih dapat mencapai prestasi sesuai harapan hasilnya sudah 100% siswa berhasil

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis yang telah dilakukan yang dilanjutkan dengan pembahasan dapat disampaikan bahwa peningkatan hasil belajar telah dapat diupayakan. Hasil yang diperoleh sebagai berikut : (a) Dari rata-rata awal 68,57 naik menjadi 74,71 pada siklus I dan pada siklus II naik menjadi 84,20. (b) Dari data awal ada 24 orang siswa (68,57%) yang memperoleh nilai di bawah KKM dan pada siklus I menurun menjadi 12 orang siswa (34,20%) dan siklus II tidak ada siswa mendapat nilai di bawah KKM pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. (c) Dari data awal siswa yang pengayaan sebanyak 11 orang siswa (31,43%) sedangkan pada siklus I menjadi lebih banyak yaitu

23 orang siswa (65,71%) dan pada siklus II semuanya berhasil tuntas sebanyak 35 orang siswa (100%).

Dari uraian fakta-fakta di atas yang dibarengi dengan penyajian data hasil observasi baik siklus I maupun siklus II yang disampaikan pada Bab IV telah dapat dibuktikan bahwa model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa. Dengan hasil tersebut dapat dibuktikan bahwa rumusan masalah dan tujuan penelitian telah tercapai dan hipotesis yang diajukan sudah dapat diterima. Untuk hal tersebut selanjutnya perlu disampaikan saran.

Jadi dapat disimpulkan penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dapat meningkatkan prestasi belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan siswa kelas XI AK 2 Semester Ganjil SMK Negeri 1 Mas Ubud tahun pelajaran 2022/2023.

Dapat disampaikan saran-saran sebagai berikut: (1) Bagi guru mata pelajaran, apabila mau melaksanakan proses pembelajaran penggunaan model yang telah diterapkan ini semestinya menjadi pilihan dari beberapa model pembelajaran yang ada mengingat model pembelajaran ini telah terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya peningkatan prestasi belajar siswa. (2) Bagi peneliti lain, walaupun penelitian ini sudah dapat membuktikan efek utama dari model pembelajaran *problem based learning* dalam meningkatkan prestasi belajar, sudah pasti dalam penelitian ini masih ada hal-hal yang belum sempurna dilakukan, oleh karenanya kepada peneliti lain yang berminat meneliti topik yang sama untuk meneliti bagian-bagian yang tidak sempat diteliti. (3) Bagi pengembang pendidikan, selanjutnya untuk adanya penguatan-penguatan, diharapkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian lanjutan guna verifikasi data hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryana, Wayan. (2013). Pengaruh Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa SMP Negeri 1 Gianyar. *Seminar Hasil Penelitian Dosen Kopwil VIII*, Tanggal 22-24 September 2003.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007*. Jakarta. BSNP.
- Barrows, Howard. (2011). *Practice Based Learning: Problem Based Learning Applied to Medical Education*. Springfield II. Souldthern Illionis University School of Medicine.
- Bustalin. (2004). *Prestasi Belajar dalam Pengajaran Remedial pada Mata Pelajaran IPS Ekonomi Kelas II Semester 1 SLTP Negeri 1 Linggang Bingung Kabupaten Kutai Barat*. Artikel. <http://artikel.us/html>.
- Depdiknas. (2006). *Bahan Ajar Diklat Pembelajaran Aktif. Strategi Dan Metode Pembelajaran Bernuansa Deep Dialogueand Critical Thinking (DD/CT)*. Malang. Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Pusat Pengembangan Penataran Guru IPS Dan PMP.
- Hutabarat, E. P. (2013). *Cara Belajar Sebagai Pedoman Praktis Untuk Belajar Secara Efisien dan Efektif*. Jakarta. Penerbit BPK Gunung Agung
- Ibrahim, Muslimin & Mohammad Nur. (2011). *Pengajaran Berdasarkan Masalah*. Surabaya. Unesa University Press.
- Mohamad Surya. (2014). *Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung. PT Remaja Rosda Karya.

- Muhibbin, Syah. (2012). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Muslimin Ibrahim. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Nasution, S. (2016). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta. BumiKarsa.
- Poerwadarminta, W. J. S. (2013). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka
- Peraturan Presiden Republik Indonesia. (2005). *Undang-Undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Jakarta. Sinar Grafika.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sukidin, Basrowi, & Suranto. (2002). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta. Insan Cendekia
- Sunarto. (2012). Pengertian prestasi belajar. *Online*. <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>
- Syaodih Sukmadinata, Nana. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Remaja Rosda Karya.
- Tirtonegoro, Sutratinah. (2011). *Penelitian hasil belajar mengajar*. Surabaya. Usaha Nasional.
- Wardani, I. G. A. K., Siti Juliaha. (2016). *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Wina Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta. Kencana Prenada Media