

Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas XA SMA Negeri 1 Remboken

Angelie Ribka Maramis¹, Verry Ronny Palilingan², Olivia Eunike Selvie Liando³

^{1,2,3} Jurusan Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Manado

Correspondent Author :

angelie3maramis@gmail.com

Abstract — The purpose of this study was to determine whether the application of the Problem Based Learning model can improve the learning outcomes of Informatics students of class X A of SMA Negeri 1 Remboken. The type of research used in this study is Classroom Action Research (CAR). The research implementation process includes 4 stages, namely: Planning, Action (acting), Observation (observing), and Reflection (reflecting). This study consists of 2 cycles, each cycle is held reflection so that student learning outcomes can be seen. process assessment is obtained from student test results in learning. Based on the results of the research conducted, it can be concluded that the use of the Problem Based Learning (PBL) learning model can improve the learning outcomes of class X A students of SMA Negeri 1 Remboken in Informatics subjects. This can be seen from the completion of student learning outcomes periodically in cycle I of 39.39% and in cycle II of 84.84%.

Keyword — Learning outcomes, PBL Learning Model, Classroom Action Research, Informatics.

Abstrak — Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan model Problem Based Learning dapat meningkatkan hasil belajar Informatika siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Proses pelaksanaan penelitian meliputi 4 tahapan, yaitu : Perencanaan (planning), Tindakan (acting), Pengamatan (observing), dan Refleksi (reflecting). Penelitian ini terdiri dari 2 siklus, setiap siklus diadakan refleksi agar hasil belajar siswa dapat terlihat. penilaian proses didapatkan dari hasil tes siswa dalam belajar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken pada Mata Pelajaran Informatika. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa secara berkala pada siklus I sebesar 39,39% dan pada siklus II sebesar 84,84%.

Kata kunci — Hasil belajar, Model Pembelajaran PBL, Penelitian Tindakan Kelas, Informatika.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, dan memiliki pengetahuan yang luas. Pendidikan di era globalisasi dan modern ini, menjadi salah satu tantangan bagi guru untuk menghadapi kemajuan teknologi yang semakin berkembang pesat dalam pendidikan, pendayagunaan teknologi monitoring dan evaluasi dengan

tujuan meningkatkan pendidikan agar bisa bersaing, bersanding, dan bertanding dengan negara – negara lain. Salah satu masalah yang di hadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

SMA Negeri 1 Remboken merupakan salah satu Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di Kabupaten Minahasa. Sekolah ini sudah menerapkan kurikulum merdeka, sehingga menjadi suatu tantangan baru karena adanya perubahan atau penambahan mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Informatika, yang mewajibkan setiap tenaga kependidikan dan peserta didik untuk belajar teknologi di era abad ke-21 ini. Dengan adanya perubahan ini, maka peneliti akan melakukan penelitian yang mendalam untuk mengevaluasi dan mengidentifikasi dengan menggunakan model pembelajaran problem based learning dalam meningkatkan hasil belajar Informatika siswa kelas X di SMA Negeri 1 Remboken. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan, perlunya indikator yang menjadi tolak ukur keberhasilan dalam peningkatan kualitas pendidikan nasional yakni sistem pendidikan yang efektif, efisien, pendidikan nasional yang merata dan bermutu, serta peran masyarakat dalam pendidikan (Naja 2008:1).

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Informatika, pembelajaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Remboken, pada mata pelajaran informatika, memiliki model pembelajaran yang masih kurang efektif, yang dapat dilihat dari proses pembelajaran, dimana siswa memiliki karakter dan pemahaman yang berbeda beda, sehingga guru memberikan model pembelajran yang tidak konsisten. Seperti metode diskusi yang kadang dilaksanakan berlangsung kurang optimal, seperti dari masing-masing kelompok yang berjumlah 3 sampai 4 orang, hanya 1 atau 2 siswa saja yang mengerjakan tugas. Guru juga mendominasi dalam pembelajaran, sehingga siswa akan cenderung bersikap pasif ataupun bergantung kepada guru untuk memberikan pelajaran dan tidak bisa mengoptimalkan keahlian atau pengetahuan yang dimiliki. Kurangnya perhatian atau konsentrasi peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru, karena hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak menarik dan tidak konsisten, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pelajaran Informatika. Juga dengan adanya perubahan kurikulum yang awalnya menggunakan kurikulum 2013 sekarang menggunakan kurikulum merdeka, dimana harus melakukan adaptasi kembali baik guru maupun

siswa. Hal ini menunjukkan prestasi belajar siswa masih perlu ditingkatkan khususnya pada mata pelajaran Informatika. Ketika memperhatikan tantangan teknologi informasi di zaman modern ini, model pembelajaran problem based learning diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken mata pelajaran Informatika. Dengan ini, peneliti akan memberikan wawasan dan kontribusi kepada siswa untuk lebih memahami pelajaran Informatika dengan menciptakan kelas yang tidak pasif, sehingga tidak sekedar menggunakan metode ceramah, melainkan siswa secara kritis dapat mengatasi permasalahan yang diberikan dengan berkelompok. Sehingga peneliti dapat mengimplementasikan problem based learning dengan efektif dan inovatif yang dapat menghasilkan pemecahan masalah dan solusi yang baik dan tepat. Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengangkat judul “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Informatika Siswa Kelas X A SMA Negeri 1 Remboken”.

II. KAJIAN TEORI

A. Model Pembelajaran

Model pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide, dan berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

B. Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2013: 62) “hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar”. Hasil belajar ditandai dengan perubahan sikap dan tingkah laku pada diri peserta didik. Sehingga baik hasil belajar maupun keaktifan keduanya saling berkaitan dan mendukung satu dengan lainnya). Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar, sedangkan dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengalaman dari puncak proses belajar mengajar.

Hasil belajar mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui berhasil atau tidaknya proses pembelajaran maka diadakan evaluasi dengan menggunakan tes hasil belajar. Dalyono (2007:55- 60) mengemukakan faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar yaitu:

1. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) yang meliputi kesehatan, inteligensi dan bakat, minat dan motivasi, dan cara belajar.

2. Faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) yang meliputi keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

C. Problem Based Learning

Hadi & Rahmantika, (2016); Serevina, dkk, (2018) menyatakan bahwa PBL adalah pembelajaran yang memberikan permasalahan kepada siswa dan siswa dituntut dapat menyelesaikan dapat menyelesaikan dan memberikan solusi atas permasalahan tersebut.

Ciri-ciri dan Problem Based Learning (Shofiyah, 2018) adalah berfokus pada interdisiplin. Dalam pembelajaran, masalah yang di hadapkan kepada siswa meskipun berpusat pada masalah pembelajaran tertentu solusi yang dikehendaki melibatkan banyak mata pelajaran.

PBL mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan logis dalam memecahkan suatu masalah berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki. “PBL akan mendorong siswa untuk mencari alternatif solusi dari masalah yang telah diberikan, kemudian siswa diminta untuk memilih solusi terbaik yang digunakan dalam memecahkan masalah yang ada. PBL adalah salah satu model pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. PBL mengajarkan siswa untuk berpikir kritis dan logis dalam memecahkan suatu masalah berdasarkan pengetahuan yang telah mereka miliki. “PBL akan mendorong siswa untuk mencari alternatif solusi dari masalah yang telah diberikan, kemudian siswa diminta untuk memilih solusi terbaik yang digunakan dalam memecahkan masalah yang ada. PBL adalah suatu pendekatan pembelajaran dengan membuat konfrontasi kepada pembelajar dengan masalah – masalah praktis atau pembelajaran yang dimulai dengan pemberian masalah dan memiliki konteks dengan dunia nyata” Tan dalam Gd. Gunantara, dkk (2014:2). Selanjutnya Amir (2009:21) mengatakan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang menantang siswa agar belajar untuk belajar, bekerja sama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa PBL adalah model pembelajaran yang dapat mendorong dan merangsang siswa untuk belajar mencari solusi dari sebuah permasalahan praktis dalam proses belajar.

Dalam menyelesaikan sebuah masalah, pasti ada tahapan ilmiah yang harus dilalui oleh siswa. Langkah-langkah yang harus dilalui tersebut bertujuan agar siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah dan sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah tersebut.

D. Algoritma dan Pemrograman Pascal

Algoritma ialah instruksi yang diciptakan untuk menciptakan kemungkinan- kemungkinan tertentu.. Dalam rekayasa aritmatika dan perangkat lunak, algoritma ini digunakan untuk meningkatkan estimasi, pemrosesan data, dan pemikiran komputasi. Pencipta dan perancang algoritma ini adalah seorang matematikawan muslim asal Persia bernama Al-Khawarizmi. Untuk

meningkatkan metode yang terlibat dalam menghasilkan instruksi algoritmik, diagram alur sering digunakan. Kemampuan dasar dalam menggunakan algoritma ini adalah berpikir kritis dalam kehidupan sehari-hari.

Pemrograman merupakan suatu proses yang digunakan untuk menerapkan suatu algoritma dengan menggunakan bahasa-bahasa yang sudah ada dalam sistem pemrograman. Tujuan seorang programmer adalah membuat suatu program, agar dapat berkomputasi atau bekerja sesuai keinginannya. Oleh karena itu, dalam memprogram keterampilan algoritmik sangatlah penting. Algoritma didefinisikan sebagai pengelompokan dan metode yang digunakan dalam algoritma dan pemecahan masalah secara metodis dan pemrograman. Pertimbangan lain mendefinisikan algoritma sebagai siklus dan rangkaian keputusan yang harus dipertimbangkan dalam prediksi dan tugas penting lainnya, terutama untuk komputer. Jadi semua rencana permainan cerdas yang diperlukan dalam urutan tertentu dan digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dapat disebut algoritma.

Bahasa pemrograman pascal dirancang oleh Profesor Niklaus Wirth dari Technical University di Zurich, Switzerland. Nama Pascal diambil sebagai penghargaan terhadap Blaise Pascal, ahli matematika dan filosofi terkenal abad 17 dari Perancis.

Struktur dari suatu program Pascal terdiri dari sebuah judul program (program heading) dan suatu blok program (program block) atau badan program (body program). Blok program dibagi lagi menjadi dua bagian, yaitu bagian deklarasi (declaration part) dan bagian pernyataan (statement part), dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Judul Program. Di Turbo Pascal, judul program sifatnya adalah optional dan tidak signifikan di dalam program. Jika ditulis dapat digunakan untuk memberi nama program dan daftar dari parameter tentang komunikasi program dengan lingkungannya yang sifatnya sebagai dokumentasi saja. Judul program bila ditulis, harus terletak pada awal dari program dan diakhiri dengan titik koma.
2. Bagian deklarasi digunakan bila di dalam program menggunakan identifier. Identifier dapat berupa label, konstanta, tipe, variabel, prosedur dan fungsi. Jika suatu program menggunakan identifier, Pascal menuntut agar identifier tersebut dikenalkan terlebih dahulu sebelum digunakan, yaitu dideklarasikan terlebih dahulu pada bagian ini.
3. Suatu program Pascal yang paling sederhana adalah program yang hanya terdiri dari sebuah pernyataan saja. Bagian pernyataan (statement part) merupakan bagian yang terakhir dari suatu blok. Bagian diawali dengan kata cadangan (reserved word) BEGIN dan diakhiri dengan kata cadangan END.

E. Kerangka Pemikiran

Keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas, tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Penggunaan model pembelajaran, sangat berpengaruh

dengan output yang dihasilkan dalam proses belajar mengajar di kelas.

Dalam hal ini peneliti akan menggunakan model pembelajaran problem based learning, sehingga diharapkan peserta didik dapat bekerja sama dengan teman sekelas atau kelompok, untuk memecahkan suatu permasalahan yang diberikan.

Kemudian peserta didik mempresentasikan hasil atau solusi pemecahan masalah didepan kelas. Dengan tujuan agar peserta didik aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dengan mempresentasikan apa yang dipahami selama pembelajaran, melalui pertanyaan – pertanyaan yang diberikan, sehingga nantinya dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, maka peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut :

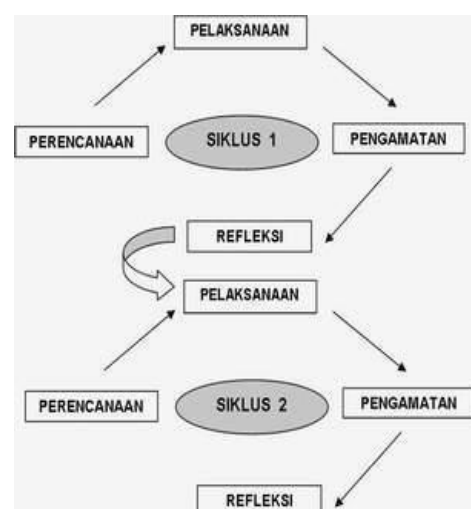
H1 : Terjadinya peningkatan hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.

H0 : Tidak terjadinya peningkatan hasil belajar mata pelajaran Informatika siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken dengan menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (1988) menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) Perencanaan (planning), (2) Tindakan (acting), (3) Pengamatan (observing), (4) Refleksi (reflecting), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancatan-pencapaian pemecahan permasalahan.



Gambar 1. Tahapan Siklus Penelitian Tindakan Kelas

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Remboken, Desa Sendangan, Kabupaten Minahasa, Sulawesi Utara. Durasi waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024, di bulan Maret - Juni 2024.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken, yang berjumlah 33 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

D. Jenis Tindakan

Penelitian ini ditujukan untuk mengukur dan mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning). Oleh karena itu, variabel dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran informatika pada siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken.

Penelitian ini direncanakan sebanyak dua siklus, setelah pelaksanaan siklus 2, apabila indikator keberhasilan belum tercapai maka perlu diambil tindakan lain dengan melanjutkan ke siklus berikutnya. Apabila indikator keberhasilan sudah tercapai maka siklus selanjutnya tidak dilanjutkan. Oleh karena itu, siklus 3 masih bersifat tentatif yang harus disesuaikan dengan hasil dari siklus sebelumnya. Secara garis besar, setiap siklus dalam PTK terdiri dari empat tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Informatika di kelas X A SMA Negeri 1 Remboken. Setiap siklus yang dilaksanakan dalam penelitian diupayakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran berbasis masalah (Problem Based Learning).

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

1. Observasi/Pengamatan

Observasi berarti mengamati data pada saat melakukan kegiatan PTK. Pengamatan dapat dilakukan oleh guru sendiri atau oleh guru lain. Pengamatan difokuskan pada proses dan kegiatan pembelajaran, sedangkan persiapan dilakukan untuk merekam proses pembelajaran. (Suyoto, 2021). Dalam hal ini peneliti melakukan pengumpulan data tentang aktivitas siswa dalam proses pembelajaran melalui model Problem Based Learning.

2. Wawancara

Pengumpulan data dengan teknik tanya jawab dapat dilakukan dengan melakukan wawancara. Wawancara (interview) atau disebut juga dengan percakapan yang dilakukan oleh penyidik dan informan untuk mengumpulkan informasi dari narasumber atau informan, misalnya wartawan yang bertanya peristiwa terkini dalam acara-acara untuk penduduk setempat

atau saksi. (Muhammad Taqwa F. R., 2021). Tujuan dari wawancara adalah supaya peneliti mendapatkan informasi yang lebih detail lagi, sehingga hasil wawancara tersebut dapat dijadikan tolak ukur atau penarikan kesimpulan.

3. Tes

Tes hasil belajar merupakan sumber data dan sebagai evaluasi bagi guru maupun pihak sekolah. Dengan tes tersebut, peserta didik dapat mengetahui kemampuannya dalam penerimaan materi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif presentase. Dengan menentukan presentase ketuntasan belajar setelah proses pembelajaran pada setiap siklus. Dilakukan dengan memberikan evaluasi berupa soal tes setiap akhir siklus. Rumus untuk menghitung ketuntasan hasil belajar :

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

% = Persentase

n = Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM

N = Jumlah seluruh siswa

Rumus untuk menghitung rata – rata :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

X = nilai rata – rata

$\sum X$ = jumlah seluruh nilai siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pada kondisi awal sebelum penerapan model pembelajaran Problem Based Learning, hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari hasil pretest yang menunjukkan bahwa hanya 30,30% siswa yang mencapai KKM. Setelah penerapan model pembelajaran Problem Based Learning pada siklus I, terjadi peningkatan hasil belajar siswa, dengan persentase ketuntasan mencapai 39,39% yang dapat dilihat ditabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil Belajar siklus I.

No	Nilai	Pra Siklus		Siklus I	
		f	%	f	%
1	Tuntas	10	30,30%	13	39,39%
2	Tidak Tuntas	23	69,70%	20	60,61%
Total		33	100%	33	100%
Rata-Rata Kelas		61		66,36	
Nilai Tertinggi		80		80	
Nilai Terendah		40		50	

Berdasarkan hasil tes siklus I belum tercapai ketuntasan. Ketuntasan belajar yang diperoleh pada siklus I sebesar 39,39% dengan nilai rata-rata sebesar 66,36. Nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80. Hal ini belum sesuai dengan yang diharapkan karena hasil yang diharapkan sekurang-kurangnya nilai siswa berada di atas KKM, yaitu 75.

Secara umum, pelaksanaan siklus I berjalan dengan baik. Ini terlihat dari hasil akhir siklus I di mana sebanyak 13 siswa memiliki nilai KKM atau lebih dari 75. Namun, masih ada 20 siswa yang nilainya 75 atau belum mencapai KKM. Pada awal penelitian, hanya 10 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Setelah siklus I, jumlah tersebut meningkat menjadi 13 siswa. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran Problem Based Learning dalam mata pelajaran Informatika ini bisa dianggap cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Meskipun demikian, siklus I perlu ditingkatkan agar hasil belajar siswa lebih ideal sesuai dengan indikator keberhasilan yang diharapkan.

2. Siklus II

Hasil nilai pada siklus II menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah siklus I. Rata-rata nilai siswa naik dari 66,36 menjadi 78,33. Persentase ketuntasan minimal meningkat dari 39,39% menjadi 84,84%. Hasil perbaikan dari siklus II, menunjukan bahwa perbedaan kemajuan hasil belajar peserta didik pada siklus I dan siklus II disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%
1	Tuntas	13	39,39%	28	84,84%
2	Tidak Tuntas	20	60,61%	5	15,16%
Total		33	100%	33	100%
Rata-Rata Kelas		66,36		78,33	
Nilai Tertinggi		80		90	
Nilai Terendah		50		60	

Berdasarkan data hasil tes, ketuntasan klasikal belum sepenuhnya tercapai. Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 84,84% dengan nilai rata-rata 78,33. Nilai terendah adalah 60 dan nilai tertinggi adalah 90. Hal ini sesuai dengan harapan, karena nilai yang diharapkan setidaknya berada di atas KKM, yaitu 75. Secara keseluruhan, pelaksanaan siklus II berlangsung dengan baik. Pada akhir siklus II, siswa mampu menuntaskan hasil belajar dengan nilai di atas KKM (75). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa implementasi model pembelajaran berbasis masalah dalam mata pelajaran Informatika cukup baik untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

B. Pembahasan

Berdasarkan data yang dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif setelah dilakukan pembelajaran dengan

penerapan pembelajaran Problem Based Learning, pada siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken Tahun Ajaran 2023/2024 maka didapatkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa yang memuaskan. Peningkatan pada hasil belajar siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

No	Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	F	%
1	Tuntas	10	30,30%	13	39,39%	28	84,84%
2	Tidak Tuntas	23	69,70%	20	60,61%	5	15,16%
Total		33	100%	33	100%	33	100%
Rata-Rata Kelas		59		63		82	
Nilai Tertinggi		80		80		90	
Nilai Terendah		40		40		60	

Pada tabel diatas terdapat tabel bagian pra siklus yang dimana pada tahap tersebut belum diterapkan metode pembelajaran PBL dengan nilai didapatkan dari hasil pretest sebelumnya, pada pra siklus terdapat hanya 10 siswa yang tuntas atau sama dengan 30,30% dengan nilai tertinggi 80, pada mata pelajaran Informatika dan sebanyak 23 siswa tidak tuntas atau sama dengan 69,70% dengan nilai terendah 40, pada mata pelajaran Informatika. Lalu pada tabel siklus I dimana pada tahap ini telah diterapkan model pembelajaran PBL terdapat peningkatan yang dialami oleh hasil belajar siswa dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 13 siswa atau sama dengan 39,39% dan sebanyak 20 siswa atau sama dengan 60,61% tidak tuntas dan pada tahap ini siswa mendapatkan hasil nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 50. Serta pada siklus terakhir yaitu siklus II peningkatan penerapan model pembelajaran PBL dalam mata pelajaran Informatika di kelas X A SMA Negeri 1 Remboken mengalami peningkatan dari tahap awal dengan hasil siswa tuntas sebanyak 28 siswa atau sama dengan 84,84% dan siswa yang tidak tuntas menjadi 5 siswa atau sama dengan 15,16% serta dengan nilai rata rata 78,33 dengan nilai tertinggi 90 serta nilai terendah dengan 60. Dengan demikian hipotesis *H1* pada penelitian ini diterima.

Berdasarkan penelitian terdahulu, menurut Kalalo, M. P. E., Palilingan, V. R., & Wonggo, D. (2023) “Model Pembelajaran Berbasis Masalah dapat meningkatkan hasil belajar Pengetahuan dan Keterampilan siswa Administrasi Sistem Jaringan kelas XI TKJ SMK Likupang” dan menurut Sasoeng, N. J., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. (2023) “Penerapan model pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar pengetahuan maupun keterampilan siswa”.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X A SMA Negeri 1 Remboken pada Mata Pelajaran Informatika. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan hasil belajar siswa secara berkala pada siklus I sebesar 39,39% dan pada siklus II sebesar 84,84%.

DAFTAR ACUAN

- Afriansari. (2020). Penilaian Afektif Pembelajaran Daring IPA Terpadu dengan Menggunakan MediaWhatsApp. *Diffaction: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 2(2), 65-73.
- Alfiani, E. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas MI Ma'Arif Ngrupit Ponogoro. 1-105.
- Ali, Muhammad. (1992). Penelitian Pendidikan: Prosedur dan Strategi. Bandung: Angkasa.
- Anderson, L.W. dan Krathwohl, D. R. (2010). Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen: Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom. Translated by Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Angeliasari, V. S., Berliana, R.N., & Inganah, S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran PjBL Materi IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Kelas 4 SDN Kranggan 4 Kota Mojokerto. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2548-6950.
- Anggarini. (2012). Taksonomi Bloom-Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan untuk Pembelajaran dan Penilaian. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2(2), 98-117.
- Bria, R. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMK St. Wilibrodus Betun. Kupang: Universitas Nusa Cendana.
- Daryanto, & Mulyo Rahardjo. (2012). Model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Gava Media.
- Doppelt, Y. (2005). A Methodology for Infusing Creative Thinking into Project- Based Learning and its Assessment Process. University of Pittsburgh.
- Febiartaty, R. A., Parubak, A. S., & Yogaswara, R. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPA 1 SMA Kristen YABT pada Materi Sistem Koloid. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal*, 2(1), 85-91.
- Hasbi, I. (2021). Administrasi Pendidikan: Tinjauan Teori dan Praktik. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Hidayatullah. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Tandur dan Media Pembelajaran Adobe Flash terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 3(1), 461-469.
- Irwansyah, R. (2021). Perkembangan Peserta Didik. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Juhji. (2020). Manajemen Humas Sekolah. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Mulyasa. (2014). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kalalo, M. P. E., Palilingan, V. R., & Wonggo, D. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Administrasi Sistem Jaringan Siswa Kelas XI TKJ SMK Likupang. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 172. Jurusan PTIK, Universitas Negeri Manado.
- Nadeak, B. (2020). Manajemen Humas pada Lembaga Pendidikan. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Noviansyah. (2020). Objek Asesmen: Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan. *Al- Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(2), 136-149.
- Oemar, Hamalik. (2008). Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Rahman, N. H. (2021). Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99- 106.
- Rithaudin, A., & Sari, I. P. T. P. (2019). Analisis Pembelajaran Aspek Kognitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33-38.
- Rusman. (2010). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Rajagrafindo.
- Sardiman. (2001). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sasoeng, N. J., Wonggo, D., & Liando, O. E. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMK. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 3(2), 243. Jurusan PTIK, Universitas Negeri Manado.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. (2011). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. (2012). Psikologi Belajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 tentang Jenjang Pendidikan dan Jenis Kejuruan. Jakarta: Sinar Grafika.
- Trianto. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Utama, D. G. (2021). Pembelajaran Dinamika pada Ansambel Gitar Ditinjau dari Aspek Afektif, Kognitif, dan Psikomotor. *Journal of Music Education and Performing Arts (JMEPA)*, 1(1), 16-22.
- Wardhani, I.G.A.K., Kuswaya Wihardit, & Noehi Nasoetion. (2000). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wena. (2010). Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta: Bumi Aksara.

-
- Widiasworo, E. (2016). Strategi dan Metode Mengajar Siswa di Luar Kelas (Outdoor Learning) secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, dan Komunikatif. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Wina, Sanjaya. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Prenada Media Group.
- Winkel, W.S. (1987). Psikologi Pengajaran. Jakarta: Gramedia.
- Yupira, Vina. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Psikomotor Siswa pada Pembelajaran Biologi Kelas VIII SMP Negeri 18 Pekanbaru Tahun Ajaran 2016/2017. Thesis, Universitas Islam Riau.
- Zakiah, & Khairi. (2019). Pengaruh Kemampuan Kognitif terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Gugus 01 Kecamatan Selaparang. El Midad, 11(1), 85–100.